

Перекрёсток. Убить дракона

Автор:

Андрей Красников

Убить дракона

Андрей Андреевич Красников

Перекрёсток #1

Заключая договор страхования с компанией «Роботек», Алексей никак не предполагал, что воспользоваться им придется уже через месяц.

Трагическая случайность, не справившийся с управлением водитель – и о нормальной жизни остается только мечтать.

Выбора нет – отныне вместо реального мира вокруг находится виртуальное пространство очередной игровой вселенной. Перспективы туманны, цель скрыта мраком... остается лишь надежда.

Андрей Красников

Убить дракона

Глава 1

– От лица компания «Роботек» поздравляю вас с заключением договора. Линия технической поддержки открыта круглосуточно.

– Спасибо, – я улыбнулся и встал со стула, ожидая выхода в реальность. – Надеюсь, никаких проблем не возникнет.

– Разумеется, – собеседник ответил такой же широкой улыбкой. – Желаю всего самого наилучшего.

– И вам...

Мгновение спустя окружающее пространство изменилось.

Белые стены окрасились в светло-серый цвет, лампы заметно потускнели. С другой стороны стола возник совершенно незнакомый мне человек.

Я уставился на него с нехорошим подозрением – в современном мире почему-то считается нормальным впаривать любому клиенту огромный пакет дополнительных услуг, а отбиваться от назойливых менеджеров становится все сложнее и сложнее.

Если сейчас начнется то же самое...

– Что происходит?

– Здравствуйте, Алексей, – голос появившегося передо мной человека оказался неожиданно грустным и сочувствующим. – Я представляю страховой отдел компании «Роботек». К сожалению, мне придется сообщить вам о смерти.

– Какой еще смерти? – я на всякий случай осмотрелся по сторонам, но в комнате по-прежнему были только два стула и стол. – Кто умер?

– Три недели назад вы заключили контракт, согласно которому наша компания обязалась хранить копию вашей личности в своем виртуальном пространстве. Вы помните об этом?

– Три недели? Какого черта здесь происходит?

– Алексей, прошу вас, успокойтесь.

Мне пришлось закрыть глаза и досчитать до десяти. Впрочем, легче от этого не стало.

– Давайте начнем с начала. Кто умер? Вы сейчас говорите про меня?

– К сожалению это так, – представитель «Роботека» тяжело вздохнул, а затем достал из воздуха папку с бумагами. – Автомобильная авария. Если желаете, можете изучить собранные по вашему делу материалы.

Все еще не до конца веря в реальность происходящего и предполагая какой-то идиотский розыгрыш, я осторожно взял предложенные документы. Рассмотрел оказавшиеся на самом верху фотографии.

Знакомый перекресток, расположенный совсем рядом с моим домом. Помятая темно-синяя машина. Испуганный лысый старикан, о чем-то разговаривающий с мрачным полицейским. И лежащее на тротуаре тело. Очень-очень знакомое.

– Это какой-то...

– Алексей, мне жаль, но все случившееся – правда. Иначе мы бы с вами сейчас не разговаривали.

– И что теперь?

– Ваша страховка полностью действительна, – мгновенно оживился собеседник. – Согласно ее условиям, отныне вам доступен любой из существующих в нашем информационном пространстве виртуальных миров. Нужно лишь заверить своей цифровой подписью ряд документов и отправиться в новую жизнь.

– Какая, мать ее, новая жизнь, – на глаза очень некстати попался снимок с изображением моего собственного лица. – Дайте хотя бы разобраться в том, что случилось. Кто это вообще сделал?

– Это несчастный случай, Алексей. Но виновный обязательно понесет наказание.

– Дерьмо.

Так и не представившийся мне человек сочувственно кивнул, а затем положил на стол какие-то бумаги.

– Смотрите. В компанию поступил иск от членов вашей семьи. Они требуют аннулировать заключенное нами соглашение.

– Какие еще, мать их, члены? У меня...

– Из Липецка.

– Дядя Гриша? – я с трудом вспомнил толстого лысого мужика, с которым виделся всего один или два раза в жизни. – А он-то здесь при чем?

– Григорий Александрович является братом вашей матери, а также вашим ближайшим родственником, – объяснил страховый агент. – Поэтому он был незамедлительно поставлен в известность уполномоченными на это органами.

– И что, сразу же решил захватить наследство? Вот жадная сволочь.

– К сожалению, регламентирующие нашу работу законы все еще уточняются, – собеседник грустно вздохнул и толкнул бумагу в мою сторону. – Из-за этого нам потребуется ваша гражданская подпись.

Я внимательно прочитал несколько абзацев текста, после чего вызвал меня и согласился на использование личного идентификатора. Случившееся до сих пор не укладывалось в голове, но отказываться от страховки ради практически незнакомого человека мне откровенно не хотелось.

– Теперь подтверждение... вот.

В новой бумаге говорилось о том, что за прошедшее с момента подписания договора время я не изменил желания отдать часть своего имущества в обмен на цифровое бессмертие.

Не изменил.

- Теперь ваше согласие на признание себя умершим.

- То есть?

- Это простая формальность, Алексей. Договор вступит в силу сразу после урегулирования таких вот моментов.

- Ни хрена себе формальность... - Я как следует изучил коротенькую записку, ничего толком не понял и обратил взгляд на представителя компании: - Мне нужна консультация.

- Зачем? Это ведь просто...

До меня неожиданно дошло, что все происходящее может оказаться каким-то совершенно новым видом мошенничества. Развесившему уши дятлу демонстрируют веселые картинки, он подписывает ворох каких-то документов, а затем просто исчезает - в полном соответствии с законом и собственными желаниями. Если судить по бумагам, конечно же.

Идеальная, восхитительная схема.

- Запрашиваю государственную консультацию.

К моему несказанному облегчению, уже спустя мгновение рядом возник еще один человек - одетый в черный деловой костюм, весьма серьезный и даже строгий.

- Я...

- Одну минуту, - вызванный мной адвокат поднял вверх ладонь и уставился перед собой отсутствующим взглядом. - Щеглов Алексей Николаевич, так?

- Да. Мне...

- Вы должны запросить мой идентификатор. В противном случае консультация не будет иметь юридической силы.

- Да, конечно.

Через несколько секунд внутреннее меню сообщило, что рядом действительно находится государственный служащий. Некто Аркадьев Илья Анатольевич. Юрист, адвокат и нотариус в одном лице.

- Все в порядке. Ваш статус подтвержден.

Юрист удовлетворенно кивнул, бросил неопределенный взгляд на притихшего агента, а затем снова обратился ко мне:

- Можете задавать вопросы, Алексей Николаевич.

- Это официально зарегистрированное виртуальное пространство?

- Да. Владельцем является российское представительство компании «Роботек».

- Что со мной произошло? В реальной жизни?

- Вы были сбиты машиной четыре часа назад. Врачи ввели вас в состояние искусственной комы.

Я не смог сдержаться и от души выругался. Жизнь, еще несколько минут назад казавшаяся вполне сносной, заиграла всеми оттенками черного цвета. Впрочем, а есть ли она у меня теперь, эта жизнь?

- И что дальше делать?

Илья Анатольевич снова начал рассматривать пустоту.

- Вами подписано страховое соглашение... так... одну минуту...

- Это все - действительно правда? Смерть...

- Правда, - адвокат, не прекращая изучать что-то совершенно мне невидимое, кивнул. - Но программа страхования разума одобрена правительством, так что

вы находитесь в легальном правовом поле.

- Хотя что-то хорошее, - я горько усмехнулся, глядя на лежащую рядом бумагу. - Они сказали, что от меня требуется признать себя мертвым. Это нормально? Подписывать?

- Нет, - собеседник отрицательно качнул головой, а затем развернулся, уставившись на меня внимательными глазами: - Ваш договор предполагает два типа страховых случаев и я рекомендую выбрать тот, при котором тело будет поддерживаться в функционирующем состоянии.

- Простите, а можно чуть подробнее?

- Без связи с физическим носителем ваш слепок сознания неизбежно деградирует, превратившись в обычную программу. Уже сейчас ваши реакции гораздо менее эмоциональны, чем можно было бы ожидать. Замечаете?

- Наверное...

- Вам необходимо выбрать тот вариант, при котором компания осуществит реинтеграцию вашего сознания с телом и обеспечит полноценный медицинский уход.

Я взглянул на сохранявшего молчание представителя «Роботека» и уточнил:

- То есть, он хотел на мне сэкономить? Просто отправить в какой-то мир, а дальше... вот скотина.

- Попрошу вас придерживаться рамок приличия, - тут же отреагировал страховой агент. - Мы всего лишь предложили вам самые, на наш взгляд, выгодные условия сотрудничества.

- Выгодные, значит.? Кому?

- Давайте вернемся к делу. - Судя по всему, адвоката абсолютно не заинтересовали наши препирательства. - Если вы готовы предоставить мне соответствующие полномочия, то я зарегистрирую окончательные условия

договора наиболее приемлемым для вас способом.

– Конечно готов. Еще как готов, блин.

Илья Анатольевич проделал несколько странных манипуляций с воздухом, а затем начал спрашивать:

– Согласно условиям подписанного контракта, у вас должно остаться пятьдесят четыре процента зарегистрированного на вас имущества. Вы можете передать это имущество третьей стороне либо конвертировать в валюту любого из существующих игровых миров.

Я вспомнил чрезмерно ушлого дядю из Липецка и сделал очевидный в такой ситуации выбор:

– Конвертировать в валюту.

– Какой из игровых миров вы желаете выбрать в качестве нового места жительства?

– Э... а варианты?

– «Царство мертвых», «Федерация», «Забытые земли», «Дорога вечной славы», «Катаклизм», «Бесконечность», «Альтернатива», «Вселенная»...

– Стойте. Я никогда не играл ни в одну из этих игр. Но они старые. Тем же самым «землям» уже лет десять. Может, лучше выбрать что-то из нового?

– Разумно. Одну минуту.

Ожидание затянулось. Илья Анатольевич что-то рассматривал, хмурился, шевелил губами...

– Вы предпочитаете технические вселенные или магические? – наконец произнес он. – Это важно.

– Магические. Наверное.

– В таком случае лучше немного повременить. Через три месяца должно открыться еще одно игровое пространство, которое подходит вам буквально по всем параметрам. Максимальная реалистичность, поддержка новейших алгоритмов передачи данных, возможность неограниченного развития...

– Хорошо, я согласен. А что дальше?

– Простите?

– Ну, что мне делать дальше, в этой игре?

– Играть, – адвокат слегка недоуменно пожал плечами. – Или жить. Не могу сказать.

– А я сам? Мое тело?

– Тело будет поддерживаться в жизнеспособном состоянии столько, сколько нужно. Если наступит улучшение, то компания предложит вам вернуться обратно в реальный мир. Если же нет... простите, Алексей, но тогда вы навсегда останетесь существующим лишь в виртуальности фантомом.

– И каковы шансы на выздоровление?

– «Роботек» обязан оперативно информировать вас о состоянии вашего организма. Спустя какое-то время вы получите медицинский отчет и сможете сами определить свою дальнейшую судьбу.

– Судьбу...

Несмотря на разъяснения юриста, вокруг меня по-прежнему клубился сплошной туман непонимания. Игры, кома, договор, квартира, нарисовавшийся ни к селу ни к городу родственник, теоретически возможное выздоровление...

– А если просто меня вылечить? Это же лучше, чем платить за обслуживание в больнице?

- Мы обязательно рассмотрим все нюансы вашего дела, - быстро ответил агент. - Однако предварительные данные неутешительны. Страховка не покрывает расходы на лечение. К сожалению.

- Вот дерьмо.

- Но вы всегда можете оплатить его самостоятельно. Помните, в современных развлекательных проектах можно сделать состояние. Если приложить определенные усилия.

Я тоскливо уставился на ближайшую стену.

Провести бесконечное количество времени в какой-то игре? Существовать там, стараясь заработать на операцию? А в результате - попросту сойти с ума и никогда больше не увидеть настоящую жизнь?

Когда мне впервые зачитывали условия договора, эти моменты казались абсолютно неважными. Но теперь...

- Это же полный...

- Алексей, ваш договор готов, - оборвал мою проникновенную речь адвокат. - Ни о чем не беспокойтесь и помните, что из любой ситуации можно найти выход. Консультация закончена.

- Да, спасибо вам огромное.

Спустя секунду помещение в очередной раз неуловимо изменилось.

Передо мной возник очередной менеджер, чем-то неуловимо схожий с бесследно пропавшим страховым агентом.

- Добрый день, Алексей.

- Добрый...

– К моему искреннему сожалению, в последнее время состояние вашего здоровья оценивается как стабильно тяжелое, а признаков выздоровления не наблюдается. Учитывая это, компания «Роботек» инициировала выполнение страхового договора и провела интеграцию слепка вашего сознания с телом. Сразу после этой беседы вы будете направлены в выбранную игровую вселенную. Подумайте и скажите, есть ли у вас какие-нибудь вопросы?

Выслушав спич нового собеседника, я невесело хмыкнул и равнодушно махнул рукой.

Если суммировать все сказанное служащими «Роботека», то в обычном мире прошло почти четыре месяца. Но для меня все случилось практически мгновенно – ничем не примечательный программист эволюционировал до постоянного обитателя виртуальной реальности всего за полчаса. Какие здесь вообще могут быть вопросы? Если единственное, чего сейчас реально хочется – это тупо сдохнуть? Или проснуться?

– Отправляйте. Плевать.

– Вы уже имели опыт подобных игр?

– Нет, но мне доводилось работать в виртуальной среде.

– Это хорошо, – решил обнадежить меня агент. – Значит, вы быстро привыкнете к новому пространству. Главное, не старайтесь любыми способами улучшать своего персонажа. Для начала как следует разберитесь в игровой механике.

– Спасибо. Я понял.

– В таком случае, желаю вам удачи. Готовы?

– Да, отправляйте уже.

Вокруг сомкнулась уютная темнота. Какое-то мгновение ничего не происходило, а затем совсем рядом послышался мягкий и приятный женский голос:

– Выберите имя для своего героя. Постарайтесь не использовать провокационные или чрезмерно длинные комбинации слов. Это может серьезно осложнить игровой процесс.

– Да, конечно...

Имя. Но какое?

В голове промелькнуло несколько откровенно тупых вариантов. Потом я вспомнил недавно услышанные от адвоката слова и усмехнулся, чувствуя какую-то нездоровую злость.

– Фантом. Пусть будет Фантом.

Перед носом тут же возникла табличка с выбранным ником.

– Пожалуйста, проверьте написание.

– Все верно.

– Имя зарегистрировано, – обрадованно сообщила женщина. – Добро пожаловать!

Послышалась музыка – тихая, плавная, но с каждой секундой приобретающая все большую глубину и силу.

Тьма сменилась густым белым туманом, но рассмотреть в нем что-то определенное у меня не получилось – я как будто оказался внутри самого настоящего облака. Хорошо еще, что не грозового.

– И что теперь? Эй!

Мелодия приобрела отчетливые героические нотки, ударила по ушам грохотом барабанов, после чего внезапно оборвалась.

– Добро пожаловать, новый житель «Перекрестка». Выбери свой путь!

На этот раз голос оказался мужским и до отвращения пафосным. А передо мной всплыли сразу три окошка с названиями доступных для выбора рас.

Светлый эльф, человек, орк.

- Человек.

- Достойный выбор, - прогудел таинственный оратор. - Люди являются самыми универсальными бойцами этого мира. Тем не менее, эльфам гораздо проще дается магия, а орки более искусны в рукопашном бою. Возможно, ты хотел бы стать одним из них?

- Нет, я буду человеком.

- Услышано! Желаешь ли ты изменить свою внешность перед тем, как вступить на предначертанный тебе путь?

- Не желаю.

- Услышано!

Туман начал рассеиваться. Впереди проступили смутные очертания какого-то гигантского материка.

Пока я старался рассмотреть свое будущее место жительства, слово взял очередной декламатор:

- Вселенная не ведает жалости. Каждый день становится последним для множества миров. Каждую секунду мириады разумных исчезают в пламени хаоса. Но шанс на спасение все-таки есть. Великий Демиург помогает...

- Блин, - грустно-певучий тон рассказчика почему-то вызвал у меня искреннее отвращение. - Можно как-нибудь пропустить всю эту унылую хрень и наконец-то зайти в гребаную игру?

Голос обиженно замолк. А вокруг появилось совершенно обычное, ничем не примечательное редколесье.

Высоко в небе горело яркое желтое солнце. Издалека доносился странный шум, вызывающий четкие ассоциации с гулом морского прибоя. На соседнем дереве мелодично попискивала невидимая среди ветвей птица.

– Зашибись, – пробормотал я, рассматривая устилающие землю сосновые иголки. – Дивный новый мир...

Глава 2

Несмотря на ожидание чего-то сказочного и волшебного, все выглядело так, словно меня забросило куда-то в среднюю полосу России. Птицы, деревья, легкий теплый ветерок... даже летающие в воздухе комары. Не хватало лишь обычного для наших краев мусора.

Я растерянно покрутил головой, стараясь обнаружить какую-нибудь дорогу или хотя бы тропу, но в непосредственной близости нашелся лишь пристроившийся к одной из сосен муравейник.

– Эй? Есть здесь кто-нибудь?

В ответ на мои слова откуда-то снизу донеслось едва уловимое жужжание, а живот почувствовал слабую вибрацию.

Пришлось изучать уже собственную одежду.

К сожалению, наряд моего персонажа не вызывал особого восхищения – в наличии имелось только простенькое холщовое облачение, неказистые сапоги и толстая веревка вместо пояса. Впрочем, жаловаться на экипировку смысла не имело – наверняка другие игроки были одеты схожим образом. Дешево, сердито, но зато хоть как-то.

– Все лучше, чем комарье голой задницей пугать...

Источником беспокойства оказался пояс. Точнее – одна из двух расположенных на нем прямоугольных бляшек.

Внимательно рассмотрев непонятное украшение, я задумчиво хмыкнул и осторожно дотронулся до черной матовой поверхности. А затем резко отшатнулся, испугавшись выскочившего перед носом информационного окошка.

– М-мать!

Окошко продолжало висеть в воздухе, всем своим видом говоря о том, что бояться мне совершенно нечего.

– Ладно, понял, – я вернулся обратно и уставился на загадочно мерцающие строчки. – Что у нас тут...

[Уважаемый Фантом, добро пожаловать в ваш дневник путешественника!

Благодаря дневнику вы можете:

- отслеживать развитие своего персонажа и управлять его характеристиками;
- пользоваться справкой;
- получать сведения из накопленной другими игроками базы знаний;
- получать информацию о текущих заданиях;
- пользоваться личной картой;
- отправлять и получать сообщения.

У вас есть одно входящее сообщение от: Администрация. Желаете прочитать?]

– Давай, – осторожно согласился я. – Желаю.

Появилось новое окошко – такое же по размеру, но содержащее заметно больше текста.

[Здравствуйте, Алексей Николаевич.

Вы находитесь в игре согласно условиям заключенного с компанией «Роботек» страхового договора.

Для поддержания должного уровня обратной связи и скорейшего восстановления вашего организма мы рекомендуем полностью отключить фильтрацию ощущений. Так как это может привести к определенным неудобствам, вам предоставлен специальный артефакт, позволяющий отправляться на перерождение быстро и совершенно безболезненно.

Не забудьте привязать его к рюкзаку путешественника. Помните, что не прошедшие привязку вещи остаются на месте вашей смерти и могут быть подобраны другими игроками, монстрами либо неигровыми персонажами.

Желаем вам счастливой новой жизни.]

– Хоть на что-то совести хватило. И где этот артефакт?

В карманах ничего интересного не обнаружилось, так что я сделал вполне логичный вывод и прикоснулся ко второй бляшке.

Маячившее перед глазами сообщение исчезло. Вместо него появилось нечто вроде виртуальной камеры хранения – девять небольших ячеек, в одной из которых нашелся-таки обещанный мне предмет.

[Кольцо тихой смерти. Ранг: божественный.

Вы можете безболезненно умереть в любой момент времени по вашему выбору.]

Спустя пару минут мне удалось немного изучить интерфейс, надеть кольцо на безымянный палец левой руки, а затем осуществить привязку – как оказалось, единственную, доступную моему герою. Или моему рюкзаку, черт его знает.

Успешно разобравшись с артефактом, я обратил внимание на красовавшуюся под ячейками строчку.

Если верить написанному там, то у меня имелась одна золотая монета и целых триста сорок семь мифриловых. Стартовый бонус вместе с компенсацией за квартиру.

– Просто не верится...

Душу совершенно неожиданно заполнила какая-то щемящая тоска. Уютный подмосковный лесок, черное кольцо, куча денег – все это показалось настолько фальшивым, что мне захотелось повеситься. Или кого-нибудь прикончить.

– Старый маразматичный козел...

К сожалению, сбивший меня водятел находился очень далеко и плевать хотел на проблемы своей жертвы. А добраться до его тощей шеи было попросту невозможно.

– Урод...

Стараясь хоть как-то отвлечься, я снова открыл дневник, взявшись бездумно рассматривать нашедшиеся там вкладки.

Характеристик у персонажа было всего пять, в каждой строчке красовалось по жалкой единичке, но еще пять очков игроку предлагалось распределить самостоятельно. Обычная, даже стандартная в последние годы практика.

Беглое изучение справки также не открыло передо мной никаких страшных тайн. Прищурившись, можно было перейти в режим наблюдения и получить

дополнительные сведения о каком-нибудь предмете. Сила отвечала за прямой урон, с помощью выносливости прокачивалось здоровье, интеллект служил мерилем магического потенциала...

Рассмотрев во всех подробностях несколько ближайших сосен, я вернулся к дневнику и перешел на страничку квестов, с удивлением обнаружив, что одно задание там уже появилось.

[Доберитесь до ближайшего поселения.]

- И где, спрашивается, взять это поселение?

Сразу после моего невинного вопроса из чащи донесся долгий протяжный вой. Затем послышался громкий треск и злобная ругань, сменившаяся мгновенно оборвавшимся воплем.

По спине пробежала стайка упитанных мурашек. Я нервно выругался, осмотрелся по сторонам, а затем решительно направился вперед - туда, где просветы между деревьями становились немножечко шире.

Встречаться с местными хищниками мой персонаж пока что был не готов. Совершенно точно не готов.

К сожалению, игра явно считала иначе. Когда до края леса осталось всего метров пятьдесят, впереди раздалось грозное ворчание и передо мной оказался самый настоящий волк. Здоровенный, серый и очень голодный на вид.

[Лесной волк. Ранг: обычный. Уровень: [5].]

Рассмотреть что-то еще мне не удалось - зверюга прыгнула вперед, нос ощутил терпкий запах псины, а потом левое бедро пронзила острая боль и все заволкло темнотой.

Вспыхнули цифры обратного отсчета. Десять, девять, восемь...

- ...да здесь вообще задница!

Я моргнул от ударившего в глаза света и осторожно покрутил головой.

Вокруг было кладбище. Маленькое, очень аккуратное и ухоженное. Под ногами лежали черные надгробные плиты, чуть дальше располагалось нечто вроде храма, за которым просматривались невысокие средневековые домишки. С другой стороны находилась массивная каменная стена.

А еще здесь толпились игроки. Весьма недовольные жизнью.

- Очередного нуба порешили. Что, брат, тоже квест провалил?

- Какой квест? - я удивленно почесал затылок и уточнил: - Ты про дорогу к городу, что ли?

- Это издевательство, а не квест. Как будто специально людей носом в дерьмо тыкают, чтобы знали свое место.

- А тебя кто завалил? - к разговору подключился новый собеседник. - Меня бобр загрыз, падла. Пушистый такой. Зубищи желтые, глаза красные...

- Бобр? Нет, я волка встретил.

- Как этих тварей вообще мочить? Когда они тебя с одного укуса валят?

- Купить нормальный меч и живку поднять.

- Луки рулят.

- В пати надо работать. Только хил пряморукий нужен.

- Если...

Покинув начавших обсуждать различные тактические ухищрения игроков, я двинулся к выходу.

Настроение по-прежнему болталось в районе плинтуса, но сидеть на одном месте, рефлексируя из-за своей несчастной судьбы, меня уже не тянуло. Новая жизнь успешно стартовала, значит, нужно было как-то развиваться – контактировать с местной властью, улучшать персонажа, бить монстров и всеми силами зарабатывать деньги.

– Интересно, сколько наивных придурков сейчас думают о том же самом?

Мысль о нудной возне ради иллюзорных бонусов наполнила сердце искренней злостью. Бесконечный однообразный фарм всегда представлялся мне чем-то невообразимо тупым. А теперь...

Снедаемый раздражением, я вышел на первую попавшуюся улочку и направился к центру города.

Рядом время от времени пробегали спешащие куда-то игроки. На перекрестках виднелись грозные стражники. Между домами ходили самые обычные горожане.

– Извините, вам не требуется помощь?

Непись, которому был адресован мой вопрос, скривил губы и наградил дерзкого новичка полным презрения взглядом:

– Отвали, смерд.

– Сам козел, – буркнул я в удаляющуюся спину. – Ощипанный...

Положение стало выглядеть еще безнадежнее, чем раньше. Мой персонаж явно никого здесь не интересовал – как сам по себе, так и в качестве сурового борца с врагами рода человеческого. А исправить это...

На глаза очень вовремя попала красочная вывеска с рекламой оружейного магазина и я наконец-то понял, что нужно делать. Раз уж деньги все равно имелись, то грех было не воспользоваться ими для получения нормальных

стартовых бонусов.

- Ну-ка...

В просторном и на удивление светлом зале бродили несколько посетителей, внимательно изучавших развешанные по стенам богатства. До меня практически сразу же донеслись восхищенные вздохи, сопровождающиеся руганью и черными проклятиями в адрес создателей игры.

- Нет, ты посмотри. Мне что теперь, ради этого шлема почку продать?

- Бабло выманивают, сучары...

- Мало того, что сама игра стоит как самолет, так еще и...

Чувства игроков оказались вполне понятны – на стартовый золотой здесь можно было купить разве что перочинный ножик, да и то ржавый.

Впрочем, лично меня это не касалось. К счастью.

- Простите...

Внимательно следивший за шумными гостями хозяин лавки обернулся в мою сторону, прищурился, после чего внезапно расплылся в счастливой улыбке:

- Господин Фантом, добро пожаловать! Скажите, что вам предложить?

- Не знаю точно. А мы можем обсудить это наедине? Хотелось бы сделать обдуманый выбор. Сами понимаете.

- Ни слова больше, – торговец уверенно кивнул, а затем вышел в центр помещения и от души рявкнул: – Вон отсюда, нищий сброд! Магазин закрывается!

- Что за хрень? – игрок, оказавшийся к нему ближе других, возмущенно шагнул вперед. – Ты какого хрена...

– Идем отсюда, Скорп, – более сообразительный товарищ цапнул буяна за рукав и потащил его к выходу. – Я сегодня такое уже видел. Это донатер.

– Вот утырок. Что, самому играть никак, только деньгами?

– Идем.

– Криворукий кра...

Дверь закрылась. Торговец быстро приладил на нее засов, после чего снова повернулся ко мне, ощерившись во все тридцать два зуба:

– Уважаемый Фантом, меня зовут Шаркан я рад оказать вам любую посильную помощь. Чего именно вы желаете?

– Не знаю еще. Думаю, будет лучше, если вы расскажете мне о том, на что вообще можно потратить мифриловые монеты.

Непись энергично кивнул и тут же начал объяснять:

– Самое простое – это покупка золота. Но вы должны знать, что обратная операция невозможна. Понимаете?

– Еще бы, – я цинично усмехнулся. – Другого даже не ждал.

– Кроме того, вы можете приобрести у меня любое необходимое снаряжение или уникального питомца. А еще...

– Стойте. Какое именно снаряжение можно купить?

– Самое разное, господин Фантом. Если вы планируете заняться рыбалкой, то я могу предложить вам отличную удочку, которая никогда не сломается и которой никогда не потребуется запасная леска. Если вам по душе ремесло шахтера, то у меня есть великолепная кирка...

– Ясно. А что насчет питомцев?

Шаркан смущенно потупился и грустно вздохнул:

- К сожалению, сейчас в наличии остался только один. Желаете взглянуть?

- Давайте.

Мы отошли в самый дальний угол магазина, после чего откровенно стесняющийся продавец ткнул пальцем в большую серебряную клетку:

- Вот.

Внутри клетки сидел таракан. Огромный, толстый и усатый.

- Да уж, - я с любопытством уставился на членистоногое создание. - И сколько такой стоит?

- Десять мифриловых монет, господин Фантом.

- Охренеть. Да кому он нужен за такую цену?

Таракан явно обиделся на мои слова. Гневно пискнул, шустро подбежал к решетке, а затем встал на задние лапки, вцепившись в прутья передними и явив моему взору упитанное волосатое брюшко.

Снова пискнул.

- Он плевать умеет, - с отчаянием в голосе поведал мне хозяин магазина. - Врагов отвлекает...

- Нет уж, спасибо. А что еще у вас есть, кроме тараканов и удочек? Уникальное оружие, заклинания?

Непись грустно покачал головой, но быстро воспрянул духом и отправился куда-то вглубь лавки.

- Идите за мной, господин Фантом. У меня есть то, что вам нужно!

Я послушно дошел до небольшого темного закутка и уставился на шкаф, полки которого оказались завалены какими-то странными ящиками.

– Шкатулки хаоса, – гордо сообщил остановившийся рядом Шаркан. – На любой вкус и кошелек.

– Э...

– О, я все объясню! Дело в том, что самые лучшие воины королевства время от времени совершают дерзкие вылазки на изнанку мира. Сражаются там с демонами, испытывают себя на прочность пламенем хаоса, ищут сокровища – и возвращаются обратно с богатой добычей. Но наш правитель не разрешает свободно торговать действительно могущественными артефактами. Именно поэтому некоторые искатели приключений скрывают свои находки...

– Ясно. Лотерея. И какие шансы получить что-то хорошее?

– Все зависит от того, кто делал шкатулку, господин Фантом. Смотрите, вот здесь стоит подпись Венциано Комма. Это достаточно известный маг, но однажды его покупателю достался лишь воздух.

– Скотина. И что, у всех так?

– У многих, – торговец грустно вздохнул. – Но есть те, кто всегда поддерживает должный уровень.

– Понятно. И сколько стоит одна такая шкатулка? Надежная?

– Сто мифриловых монет, господин Фантом.

Я удивленно вытаращил глаза, потом сделал нехитрые расчеты и ошеломленно покачал головой. Выкинуть два миллиона реальных денег за какое-то цифровое дерьмо?

– Да ну его на хрен...

Лавочник отлично понял мои мысли. Понял и тут же всполошился:

- Вы неправы, господин Фантом! Никто не спорит с тем, что это очень серьезная сумма. Но внутри вы можете найти то, что окажется недоступно никому из окружающих. Нечто уникальное. Легендарное. Божественное!

- Или пшик.

- Никаких пшиков, - Шаркан яростно мотнул головой. - Только качественный и неповторимый товар!

Некий резон в его словах определенно имелся - раз уж система в лице местного короля запрещала торговать крутыми шмотками, то с моей стороны правильнее всего было бы потратить деньги как раз на такие вот ящики. Но цена?

- А дешевле у вас что-нибудь есть?

- Конечно есть. Но самое лучшее всегда стоит дорого!

- Знаю, знаю...

Внутренняя жаба упрямо говорила о том, что покупать за такие деньги обычный лотерейный билет - это несусветная глупость. Но спустать эксклюзивные монеты на тараканов или удочки я хотел еще меньше, а других вменяемых вариантов на горизонте попросту не наблюдалось. К тому же, именно сейчас мне представился реальный шанс заложить основу для будущего процветания. Если упустить такую возможность на старте игры...

- Через какое-то время они закончатся, - в унисон моим мыслям сообщил продавец. - Несколько штук уже купили.

- Дерьмо.

- Вы можете позволить себе целых три, - голос собеседника на мгновение дрогнул от жадности. - Что если взять одну на пробу? Всего одну?

Я колебался целую минуту, а затем как следует выругался и согласился:

- Давайте. Фиг с ним.

- Верное решение. Какую желаете?

На первый взгляд все оказавшиеся передо мной шкатулки выглядели совершенно одинаково. Выточенные из черного мрамора стенки, резные узоры, поблескивающая серебром филигрань...

- Эту.

- Прошу, господин Фантом.

Выбранный ящичек оказался довольно увесистым. Я внимательно рассмотрел его со всех сторон, потом задумчиво хмыкнул и осторожно приоткрыл крышку.

Раздался странный свист, шкатулка окуталась дымом, а затем на пол свалилась какая-то длинная блестящая железка.

Меч.

- Так...

[Убийца [-]. Ранг: легендарный [026].

Требования: [сила: 3].

Урон: [3].

Спектральный урон по [-]: [3].

Увеличивает спектральный урон по [-] на [1 %] за каждого убитого [-].

Текущий бонус: [0 %].]

Я нагнулся за оружием, но, к своему удивлению, не смог его поднять. Такое впечатление, что рядом лежал не кусок металла, а огромная бетонная плита.

– И какого черта?

– У вас не хватает силы, господин Фантом, – услужливо объяснил весьма довольный собой торгаш. – Чтобы забрать меч с собой, просто откройте рюкзак и переложите его туда.

– Вот, значит, как. Спасибо. А почему у него такие дерьмовые параметры? И что означают эти черточки?

– Все очень просто, господин Фантом. Когда вы убьете какого-нибудь врага, клинок запомнит свою первую жертву. И будет жаждать крови подобных ей, с каждым разом увеличивая свою мощь.

– Хрень.

– В умелых руках это очень действенное оружие, – помотал головой Шаркан. – К тому же, у него спектральный урон.

– Если вы думаете, что успешно донесли до меня свою мысль, то глубоко заблуждаетесь.

– Многие монстры обладают врожденными сопротивлениями к различного рода повреждениям, господин Фантом. Но этот меч бьет сразу всеми стихиями. Никакой враг не сможет защититься от такого полностью.

На мой дилетантский взгляд, полученный артефакт ни капли не соответствовал своему неподъемному ценнику. Но вернуть все назад уже не представлялось возможным.

– Черт с ним, – я спрятал покупку в рюкзак, а затем обреченно вздохнул: – Еще одну.

– Пожалуйста, господин Фантом!

Новая шкатулка была точно такой же, как и предыдущая. Да и сопутствующие эффекты оказались весьма схожими. Но на этот раз из облака дыма возник не меч, а солидный блестящий кристалл, чем-то схожий с шариком для гольфа. Правда, очень маленьким шариком.

[Руна [Y]. Ранг: божественный.]

Я внимательно рассмотрел камешек, а затем уставился на торговца непонимающим взглядом:

- Что это за фигня?

- Прекрасная руна, господин Фантом. Самого лучшего качества.

- И как ее использовать?

- Вам нужно будет найти еще несколько таких же, а потом составить из них Слово Демиурга. Тогда окажется доступно улучшение...

- Писец. Эндгейм-контент для нуба, час назад оказавшегося в игре. Зашибись, блин.

- Это очень хорошая вещь, господин Фантом.

- Понимаю, - я со злостью бросил шарик в одну из ячеек хранилища. - Но сейчас она мне вообще нафиг не упала. Дайте еще шкатулку.

Третий купленный ящик порадовал меня свитком - угольно-черным, источающим легкий дымок и чрезвычайно солидным на вид.

[Заклинание [Искра Вечного Хаоса]. Ранг: реликтовый [051].

Требования: [интеллект: 50].

Урон магией хаоса: [1*дух] в течение [1*интеллект] секунд.

Откат: [1*интеллект] минут.

Во время действия заклинания восполнение маны невозможно.

Во время действия заклинания передвижение невозможно.]

На этот раз возмущаться и требовать каких-либо объяснений я не стал – даже тупому ежу было понятно, что в моих руках оказалось нечто весьма ценное. Вот только с использованием этой ценности опять возникали сложности.

– Желаете попробовать снова? – вкрадчиво предложил Шаркан. – У меня есть и другие шкатулки.

– Нет уж, – в голову неожиданно пробралось осознание того, что за последние несколько минут практически все мое состояние было успешно спущено в унитаз. – Хватит. Есть у вас что-то полезное для новичка?

– Могу предложить отличный рюкзак путешественника. За двадцать пять или тридцать шесть монет.

– А почему такие странные цены? И чем эти рюкзаки отличаются друг от друга?

– Все дело в объеме, господин Фантом. Каждое место стоит одну монету.

– Тогда здесь должен быть рюкзак и за сорок девять монет? Правильно?

– Правильно, господин Фантом. Но у вас нет на него денег.

Я долго, длинно и со вкусом выругался, помянув по матушке «Роботек», сбившего меня старика, жадных магов, игру, а также собственную глупость. Затем безнадежно махнул рукой:

– В задницу. Пусть будет за тридцать шесть монет. Хрен с ним.

Новый рюкзак автоматически занял место предыдущего. Вместо девяти ячеек там действительно оказалось тридцать шесть, а дополнительным бонусом оказались целых четыре слота для привязки вещей.

– Дайте угадаю. У вас наверняка продается какая-нибудь приبلуда, с помощью которой можно увеличить количество защищенных от потери вещей. Так?

– Разумеется, господин Фантом, – льстиво улыбнулся торговец. – Всего одна монета за один камень привязки!

– Давайте... нет, не надо. Хотя...

– Вы можете купить удочку, – слегка невпопад произнес собеседник. – Или питомца.

– По вашему писклявому таракану тапок плачет, – наотрез отказался я. – А вот удочку я когда-нибудь куплю. Возможно.

– Тогда камни...

– Думаю, на сегодня точно хватит, – в моей душе запоздало проснулась жадность, потребовавшая сохранить хотя бы часть бездарно профуканного капитала. – Надо во всем разобраться.

– Конечно, господин Фантом, – хозяин лавки разочарованно кивнул и пошел открывать дверь. – Приходите еще.

– Обязательно...

Вокруг меня снова оказался уютный средневековый город, наполненный деловитыми жителями и бестолково мечущимися по улицам игроками.

Я остановился рядом с магазином, проводил рассеянным взглядом какую-то яростно матерящуюся девицу, а затем открыл хранилище. Тоскливо поскреб затылок.

Жизнь стала казаться еще более дерьмовой, чем раньше.

Глава 3

Следующие два часа я занимался совершенно мирным делом – сидел рядом с воротами, грустно пялился на уходящую вдаль дорогу и слушал. Все подряд.

Вдумчивое чтение справки дало мне некое понимание базовых принципов игры, но живые, реальные знания начали копиться только после того, как я додумался устроиться здесь, в самом оживленном месте города.

Мимо время от времени проносились озлобленные игроки, жаждущие незамедлительно покорить новый мир. По стене гуляли вальяжные стражники. От дома к дому шастали чрезвычайно спесивые горожане. И все они о чем-то разговаривали.

Прежде всего остального я уяснил, почему игровую вселенную обозвали «Перекрестком».

Оказывается, некий божественный хрен решил устроить себе развлечение и столкнул в одну кучу обломки сразу шести или семи миров, предоставив их жителям возможность упоенно резать друг друга во имя каких-то иллюзорных ништяков. И все бы ничего, но в результате криворукости Великого Творца миры состыковались не совсем точно. На границах образовавшихся секторов возникли препятствовавшие исполнению высшего замысла горные цепи, а реальная движуха оказалась возможна только в центре карты. Там и образовался своеобразный перекресток, на котором люди мочили орков, эльфы – некромантов, а офигевшие от такого беспредела древние ящеры – всех подряд.

Наш город, Эриниум, располагался в достаточно приятном месте – к востоку от поселения возвышались непроходимые скалы, на юге плескался океан, а все остальное пространство занимали вполне дружественные земли. Впрочем, ситуацию заметно усложняли свободно гулявшие по окрестностям хищники – если неписей местные волки, лисы и медведи почему-то не трогали, то нежное мясо молодых нубов явно пришлось им по вкусу.

Слушать ругавшихся на жизнь игроков было довольно весело, но бесконечные описания враждебной фауны мне в конце концов надоели.

То, что никаких «яслей» рядом не имелось, стало понятно уже давно. Оставалось разобраться, каким образом можно апнуть себе лишний десяток уровней, не встречаясь с обитающими в лесу тварями. Но этого пока так никто и не выяснил.

Продолжая вполуха слушать разговоры окружающих, я достал из рюкзака меч, уложил его на колени, а затем начал внимательно изучать, желая разобраться, за что конкретно отдал хрену тучу денег.

Статус «легендарного» предмета намекал на то, что оказавшаяся у меня вещь должна быть невыразимо прекрасна. Слова торговца убеждали в том же самом. Но вот параметры...

– Почем железку взял? – рядом практически сразу же остановился игрок с ником «Баттман». – Там еще есть?

– Что? – я недоуменно вскинул брови. – А, ты про это. За реал купил. Дорого.

– Правильно, – совершенно неожиданно для меня кивнул собеседник. – Здесь только донатом и справляться. Что по параметрам?

– Да дерьмо полное.

– А точнее? Если не секрет, конечно.

Так как любой ценой скрывать характеристики своего оружия я не собирался, то лишь пожал плечами и зачитал весь список.

Баттман смерил меня странным взглядом, а затем уточнил:

– Дерьмо, говоришь?

– Ну да... а что?

– Да так, ничего. Форум игры как-нибудь на досуге чекни.

– В смысле? Объясни толком.

– Не объясню, – игрок сплюнул на мостовую и шагнул к воротам. – Из принципа. Раки должны страдать.

Лишний раз обижаться мне не хотелось, так что я пропустил его слова мимо ушей, опять сосредоточившись на мече.

Раз все вокруг упорно считают, что у меня в руках оказалась полезная и нужная вещь, то отрицать это – довольно глупо. Требуется попросту разобраться в ситуации.

– Итак...

Спустя десять минут до меня все-таки дошло то, что обязано было стать понятным еще хрен знает когда.

«Легендарная крыса-убийца, затмевающая своей тенью солнце» – это всего лишь одна из крыс. Какой-нибудь местный Фенрир – просто большой волк. А условный «король-скелет» относится к тому же классу, что и набор гнилых костей из ближайшего склепа.

– Хитро, хитро...

Впервые с начала своей игры я ощутил нечто похожее на радость.

Теперь оставалось найти «чистого» базового монстра, убийство которого положит начало массовому геноциду всех его сородичей. А затем...

Меня по-прежнему смущал откровенно низкий урон меча, но теперь я уже не хотел торопиться с выводами. Возможно, где-то в городе сидел кузнец, способный увеличить базовые параметры артефакта. Возможно, то же самое можно было сделать с помощью загадочных рун, одна из которых валялась у меня в сумке.

Почему бы и нет?

На волне позитива я достал черный свиток и принялся крутить его в руках, стараясь найти какие-нибудь скрытые возможности.

Написанное на черной шелковистой бумаге заклинание требовало пятьдесят единиц «интеллекта», не позволяло двигаться во время каста, а его урон напрямую зависел сразу от двух параметров. Чисто теоретически, вложив туда около тысячи очков характеристик, можно было получить нереально убойную вещь. Вот только где взять лишнюю тысячу очков?

Чуть-чуть помечтав о недостижимом величии, я убрал свиток обратно, после чего крепко задумался.

Игра выдала мне сразу два четких направления для развития. Требовалось лишь выбрать правильную стратегию, способную их объединить.

С другой стороны, какая здесь может быть стратегия, если использовать клинок Фантом мог хоть сейчас, а до изучения заклинания ему оставалось еще уровней пятьдесят как минимум?

- Пора прекращать страдать фигней, короче говоря.

Я решился, открыл характеристики персонажа и увеличил значение «силы» до трех единиц. Затем осторожно взялся за рукоятку оружия, поднял его... и беспомощной амебой стек на землю.

- Что за дерьмо?

Стоило мне отпустить меч, как бодрость вернулась.

Новая попытка - и новое бессилие.

- Придурок, у тебя эта болванка «силу» до нуля опускает, - бросил какой-то игрок, увидев мои страдания. - Если мозгов нет, мануалы курить научись.

– Умные все, едрена вошь, – пробормотал я, тратя еще одно очко навыка. – Вас бы, козлов, на мое место...

На этот раз все получилось как нельзя лучше. Оружие уверенно лежало в руке, персонаж чувствовал себя бодрым и счастливым, а в параметрах возникло новое значение – из четырех единиц «силы» доступной осталась только одна.

Очередной нюанс местной игровой механики стал более-менее ясным.

Я невольно вспомнил про валявшееся в рюкзаке заклинание и яростно поскреб макушку – с учетом только что полученной информации надежда на фееричный урон слегка потускнела, зато во всей красе раскрылась вариативность доставшегося мне умения.

Зачем бустить все подряд, если можно оставить одну единичку «интеллекта» раз в минуту выдавая пару сотен урона? С другой стороны, никто не запрещает использовать обратный вариант. И уйму промежуточных...

Чувствуя, что думать по этому поводу мне предстоит еще очень долго, я на пробу взмахнул мечом, удовлетворенно хмыкнул, а затем истратил оставшиеся пункты характеристик на развитие выносливости. Магия магией, но умирать от одного тычка – это слишком уж непозволительная роскошь. Для кого угодно.

Осталось выбрать нормальную специализацию.

Из разговоров часовых мне стало ясно, что где-то неподалеку располагается тренировочная площадка местной стражи. Судя по всему, как раз там и происходило обучение различным боевым навыкам. А навыки моему герою были нужны просто позарез.

Неизвестно, правда, какие именно.

– Ладно, разберемся...

Рядом с обнаруженной десять минут спустя площадкой толпился народ – игроки чуть ли не в очередь записывались для того, чтобы усилить свои немощные тела. Слышались грозные обещания, ругань обалдевших от такого напора

стражников, удары, болезненные вскрики...

Довольно быстро стало понятно, что заниматься благотворительностью здесь никто не собирается.

- Где я тебе золотой возьму, если я на него этот вшивый меч купил? Жлоб!

- Нет денег - свободен! Следующий!

- Неписи охренели...

- Я! Я хочу выучить заклинание!

- Тогда вали к волшебникам. Следующий!

- Мне сопротивление! Деньги есть.

- На задний двор, к сержанту Колыру. Следующий!

- Здесь нормальные вещи бывают? Или только эта унылая хрень?

- Какой уровень - такие и навыки...

- А что лучше выбрать?

- Выбирай трех девственниц, бро. Не прогадаешь, отвечаю.

- Сопротивление физике. Медведя забыл?

- Медведю на сопротивление все равно. Медведь - сила.

- Медведь - сука конченная. Но я его, краба шерстяного, все равно завалю.

- Самое нормальное - это одна из школ. Меч, лук, топор, копье. Вроде как, если прокачаешь навык до сотни, то урона в два раза больше будет. Отличный буст.

– У магов умения продаются, которыми оружие поджигать можно! Стихийный урон добавляется!

Слушая разговоры соседей, я постепенно добрался до огромного злого солдата и, чуть поколебавшись, озвучил ему свое желание:

– Мне бы сопротивление повысить. Физическое.

– Задний двор, сержант Колыр. Следующий!

На местной тренировочной базе было достаточно интересно и даже весело. Пара десятков человек размахивали ржавыми железками, явно стараясь впитать в себя искусство фехтования. Еще пятеро азартно расстреливали из луков соломенное чучело. Какой-то нонконформист пытался крутить вокруг себя длинное копье...

– Чего встал, салага? Бегом у сержанту!

Я понятливо кивнул и отправился по указанному направлению. Дошел до какого-то грязного закутка, рассмотрел творившееся там действие, а затем выругался.

Нескольких игроков, по недомыслию выбравших для изучения защитную дисциплину, в прямом смысле слова били. Били тупыми деревянными мечами, палками...

– Сучара! Падла! Больно же!

– Терпи, боец, – квадратное лицо расхаживавшего по двору здоровяка озарила акуля улыбка. – В бою всем плевать, больно тебе или нет.

– Твою мать!

– А ты чего встал? – сержант повернулся ко мне. – Гони монету.

Пришлось отдать единственный имевшийся у меня в наличии золотой и присоединиться к тренировке.

- Только не очень сильно...

Оказавшийся со мной в паре солдат презрительно фыркнул, а затем без всякого предупреждения махнул пилкой.

Гладкая коричневая деревяшка свистнула в воздухе и опустилась мне на плечо. Вспыхнула боль. Левая рука мгновенно отнялась, повиснув безжизненной плетью. В глазах не мгновение потемнело.

- Ах ты...

Новый удар заставил меня проглотить остаток фразы и скрючиться в позе эмбриона. Следующий - чуть не лишил сознания.

Реальность этого гребаного мира зашкаливала. А отключенный фильтр ощущений позволял сполна прочувствовать все то, что ожидало моего персонажа в дальнейшем.

Зубы волков, мечи воинов, огонь, молнии...

- Су... ука...

Несмотря на то, что избиение показалось мне бесконечным, объективно весь процесс занял всего несколько минут. В какой-то момент висящая у меня на поясе бляшка вздрогнула и солдат сразу же опустил свое оружие.

- Сержант, этот готов!

Квадратнолицый Колыр остановился рядом и одним движением вздернул мое измочаленное тело на ноги. Присмотрелся, задумчиво сплюнул на землю, после чего с легким удивлением спросил:

- Что, чувствительный слишком?

- Наверное, - я осторожно покрутил головой, удивляясь тому, что она все еще на месте. - Если вы об ощущениях, то они полные.

– Идиот, – выдохнул сосед-страдалец. – С полными ощущениями тебе тут небо с овчинку покажется... куда бьешь, сука!

– Глупо, но эффективно, – вынес свой вердикт сержант. – Продолжай закалять свое тело в битвах и добьешься поразительного результата.

– Спасибо. А что еще вы посоветуете изучить начинающему мечнику? Кроме владения мечом, конечно же.

– Не старайся объять необъятное, парень, – Колыр вытянул руку и чувствительно постучал меня пальцем по лбу. – Пока что тебе даже пяток навыков освоить сложно будет. Выбирай их с умом.

Выдав это напутствие, сержант с важным видом отошел в сторону. А я постарался как следует осмыслить прозвучавшие слова.

Похоже, здесь существовало некое ограничение, связанное с изучением всевозможных дисциплин. Вопрос только в том, как именно оно было реализовано. Баланс между оружием и магией? Необходимость делать перерыв между уроками? Или обычный лимит на количество способностей?

– Слышь, друг, – увидев еще одного «выпускника», я шагнул в его сторону. – Сколько всего навыков тут можно получить?

– Отвали, и без тебя тошно...

– Блин, тебе жалко, что ли?

Ковылявший к выходу игрок на мгновение прикрыл глаза, вздохнул и ответил:

– Пять навыков. Доберешься до сотни – еще один. До двухсот – еще. Понял, нуб?

– Понял. А перерыв между обучением...

– Нет никакого перерыва. Хоть все сразу учи.

Ситуация оказалась чуть сложнее, чем выглядела еще совсем недавно. А совет представителя компании в очередной раз заиграл новыми красками.

- Не спешить, не тупить...

- Верно, - собеседник отвернулся, продолжив свой нелегкий путь. - И мануалы читать, чтобы не быть дятлом.

- Спасибо...

К тому моменту, когда я вернулся в город, план дальнейших действий стал более-менее ясным.

Для нормального использования «Искры Вечного Хаоса» мне нужно было как следует развивать дух. Но сама по себе эта характеристика требовалась только вконец упоротым магам. Следовательно, мой персонаж должен был стать именно волшебником, а форсировать развитие боевых навыков особого смысла не имело.

С другой стороны, экономить на этом тоже не стоило. Первое время сражаться мне предстояло именно врукопашную. Да и потом такие варианты не исключались.

- Научиться владению мечом и купить себе заклинание, которое его зажигает, - в конце концов обрисовал я себе первостепенную задачу. - А еще найти щит.

Чисто теоретически, можно было изучить еще и навык щитоносца, но до меня уже дошла информация о том, что его полное развитие давало всего лишь десятипроцентное увеличение шанса блокировки. Не особенно-то нужная магу вещь, прямо скажем.

На этом месте своих размышлений мне пришлось чертыхнуться, снова открыть параметры персонажа и вчитаться в описание только что полученной плюшки.

[Соппротивление физическому урону [001].

Базовый навык, позволяющий увеличить аналогичное сопротивление вплоть до [+10 %]. Сразу после окончательного развития возможно получение следующей ступени.

Не влияет на ощущения персонажа.]

Судя по всему, глупость я все-таки сделал. Или нет?

– Раз он меня из-за этих гребаных ощущений так быстро активировался, то и прокачиваться будет быстро? Какого хрена здесь такая ущербная справка, мать ее...

Продолжая задумчиво негодовать, я дошел до уже знакомого магазина.

Стоявший за прилавком Шаркан при виде нового гостя отвлекся от слежки за немногочисленными посетителями и радушно улыбнулся:

– Господин Фантом, вы вернулись за шкатулками?

– На шкатулки пока денег нет. Мне бы...

– Нет-нет, вы неправильно поняли, – торговец отошел к прилавку и вернулся, держа в руках три до боли знакомых мне ящичка. – Это ведь тоже ценность. Если у вас будет свой дом, они могут украсить интерьер. А если вы сами захотите сделать шкатулку хаоса, то вам не придется тратить на основу.

– Вот оно что. Спасибо.

– Не за что, господин Фантом. Чем еще я могу вам помочь?

– Хочу обменять одну мифриловую монету на золото. Какой сейчас курс?

– Один к сорока двум. Вас это устраивает?

– Нет, но куда деваться...

Получив на руки деньги, я окинул взглядом ближайшие стеллажи, а затем спросил:

- Скажите, у вас есть щиты? Хорошие?

- Конечно, - Шаркан важно кивнул. - Я вижу, вы решили сражаться с врагами мечом? Весьма мудрый выбор для новичка.

- Да не было у меня никакого выбора. Сколько будет стоить нормальный щит?

- Самый лучший из того, что у меня есть - сто десять золотых монет.

- Едрена вошь. А что в нем такого замечательного?

- Посмотрите сами, господин Фантом, - собеседник ловко стащил со стены довольно большой прямоугольный щит и протянул его мне. - У него есть восхитительное магическое свойство!

Брать в руки изогнутую деревянную плиту я не рискнул, ограничившись поверхностным осмотром.

[Щит часового. Ранг: редкий [004].

Требования: [сила: 5].

Броня: [4].

Этот щит сам восстанавливает свои повреждения.]

- Понятно. Силу жрет как мамонт, но брони - кот наплакал. А свойство ничего не стоит.

– Как скажете, – Шаркан ничуть не расстроился. – Тогда взгляните на этот. Он вам понравится. И стоит всего восемьдесят монет.

Новый щит оказался заметно красивее предыдущего. Треугольное полотно из блестящего черного дерева, широкие серебряные полосы по краям, мягкая кожа на внутренней части...

[Щит оруженосца. Ранг: редкий [011].

Требования: [сила: 3].

Броня: [4].

Этот щит способен подчеркнуть ваш благородный статус.]

– У них у всех, что ли, броня одинаковая?

– Конечно, – не моргнув глазом, подтвердил торговец. – А как иначе? Здесь же главное – это дополнительные параметры. Вот, скажем, зайдете вы на прием к мэру города. Что вам потребуется? Солидность!

Я еще раз глянул на предложенный мне щит.

В словах купца звучала правда. Внешний облик всегда и везде помогал добиваться желаемого результата гораздо эффективнее, нежели богатый внутренний мир или прочая хрень такого рода. А мне позарез нужны были выгодные квесты и возможность свободно разговаривать с местными чиновниками.

– Черт с ним, возьму. Обменяйте еще одну монету.

Из-за отсутствия лишней «силы» взять свою покупку в руки я не мог, так что отправил ее в рюкзак, а потом развернулся к выходу.

– Скажите, господин Фантом, вы не хотите изучить навык торговли? Для уважаемого клиента – всего за один золотой.

Мне пришлось задержаться и снова пораскинуть мозгами. С одной стороны, предложение выглядело довольно-таки заманчивым и сулило определенную выгоду в дальнейшем. Но занять один из пяти доступных слотов небоевым навыком...

– А что он дает?

– Если вы освоите его до конца, то сможете платить за товары меньше, – заговорщицки улыбнулся Шаркан. – Кроме того, вам откроются новые возможности. Скажем, я совершенно точно знаю, что некоторые купцы продают запрещенные королем вещи. Но не на глазах у всех.

– Проклятье... хорошо, учите.

– Очень-очень мудрый выбор, мой друг.

Бляшка на поясе издала знакомое жужжание. Я открыл дневник, заглянул в характеристики...

[Торговля [015].

Улучшенный навык. Незначительно снижает цену отдельных товаров, а также позволяет получать развернутые консультации у торговцев.

Незначительно влияет на общую репутацию и известность.]

– Сразу пятнадцатого уровня? Неплохо так. А как его развивать?

– Все просто, мой друг, – собеседник неопределенно пожал плечами, а затем в очередной раз улыбнулся: – Покупайте, продавайте. Дальше будет видно. Возможно, кому-то из моих знакомых понадобится помощь. Всякое бывает.

– Ясно. Спасибо.

Оказавшись на улице, я чуть-чуть подумал и снова направился к тренировочной площадке.

За время моего отсутствия толпа желавших овладеть тайными знаниями нубов стала еще больше. Шум также усилился. Впрочем, настроение кучковавшихся повсюду игроков по-прежнему было не особо радостным.

– Эти навыки – дерьмо. Лучше бы я монету на заклинание огненное потратил.

– Краб. Любой навык развивать нужно. Ясен хрен, не первом уровне он унылый.

– В безопасной зоне все храбрецы. А ответить за свои слова можешь?

– Да пошел ты, членистоногое...

– Заклинания выгоднее. Их сколько угодно выучить можно...

– А мы волка завалили! Троиш он загрыз, но все равно сдох, сволочь.

– Герои. Когда на медведя...

– Да вообще жесьть. Мы думали, здесь только простая живность бродит, а там – настоящий скелет. Страшный, гад...

Я наострил уши, стараясь услышать что-нибудь еще про скелета, но очередь неумолимо продвигалась вперед, унося меня в сторону от разговаривавших про него игроков.

А буквально через несколько секунд уже знакомый мне стражник отправил меня на новый сеанс саморазвития.

Сержант Рикош отнесся к моему визиту с откровенным безразличием. Показал несколько основных ударов, велел отрабатывать их до бесконечности, после чего спокойно ушел в тени, продолжив наблюдать за процессом оттуда.

Впрочем, жаловаться на отсутствие внимания было глупо – сама по себе эта тренировка оказалась заметно более легкой, нежели предыдущая.

Какое-то время я упоенно размахивал мечом, старался повторять движения более опытных учеников, представлял себя в гуще сражения... а потом неожиданно выдохся. Руки ослабли, меч стал весить чуть ли не тонну, перед глазами вспыхнули веселые звездочки...

– Отдохни, Фантом, – тут же раздался ленивый голос учителя. – У тебя выносливости не хватает, чтобы вот так скакать. Или дышалку развивай, или отдельными ударами сражайся. Иначе тебя кто угодно прикончит, пока ты слизняком дохлым ползать вокруг него будешь.

– Понял.

– Молодец. А что это у тебя за меч такой интересный? Где взял?

– У Шаркана купил. Торговец такой.

– Знаю. Ну-ка, дай глянуть...

Я подошел ближе и протянул стражнику оружие. Впрочем, тот ограничился одним-единственным беглым взглядом.

– Хорошая вещь, редкая. Спектральный урон мало где встречается. И свойство интересное.

– А что такого в этом уроне? Там три единицы, здесь три единицы... какая разница? Нет, я знаю, что он разной магией бьет, это понятно. Просто все именно на это внимание обращают.

– Разница говоришь... – Рикош с наслаждением потянулся, а затем широко зевнул. – Ты мозги включить пробовал? Из скольких частей спектр состоит?

– Из пяти... наверное. Сопротивлений же пять?

– Точно, – собеседник благожелательно кивнул. – А урон у тебя там какой?

– Тройка.

– А как может меч, который бьет сразу пятью стихиями, наносить всего три единицы урона?

– Э... вы хотите сказать, что он каждой частью спектра бьет по три? А в сумме – пятнадцать? Правда?

– Ишь, смысленый какой, – хохотнул стражник. – Мозговитый даже. Ладно, иди, тренируйся...

Где-то через полчаса Фантом наконец-то получил нужный мне навык.

[Владение мечом [001].

Базовый навык, позволяющий наносить мечами дополнительный урон.

Максимальное значение дополнительного урона: [100] процентов. Текущее значение дополнительного урона: [1] процент.

Сразу после окончательного развития возможно получение следующей ступени навыка.]

– Отлично, – я стер выступивший на лбу пот и засунул клинок за пояс. – Зашибись.

Главная часть подготовительной программы была успешно выполнена. Мне оставалось лишь навестить местных волшебников, а потом узнать о доступных заданиях. И двинуться на поиски приключений.

Тоска, еще час назад немилосердно точившая мою душу, все быстрее рассеивалась, уступая дорогу пробудившемуся азарту.

Глава 4

Магическая академия Эриниума чем-то напоминала библиотеку – просторную и доверху заполненную тайными знаниями. А кучковавшиеся перед входом игроки были до удивления похожи на нерадивых студентов – взявшихся писать диплом за неделю до защиты и теперь всеми силами искавших выход из слегка затруднительного положения.

– Дайте в долг! Я верну, честно!

– Не верьте этому козлу, он уже две монеты у лохов отжал!

– Что брать-то?

– Умения здесь вообще ни о чем. Только для поддержки годятся. Шмот отремонтировать, лишний урон на меч повесить...

– У этих презервативов всего пять заклинаний на выбор. И все – отстой.

– А чего ты хотел получить на старте игры, да еще и всего за один золотой? Планировал сразу нагибатором стать?

– Да здесь...

Когда настало мое время приобщиться к могущественной магии, я уже совершенно точно знал, что хочу купить – увеличивающее урон заклинание вместе с аурой починки снаряжения.

Из доступных вариантов имелись также абилки на лечение, усиление защиты и привлечение внимания, но хитпойнты в игре постепенно восстанавливались сами собой, броня оставалась полным дерьмом несмотря на любые бусты, а становиться классическим танком мне было слегка впадлу. Особенно учитывая стопроцентные ощущения.

– Разумный выбор, ученик, – безразличным тоном сообщил мне седой маг, вытаскивая откуда-то из-за стола помятые и непрезентабельные свитки. –

Занимайся как можно упорнее, тогда эти знания приобретут в твоих руках невиданную мощь.

- Спасибо...

Полученные умения выглядели откровенно жалко. Но купить что-либо еще я все равно не мог. Ввиду вопиющей скудности ассортимента.

[Аура [Восстановление предметов]. Ранг: обычный [001].

Требования: [интеллект: 1].

Повышает прочность всех ваших предметов на [5 %] в час.

Расходует [1] единицу маны в секунду.]

[Заклинание [Огненный меч]. Ранг: обычный [001].

Требования: [интеллект: 1].

Дополнительный стихийный урон: [1].

Продолжительность: [1*интеллект] секунд.

Стоимость: [5] единиц маны.]

Для использования «огненного меча» требовался как минимум еще один свободный пункт «интеллекта», поэтому соответствующая бумажка отправилась в рюкзак. А вот ауру я выучил сразу.

Новое умение добавило к одежде едва заметную туманную пелену и напрочь остановило приток маны, полностью съев текущую регенерацию. Впрочем,

прямо сейчас это никак не отразилось на возможностях персонажа. Зато отключившаяся из-за нехватки «мозгов» способность видеть расширенную информацию о мире вызвала у меня острый приступ раздражения.

– Креативщики хреновы, – злобно пробормотал я, рассматривая красующийся в графе «интеллекта» ноль. – Ладно, хрен с ним. Будем считать, что сделано все возможное...

Мне удалось беспрепятственно дойти до ворот и покинуть город, но сразу после этого на горизонте всплыл закономерный вопрос о том, какое направление выбрать дальше.

На мой взгляд, самым подходящим для активации меча монстром являлся обычный волк – наверняка по миру шлялось огромное количество его собратьев, способных обеспечивать меня опытом неограниченное количество времени. Заманчивым вариантом был также обнаруженный где-то неподалеку скелет, но его поиски могли затянуться до бесконечности...

– Эй, ты не пати ищешь? Давай к нам!

Оглянувшись на прозвучавший за спиной голос, я увидел молодого выглядящего мечника, с почтением рассматривающего мой щит.

– Ты мне?

– Тебе, – охотно подтвердил собеседник. – Уже ходил в лес? Как насчет группы?

Мысли о возможном вступлении в пати меня посещали. Более того, этот вариант на данном этапе развития казался наиболее логичным.

Но были здесь и свои минусы.

– У меня квест висит. Нужно волка убить, обыкновенного. А до тех пор я никого трогать не могу.

– Ну, потанкуешь, делов-то, – хмыкнул игрок. – У нас Энигма неплохо лечит.

Я открыл было рот, чтобы сказать, что в гробу видел такое удовольствие, но тут же остановил свой порыв. Никто ведь не запрещал мне на какое-то время включить фильтр ощущений, добиться цели, а потом вернуть настройки обратно.

- Тогда согласен.

- Отлично. У тебя хитов сколько?

- Тридцать. Слушай, а как тебя зовут? Я интеллект в ноль слил, тупо не вижу.

- Да? - игрок заметно удивился. - Не слышал о такой фигне. Кроветварц. Но все зовут просто Тварцем.

- Хорошо, Тварц - так Тварц. Вы когда и куда идете?

- Скоро. Эня задонатить решила, так что в магазине тусуется.

- Эня - это Энигма?

- Ага. Пошли на точку, я тебе наших покажу.

Доброжелательность случайного знакомого казалась довольно странной и даже подозрительной. Но только до того момента, как я увидел, насколько восхищенными глазами остальные участники группы пялятся на щит.

Судя по всему, Тварц отправился искать для своей группы танка - и успешно его нашел.

- Привет, я Эллер, - поздоровался со мной плотно обвешанный колчанами лучник. - В лесу уже бывал?

- Разок зашел и умер.

- Знакомо, - третий игрок, чем-то напомнивший мне обычного начитанного бомжа, весело хохотнул. - Мы без нормальной поддержки тоже сливаемся. Я все

в инту забросил, эти двое – в силу и ловку...

– Знакомься, – махнул рукой Тварц. – Бубончик. Великий маг в будущем, но совершенно бесполезное создание прямо сейчас.

– Я агро могу повесить. И лечить тоже могу.

– А вы все прямо здесь встретились? Или в реале знакомы?

– Нет, никакого реала, – Эллер отрицательно покачал головой. – Я из Америки, а эти двое – то ли из России, то ли из Москвы. Просто нас после старта на одной поляне выкинуло. Вот вместе и держимся.

– Ясно.

Минут через десять рядом появилась Энигма – молчаливая серьезная девушка, одетая в какую-то неопрятную хламиду.

Тварц сразу же вылез вперед:

– Фантом, это наш хил, Эня. Эня, это наш новый танк, Фантом. А теперь принимаем союз и валим за опытом! Время – деньги! Готовы?

– Готовы, готовы...

Первого монстра мы встретили практически сразу же – рядом с ведущей к лесу дорогой сидел и что-то задумчиво жевал упитанный серый кролик.

– Я его завалю, – азартно шепнул Эллер, поднимая свой лук. – Он слабый...

Стрела сорвалась с тетивы, грозно свистнула над головой ничего не подозревающего зверя и скрылась в траве.

Кроль пискнул что-то неодобрительное и в мгновение ока скрылся из виду.

– Дерьмо!

- Да уж, - пробормотал Тварц. - Пока от вас двоих хоть какая-то польза нарисуетя...

- Не ссы, брат, - волшебник ободряюще хлопнул его по плечу. - Сначала всегда тяжело.

- Пошли, мотиватор...

Двигаться в составе группы оказалось неожиданно интересно. Игроки непринужденно болтали между собой, охотно делились уже известными мне нюансами игровой механики, прикидывали, как скоро смогут заглянуть в центр карты...

- Лиса! Третий уровень!

- Тридцать хитпойнтов, максимальный урон такой же, - прошептал мне на ухо Бубончик. - Но это если полный крит пройдет. Давай, ты справишься!

Пришлось выставить вперед щит и медленно двинуться в сторону недобро посматривавший на незваных гостей хищницы.

- Агро!

У меня над головой что-то негромко щелкнуло и зверь, тоненько тьякнув, бросился в атаку.

- Вот дерьмо...

Щит, прямо скажем, ни хрена не помог. Шустрая тварь проскользнула мимо него, снова тьякнула, а затем от души цапнула меня за голень.

Хорошо еще, что фильтр ощущений я все-таки включил.

- Бей ее! Вперед!

Мгновение спустя в мою многострадальную ногу впиалась длинная черная стрела, а окружающий мир затянуло противной розоватой дымкой.

- Лечи его!

- Куда ты стреляешь, криворукий рак!

- Мать вашу...

По телу скользнула прохладная волна, смывшая неприятный туман и вернувшая часть потерянных очков жизни. Рядом возник матерящийся Тварц, сразу же взявшийся молотить своим мечом по загривку лисицы.

Секунд через тридцать все закончилось. Трупик монстра шлепнулся на землю, подернулся дымом, а затем рассыпался невесомым серым прахом.

- Зашибись...

- Короче. - Откровенно недовольный результатами закончившегося боя мечник спрятал оружие, выпрямился и окинул нас сердитым взглядом. - Так дело не пойдет. Эллер, стрелять ты больше не будешь. Нахрен надо.

- Я...

- Тренируйся как хочешь, но в схватку не лезь, ясно? Опыт поднимем, чуть толще станем, потом снова начнешь.

- Ладно. Понял, виноват.

Спустя какое-то время все незаметно устаканилось.

Мы бродили по опушке леса, высматривая прячущихся в кустах лис, затем Бубончик творил свою страшную магию, я исполнял роль мальчика для битья, а Тварц лупил упоенно грызущего меня зверя. Обычная и ничем не примечательная работа в команде.

Ближе к концу первого часа фарма у меня апнулся уровень. Фантом наконец-то перестал быть «нулевым» и получил первое честно заработанное очко опыта.

– Поздравляю, – мечник, добравшийся уже до третьего левела, одобрительно кивнул. – Живку качай, это сейчас нужнее всего.

– Разберусь, – я открыл параметры и, напрочь проигнорировав совет, вложил очко навыка в развитие интеллекта. – У меня свои цели.

– Ну, как знаешь.

В голосе Тварца послышалась затаенная обида, но я пропустил ее мимо ушей – раскачиваться в танка лишь потому, что этого желали какие-то едва знакомые мне люди, было глупо.

– Сегодня до вечера уровней пять взять сможем, – задумчиво произнесла Энигма. – А завтра можно и в лес пойти. Думаю, я справлюсь. Мана уже хорошо регенится.

– Мне бы какой-нибудь огненный шар, – грустно вздохнул Бубончик. – Что за игра, где у мага нет нормальных заклинаний?

– Я слышал, в академии квест дают на атакующее умение, – откликнулся Эллер. – Но не всем. Какие-то особые условия нужны.

– Завтра утром гляну тогда. Вдруг повезет...

Прогноз целительницы оказался не совсем точным – лично мне до заката солнца удалось апнуться не пять раз, а только два. Впрочем, это все равно было лучше, чем ничего.

Заработанные очки снова отправились в «интеллект».

– Ладно, хватит на сегодня, – Тварц, добив пятый уровень, мгновенно растерял все желание продолжать фарм. – Я выхожу. Завтра часам к десяти собираемся у ворот, пойдем дальше.

- Давай.

- Удачи.

На мой взгляд, такое поведение со стороны командира выглядело довольно странным и неуважительным, но качать права по пустякам мне не хотелось. К тому же, среди нас именно мечник приносил больше всего пользы, так что простить ему легкое пренебрежение к интересам остальных участников группы было можно. Наверное.

- Тоже пойду.

- И мне пора...

Буквально через пару минут вокруг никого не осталось. Если не считать комаров и очередной лисы, злобно тарасившейся на меня из-под своего куста.

Я чуть-чуть подумал, затем показал хищнице неприличный жест и отправился к городским воротам, размышляя о произошедших за день событиях.

Игровой мир выглядел уже далеко не таким суровым и жестоким, как мне показалось сначала – несмотря на то, что фармить в одиночку здесь было откровенно трудно, работа в группе позволяла добывать опыт без особых проблем. Следовательно, первое время нужно было придерживаться именно этой стратегии. Невзирая даже на авторитарные замашки предводителя.

Больше всего остального печалило отсутствие лута. – за те полдня, что мы убили на возню с мобами, из тех не выпало вообще ничего – ни единой золотой монеты или шмотки.

Конечно, нет ничего более странного, чем вываливающийся из тощего кролика пластинчатый доспех, но не до такой же степени?

- Ладно, хардкор – так хардкор. Прорвемся...

Уже подойдя ко входу в Эриниум, я неожиданно вспомнил о купленном несколько часов назад свитке и, не откладывая дело в долгий ящик, выучил

заклинание. А затем опробовал его, предварительно отключив ауру.

Меч радостно вспыхнул у меня в руках, осветив пространство на несколько метров вокруг. И снова погас.

- Отстой, короче говоря. Как и ожидалось.

Судя по всему, для уверенной сольной игры мне требовался целый ворох новых улучшений. Нормальный меч, с помощью которого можно было бы убивать абсолютно любых монстров. Лечебное заклинание для оперативного латания шкуры. Какая-нибудь фигня с дистанционной атакой.

Без этого же я оставался лишь большим и сытным куском мяса. Для всех подряд.

- Блин.

Спать не хотелось. Искать новую группу было лениво. Но заниматься что-то в одиночку мой кривобокий персонаж попросту не мог.

Пришлось как следует выругаться и снова отправиться в магазин. А затем разменять там очередную мифриловую монету и подобрать персонажу дополнительное оружие.

- Будьте внимательны, мой друг, - заботливо произнес Шаркан, отдавая мне покупку. - Если вам захочется носить с собой оба меча, то каждый из них начнет отнимать у вас силы. Рекомендую использовать рюкзак.

- Спасибо, я уже в курсе.

Новый клинок не представлял из себя ничего особенно впечатляющего, но на нем был вполне приличный урон. А большего сейчас и не требовалось.

[Солдатский меч. Ранг: обычный [001].

Требования: [сила: 3].

Урон: [6].]

Так как моя собственная сила добавляла к урону любого оружия целую единицу, а с помощью заклинания я мог получить еще одну, максимальное повреждение от удара мечом теперь равнялось восьми пунктам. Примерно столько же вливал в монстров Тварц.

Оставалось научиться восстанавливать себе жизнь.

- Почему бы и нет, в конце-то концов. Какая, блин, разница уже...

Я отлично понимал, что расплыться по множеству направлений – это не самый лучший путь. Но мне предстояло играть нон-стоп, без каких-либо перерывов. И вряд ли кто-нибудь еще смог бы поддерживать такой темп. Значит, нужно было становиться мастером на все руки. Хреновеньким, но готовым сражаться в одиночестве, без поддержки тех же самых целителей.

После покупки меча в кошельке сохранились целых две золотые монеты, так что я снова отправился на прием к волшебнику и взял-таки у него еще один магический свиток.

[Заклинание [Лечение]. Ранг: обычный [001].

Требования: [интеллект: 1].

Восстанавливает цели [5] очков здоровья

Стоимость: [5] единиц маны.]

После изучения новой абилки значение моего интеллекта в очередной раз упало до единицы, а персонаж снова превратился в нечто ущербное – ни запаса магической энергии тебе, ни нормальной регенерации, ничего.

Впрочем, предаваться печали было не время и не место.

– Я слышал, что вам требуется помощь. Возможно, я смог бы что-то сделать?

Расположившийся в уютном кресле старец окинул меня внимательным взглядом, почесал репу, а затем с некоторым сомнением заявил:

– Ты слаб.

– Разве? А что еще для этого нужно? Меч у меня есть. Щит есть. Огненное заклинание есть, лечение...

– Ладно, ладно, – убежденный моим напором волшебник раздраженно махнул рукой. – В подвале под библиотекой всякая шваль завелась. Если хоть немного порядок наведешь, благодарность академии тебе обеспечена.

– Понял. А как туда попасть?

– Да легко...

В следующий момент вокруг сгустилась кромешная тьма.

– Эй? Эй!

Не придумав ничего лучше, я сделал активирующий «огненный меч» жест.

Клинок послушно загорелся, осветив уходящий куда-то вдаль коридор, а также откормленную коричневую крысу, замершую в двух шагах от меня.

Увидев пламя, грызун задумчиво пискнул и встал на задние лапки.

Меч погас.

– Вот дерьмо!

После сотворения еще одного заклинания крысы рядом уже не оказалось.

- Шкура трусливая...

Текущий уровень регенерации магической энергии позволял мне использовать свое умение раз в пять секунд. Собственно, от этого и пришлось отталкиваться – я зажигал меч, быстро рассматривал окрестности, перебежал вперед, снова «включал свет»...

Шагов через тридцать на пути встретилась первая комната. Внутри которой наконец-то нашлась сбежавшая от меня тварь.

- Попалась, сволочь, – сообщил я, быстро прикрывая дверь и снова оказываясь в темноте. – Задница тебе.

Из дальнего угла донесся зловеющий шорох. Затем неодобрительный писк. Еще один, еще...

Когда меч снова загорелся, то осветил сразу шестерых грызунов, тарачившихся на меня внимательными черными глазками. На душе стало неудобно, но эти противники были всего первого-второго уровня и я, справившись с гнусным предчувствием, шагнул вперед.

Бой получился довольно странным. Мечущиеся под ногами крысы вели себя совершенно непредсказуемо. Меч грозно посвистывал в воздухе, рассекая трепещущую от ужаса пустоту. Редкие мгновения света выхватывали сюрреалистические картины длинных волосатых хвостов, оскаленных морд, поломанной мебели...

Впрочем, баловство с огнем пришлось закончить буквально сразу же – кусались мелкие твари весьма ощутимо и жизнь улетала только в путь.

- Чертовы шерстяные пи... сука! На, гнида!

Спустя пару минут я умудрился попасть по какой-то из крыс во второй или третий раз. Грызун издал отчаянный писк и тут же откинул копыта, а мне стало чуть-чуть легче.

Второе убийство наполнило воздух запахом безоговорочной победы.

Еще через какое-то время последний из врагов был загнан в угол и торжественно уничтожен.

Никаких трофеев на полу так и не появилось. Опыта дали мало. Но сам процесс оказался достаточно увлекательным для того, чтобы продолжить его в следующей комнате.

А затем я вспомнил про необходимость играть на полных ощущениях, убрал фильтр – и познал боль. Гребаные вредители кусались как таежные комары, раны после их острых зубов дико чесались, материться приходилось со страшной силой...

Собственно, в этой непринужденной атмосфере Фантом и взял четвертый уровень. «Интеллект» поднялся еще на единичку, запас маны увеличился, время действия заклинания тоже апнулось. Вдобавок, выросли сразу два навыка из трех. Не бог весть что, но жизнь сразу показалась гораздо более приятной, нежели раньше.

Вволю налюбовавшись характеристиками, я немного подумал и определил для себя следующую цель.

Мне хотелось чтобы меч горел постоянно, а для этого в «интеллект» требовалось засунуть еще как минимум три очка характеристик. Вдобавок, стоило хотя бы немного увеличить показатель «духа» – чисто для регенерации магической энергии.

Итого – плюс четыре или пять уровней.

– Ну, с богом...

Судя по отсутствию поблизости других игроков, квест являлся сугубо индивидуальным – для иных желающих наверняка создавались отдельные копии данжа. Следовательно, задание волшебника требовалось выполнять со всем возможным старанием – вряд ли при таких начальных условиях кто-то стал бы выдавать награду за убийство всего нескольких жалких пасюков.

– Только всеобщая зачистка, только хардкор...

Спустя какое-то время я обнаружил выход из лабиринта, но отправился дальше, решив продолжить геноцид хвостатых вредителей. Затем на глаза попала идущая вниз лестница, также оставшаяся без внимания.

– И к вам заглянем, и вас вылечим... получай, тварь... времени навалом... а, сучара!

К сожалению, сразу после взятия следующего левела прогресс персонажа буквально замер на месте – система больше не хотела давать мне опыт за убийства слабых первоуровневых мобов.

Пришлось все-таки возвращаться к лестнице и спускаться на следующий ярус.

Я вальяжно прошел несколько метров по украшенному паутиной коридору, заглянул в какую-то захлавленную кладовку, после чего слегка ошеломленно выругался.

На ветхом деревянном столе восседала очередная крыса. Огромная, черная, зеленоглазая.

Меч в очередной раз погас. Светящиеся зеленые точки – нет.

– Да ну его на...

Раздался грозный скрежет когтей, а мгновение спустя крохотные огоньки буквально метнулись в мою сторону. Я попятился, скастовал одновременно все доступные заклинания...

Ногу пронзила острейшая боль. Загоревшийся клинок осветил вцепившегося в меня монстра.

А затем вокруг появились стены уже знакомого кабинета.

– М-мать!

– Вижу, задание оказалось вам не по силам, – брезгливо сморщил нос выдавший квест волшебник. – Чего и следовало ожидать. Ступайте, не отнимайте больше мое время.

– Но...

– Ступайте.

– А еще раз можно?

– Нет. Ступайте, я сказал.

Несмотря на проснувшееся желание огреть заносчивого непися по башке, я все-таки сдержался и вышел из приемной, тут же оказавшись среди толпы оживленно разговаривавших между собой игроков.

– Глянь на его хлебальник, – сразу же послышался чей-то радостный голос. – Тоже челлендж провалил.

– Что, даже заклинание не дали? Эй, Фантик? Получил заклинание?

– Не получил, – огрызнулся я, протискиваясь к выходу.

– Это нормально, – решил поддержать меня кто-то еще. – Один из десяти до свитка добирается. А полностью еще никто не прошел.

Пришлось затормозить и развернуться.

– Уже известно, когда конкретно свиток дают?

– Нужно хотя бы одну крысу со второго яруса завалить. Тогда этот ушлепок толкнет речь о том, как хорошо ты сражался и как сильно тебе не повезло. После чего наградит заклинанием.

– Ясно. А еще в городе подобные квесты есть?

– На волков, – сразу же откликнулся ближайший ко мне игрок. – Стража у ворот выдает. Но туда пока никто не лезет, твари довольно сильные.

– Спасибо...

Я вышел на улицу и остановился, задумчиво рассматривая медленно светлеющее небо.

Несмотря ни на что, мое ночное приключение оказалось весьма удачным. Два уровня, слегка прокачавшиеся умения, опыт боев в темноте – отличный результат для только-только начавшего игру сольника. Особенно учитывая заявленный в игре уровень сложности.

Жаль только, что к этому успеху меня привела чрезвычайно извилистая дорога.

– Надо было сразу брать себе нормальный шмот, а не маяться дурью. Кретин.

Со всех сторон обмусолив эту гениальную в своей актуальности мысль, я глубоко вздохнул, плюнул на камни, после чего отправился изучать залитый тьмой город.

Когда, если не сейчас?

Глава 5

За остаток ночи мне удалось как следует рассмотреть улицы Эриниума и обнаружить там несколько весьма интересных мест.

Совсем рядом с магазином Шаркана нашлась алхимическая лавка, в которой продавались всевозможные хитрые зелья. Около главной площади жил торгующий амулетами и кольцами ювелир. Неподалеку от его мастерской устроилась гильдия исследователей. А на одном из ближайших перекрестков возвышалось здание королевского банка.

Лишних вещей или денег у Фантома не имелось, информации для местных ученых – тоже. Некоторое время я думал о том, чтобы купить себе какое-нибудь колечко или амулет, но шедшие вместе с рюкзаком привязки уже закончились, а приобретать еще одну мне запрещала жадность. Тем более, что особой необходимости в этом не было.

Успешно преодолев все соблазны, я вышел за ворота города и расположился неподалеку от стены, поджидая остальных участников команды.

Безделье затянулось. К тому времени когда рядом появился Бубончик, мне уже откровенно надоело все вокруг – от погоды и игры в целом до непроходимо тупых местных обитателей и неписей.

– Доброе утро, – поздоровался со мной будущий великий маг. – О, ты уровнем поднял? Сам?

– Привет. Да, сходил в академию. Пытался квест выполнить.

– И? – голос собеседника отразил искреннюю заинтересованность. – Я по форуму вчера гулял, там рассказывают, что таких квестов в каждом городе хватает, но они одноразовые. Если слился, то все, минус к карме и облом.

– Вот у меня тоже минус к карме случился.

– Говори. Все равно делать нечего.

– Короче, там живут...

Минут через тридцать группа наконец-то собралась в полном составе. Пришедший самым последним Тварц по очереди осмотрел всех нас, затем важно кивнул и начал выдавать директивы:

– Слушайте вводную. Монстры, которые на четыре-пять уровней слабее игрока, практически не дают ему опыта. Поэтому сейчас мы отправимся мочить лис, чтобы разок апнуться и поднять выносливость. Затем передвинемся дальше, поищем волков. Фантом, в твоей секретной раскачке есть место для живучести?

- Найдется.

- Тогда вперед!

На рыжих тварях мы взяли не один уровень, а целых два – слишком уж легко пошло дело, когда я спрятал свой бесполезный щит и взял меч.

- Отлично, давно бы так, – слегка напряженным голосом похвалил меня Тварц после очередной победы. – Ты за сколько эту железку отхапал?

- Сорок золотых. Задонатил чуток.

- Это же не спортивно.

- Да мне как-то все равно. Мобы ложатся, опыт идет, а остальное не важно. Энигма, кстати, тоже донатила, если забыл.

Предводитель загадочно хмыкнул и не стал развивать тему – то ли согласился с моими аргументами, то ли, что вероятнее, предпочел не демонстрировать слишком уж откровенную неприязнь.

- Ну что, сворачиваем? – закончив возиться с характеристиками, целительница задумчиво глянула в сторону леса. – Магии много, лечить могу быстро. Правда, хилка здесь слабенькая...

- Если что, начнем кайтить.

- Как скажешь. Вам виднее.

Удирать от волков по местным зарослям мне не очень-то хотелось, но вот убить одного из них было жизненно необходимо. Причем как можно раньше.

- Я готов.

- У меня ловкость еще больше повысилась, – смущенно произнес Эллер. – Думаю, теперь смогу попадать куда надо.

– Хорошо. Вперед!

К моему удивлению, первым встреченным нами в лесу мобом оказался ни разу не волк, а барсук – откормленный, полосатый и очень шустрый.

Правильно сагрить его нам не удалось. Толстая подушка меха стремительно сблизилась с оторопевшим от такого развития событий Бубончиком, мгновенно отправила его на тот свет, перекатилась к Энигме...

– Ай!

Жизнь целительницы свалилась в ноль.

Эллер попытался что-то сделать, выпустил в моба стрелу, но тоже ушел на перерождение.

А затем барсук просто скрылся в ближайших кустах, оставив нас с Тварцем целыми и невредимыми.

– Вот гнида, – мечник раздосадованно выругался, после чего двинулся обратно к опушке. – Идем, Фант. Вдвоем нам здесь только за лисами охотиться...

Новая попытка оказалась намного более удачной. Дождавшись возвращения безвременно усопших, мы с легкостью прикончили толстенького ежа, затем спугнули семью оленей и увидели-таки первого волка. Самого что ни на есть простого.

[Волк. Ранг: обычный. Уровень: [4].]

Я тут же залез в инвентарь, меняя клинок.

– Тварц, этот мой. Эня, лечи как следует...

– Хрен ты с ним справишься, – скептически хмыкнул командир, глядя на медленно приближающегося хищника. – Давай хоть до половины помогу хиты снять? Убьет же.

– Ладно, – я выдвинулся вперед и зажег меч. – Мне важно его добить...

Над головой прозвучал знакомый щелчок, хищник метнулся вперед, получил по башке... и неожиданно переагрился на Тварца.

– Мать твою...

Хотя здоровье мечника оставляло желать лучшего, благодаря усилиям целительницы он смог прожить целых пять секунд, все это время от души колотя врага. Я, почувствовав, что шансы на финальный удар тают с ужасающей скоростью, старался не отставать, быстро тыкая зверя в самую заднюю и беззащитную часть тела.

К сожалению, чудесного спасения не произошло – несмотря на усилия Энигмы, командир быстро получил несовместимые с жизнью раны, безжизненным мешком свалившись волку под ноги.

Тот резво обернулся в мою сторону, словил еще один удар... и сдох.

– Вот дерьмо, – в голосе Эллера послышалась откровенная досада. – Совсем чуть-чуть не повезло.

– Теперь снова ждать...

Не обращая внимания на беседующих спутников, я прищурился, рассматривая свойства клинка.

Те ожидаемо изменились.

[Убийца волков. Ранг: легендарный [026].

Требования: [сила: 3].

Урон: [3].

Спектральный урон по волкам: [3].

Увеличивает спектральный урон по волкам на [1 %] за каждого убитого волка.
Текущий бонус: [1 %].]

- Зашибись. Получилось.

- Что именно получилось? - Бубончик кинул в мою сторону недоуменный взгляд. - Лут какой-то нашел?

- Нет, лута нет. Я меч на убийство волков заточил.

- И какой теперь урон?

- Пятнадцать. А с «силой» и заклинанием - семнадцать.

- Солидно, - с ноткой зависти вздохнул Эллер. - Классный меч.

- Можем рискнуть и дальше пройти. Только сразу говорю, на остальных мобов это не работает. Встретим еще раз барсука - ляжем.

- Давай рискнем, - пожал плечами маг. - Интересно же.

Когда мы с грехом пополам завалили второго волка и я взял небольшую передышку, американец в качестве ликбеза рассказал о формировании наносимого местными тварями урона.

Это оказались ни разу не приятные для меня сведения.

Все рассчитывалось от уровня монстра - для получения цифры среднестатистических повреждений его требовалось умножить на пять.

Следовательно, противник десятого левела уже сейчас мог снести все мои пятьдесят единиц жизни одним ударом. Даже без учета возможных критов.

А что будет потом...

- Это ведь полная задница. Как играть-то?

- Да нормально, - американец ни разу не проникся моим возмущением. - Мы же играем. Один раскачивает себе сопротивление и живучесть, потом надевает броню и танкует. Остальные его лечат и вливают в противника урон. Классика.

- В одно место такую классику...

- Еще один!

Этот волк едва меня не завалил. После первого же укуса окружающий мир подернулся тревожной красной дымкой, я трусливо бросился наутек, обычно спокойная Энигма выдохнула несколько дурных слов и начала одно за другим кастовать свои заклинания... но все обошлось.

Здоровье вернулось к нормальным значениям, враг словил еще два удара, а затем благополучно издох.

- Так дело не пойдет. - Девушка окинула взглядом кучку пепла и сердито покачала головой. - Нужен какой-нибудь нормальный танк. А еще - нормальная хилка. Без этого мы далеко не уйдем.

Наступило грустное молчание. Все отлично понимали, что целительница права, но становиться танком не хотелось никому. Особенно мне.

- Вот вы где, - из кустов выбрался запыхавшийся Тварц. - Завалили кого?

- Пару волков. Но нам по-прежнему нужен танк.

- Танк? А Фантом?

- Я никогда не собирался в него превращаться. Если что.

- Тем не менее, согласился. Когда тебя звали в группу.

- Хватит вам цапаться, - неожиданно рассудительно произнес Бубончик. - Фант уже сейчас по волкам почти двадцатку урона выдает. Делать из него танка - глупость.

- Откуда столько? - Тварц с подозрением уставился на мое оружие. - Тот самый квест сработал?

- Да.

- А где его можно получить?

- Нигде. Он к мечу привязан.

- Ясно, опять донат.

Нотка презрения в голосе собеседника заставила меня утвердиться во мнении, что с этой группой нам уже очень скоро придется разойтись. Впрочем, гордо растворяться в предрассветном тумане было все еще рано.

- Давайте какое-то время попробуем охотиться так, как есть. А там глянем по ситуации.

- Попробуем, - фыркнул Тварц. - Конечно, попробуем. Как же иначе.

Атмосфера незаметно, но весьма ощутимо испортилась - Тварц то и дело бросал на меня косые взгляды, Бубончик заметно погрузнел, а не слишком разговорчивый Эллер окончательно притих. Впрочем, фарм все равно шел - до тех пор, пока меня не ваншотнула очередная лохматая тварь.

Воскреснув на уже знакомом кладбище, я некоторое время с грустью рассматривал окрестности, а потом открыл дневник и написал Тварцу, что сегодня на охоту уже не выйду.

В ответ прилетело нечто весьма саркастическое, но сегодня мне было не до глупых местечковых разборок. Требовалось разобраться в том, как именно развивать своего персонажа дальше.

- Итак...

Фантом [7].

Сила: 4 [1].

Выносливость: 5.

Ловкость: 1.

Интеллект: 6 [3].

Дух: 1.

Броня: 0.

Жизнь: 50.

Мана: 30.

Сопротивление физическому урону: 0,5 %.

Сопротивление стихийному урону: 0.

Сопротивление божественной магии: 0.

Сопротивление магии смерти: 0.

Сопротивление магии хаоса: 0.

Репутация: скромный богач.

Известность: ничтожная.

Подвиги: нет.

Умения

Восстановление предметов [001].

Огненный меч [004].

Лечение [002].

Навыки

Сопротивление физическому урону [005].

Торговля [015].

Владение мечом [005].

Характеристики выглядели довольно скверно. Мне удалось вплотную приблизиться к тому, чтобы сделать из Фантома могучего универсального бойца, но в итоге он все равно стал обычным, кривым и никому нафиг не нужным мечником. Вдобавок, способным успешно сражаться только с волками.

- Вопрос в том, каким хреном это исправить...

Я расположился на прогретой солнцем могильной плите и начал обдумывать свое возможное развитие к сотому уровню.

Первое, что требовалось Фантому для комфортного выживания – это набор легкой брони. Но ради одновременного использования меча, щита и целых пяти элементов одежды мне пришлось бы скопить как минимум двадцать баллов «силы». То есть, добавить еще шестнадцать к уже имеющимся четырем.

Следующий и не менее важный момент – гребаное заклинание с его конскими запросами в виде пятидесяти единиц «интеллекта».

Итого – шестьдесят шесть очков, необходимых для профильного развития двух главных характеристик.

Само собой, что остальные параметры при таких раскладах грозили оказаться в глубокой-глубокой заднице.

– Хреновая какая-то арифметика...

Пасьянс не складывался.

Я мог стать магом. Я мог стать мечником. Я мог стать даже целителем или танком. Но не всеми ими сразу.

– Дерьмо!

– Не рефлексируй, чувак, – дружелюбно хохотнул проходивший мимо игрок. – Это ведь не реальный мир. Расслабься и получай удовольствие.

– Хорошо тебе говорить...

– Просто забей, бро!

Слова незнакомца в очередной раз напомнили мне о том, кто я есть и каким образом оказался в игре.

Кто бы что ни говорил, а для Алексея Щеглова все окружающее являлось самой что ни на есть настоящей реальностью. Возможно – единственной, которую ему суждено было увидеть до самого конца своей жизни.

– И какого черта меня потащило на ту улицу...

В унисон моим мрачным мыслям бляшка на поясе ощутимо вздрогнула – пришло еще одно письмо от администрации.

[Здравствуйте, Алексей Николаевич.

Напоминаем, что по медицинским показателям вам крайне не рекомендуется использовать в игре фильтр ощущений.

Пожалуйста, используйте полученный артефакт либо держитесь как можно дальше от опасных зон. Если фильтр будет включаться без объективной необходимости, то нам придется заблокировать эту функцию.

Желаем вам счастливой новой жизни.]

– Вот уж спасибо, – я вспомнил укусы волков и непроизвольно потер ногу. – Вас бы сюда, крючкотворы хреновы...

– Че приуныл? – рядом возникла какая-то чрезвычайно веселая девчонка. – Айда на фарм. Мы как раз пати собираем. Хил есть.

– Нет уж, спасибо. Хватит с меня пати.

– Что, крабы попались? Или сам, того, щелк-щелк? Признавайся!

– Сам, – я встал и направился к выходу из кладбища. – Отвали.

– Рак!

– От рака слышу...

Спустя какое-то время раздражение улеглось само собой.

Перспективы Фантома скрывал дурнопахнущий туман неизвестности, но у меня в распоряжении по-прежнему имелся ничем не ограниченный запас времени. Так к чему спешить и делать ошибки, если ближайшие несколько дней разумнее всего провести за неспешным геноцидом волков?

Возвращаться к Тварцу мне уже не хотелось, поэтому я свернул к раскинувшемуся с южной стороны города редколесью. Прошел несколько сотен метров, отклонил два предложения о вступлении в группу и снова оказался между деревьями.

Новый план был чрезвычайно прост – как следует апнуть меч, взять задание у местных стражников, а потом с блеском его выполнить, заработав тем самым славу и ништяки.

Не так уж сложно. Во всяком случае, на первый взгляд.

– Хай, лохматый, – я кивнул выглянувшей из кустов морде, поднимая окутанный пламенем клинок. – Иди-ка сюда...

Следующие несколько часов прошли крайне напряженно – убивать волков с одного-двух ударов никак не удавалось, Фантома все время грызли, заклинание лечения едва-едва справлялось с нагрузкой и от очередного перерождения меня спасало только чудо.

Затем случилось сразу два эпохальных события – персонаж взял восьмой уровень, а меч набрал достаточно смертей для того, чтобы приплюсовать к своему урону целых пять единиц.

Я увеличил живучесть, выследил очередного хищника – и поразился тому, насколько проще стало жить.

– Вот, теперь повоюем...

Солнце неспешно спустилось к горизонту, дотронулось до него, после чего скрылось из виду, но меня это не остановило – перед глазами наконец-то маячил самый настоящий прогресс. Результатами которого можно было наслаждаться на практике.

Ближе к полуночи я завалил сотого по счету волка, доведя свой реальный урон до тридцати двух единиц. А буквально сразу после этого меня жестоко, беспощадно, ультимативно покарал очередной барсук – жирная полосатая тварь кинула огромный хрен на все мои достижения и буквально за два укуса отправила на кладбище.

Говоря откровенно, какой-то особенной злости я не испытал – шляться по ночному лесу, прислушиваясь к тихим шорохам и каждую секунду ожидая нападения, мне уже надоело. Раскачка-раскачкой, но отдохнуть от всего этого тоже хотелось.

С другой стороны, как здесь отдохнешь, если персонажу даже спать не хочется?

– Гребаная система...

Нудный фарм продолжился. Хищники исправно выползали из своих нор, грозно рычали, пытались грызть мне ноги, но затем все равно умирали. Опыт от этих побед не прибавлялся, зато вожделенные проценты в характеристиках меча увеличивались. Что, в общем-то, и требовалось.

Уже на рассвете меня прикончили две лисы, неведь что забывшие посреди волчьих угодий. Часа четыре спустя Фантом стал жертвой оголтелого плееркиллера, наверняка рассчитывавшего отхапать странный меч, но в итоге жестоко обломавшегося.

А затем наступил катарсис. Очередная серая тварь выпрыгнула из-за поваленного дерева, оскалилась... и была убита одним ударом. Всего одним.

Я от души выругался, спрятал меч, после чего расслабленно шлепнулся на землю.

Легкий ветерок игриво шелестел среди травы. Где-то высоко слышалось цоканье рассерженной на весь мир белки. Неподалеку завывал очередной волк.

В голове незаметно растеклось какое-то странное безразличие – спать мне по-прежнему не хотелось, но задолбавшийся от однообразной возни мозг самым явным образом намекал на необходимость отдыха.

– От работы кони дохнут, – пробормотал я, следя за перепрыгивающей с ветки на ветку сойкой. – Нужно еще какое-то занятие себе найти. Иначе меня тут...

– ...накроет одним местом, – донесся издали возмущенный женский вопль. – Ты в цель когда-нибудь попадать научишься?

Судя по всему, трудности при стрельбе из лука здесь имелись у всех, а не только у Эллера. В принципе, логично – за возможность убивать своих жертв издали нужно было платить. Ибо, как говорится, нефиг.

Чуть-чуть позлорадствовав на этот счет, я вспомнил о лежавшем в рюкзаке свитке и резко опечалился – у магов «Перекрестка» райской жизни тоже не было. А жаль.

Мысли постепенно вернулись к поискам альтернативного занятия для Фантома.

Чисто теоретически, наличие огромного количества свободного времени позволяло с легкостью развить одну из ремесленных специальностей. Например, то же самое кузнечное дело. Но сидеть днями и ночами на одном месте во имя какого-то призрачного будущего профита я считал невообразимо глупым занятием. Особенно на фоне того, что у ворот города уже собралась сплоченная группа яростных задротов, упоенно клянчивших у всех подряд железо и уголь.

Превращаться в нечто подобное мне откровенно не хотелось. Вокруг был совершенно неизведанный мир, который требовалось изучать, покоряя новые локации, добывая новые артефакты...

Осознав, что рассуждаю как самый настоящий игрок, я невесело усмехнулся.

Ну да, игрок. Лучше уж ассоциировать себя с заядлым геймером, чем с валяющимся в реанимации телом...

Дневник вздрогнул, приняв очередное сообщение. На этот раз – от Тварца.

[Привет, ты в игре? Мы нашли танка, сейчас собираемся в лес. Идешь?]

Короткое послание заставило меня поморщиться. Общаться с мечником я больше не хотел. В принципе.

[Привет. Извини, мне сейчас нужно охотиться на самых слабых волков. А с них никому из нас экспа уже не пойдет.]

Пару секунд спустя выскочило новое письмо:

[Твое дело. Удачи.]

Чувствуя себя подлой эгоистичной сволочью и желая как-то отвлечься от этого нехорошего чувства, я встал на ноги, прислушался к звукам разгоревшейся неподалеку схватки, а затем двинулся вперед, насвистывая себе под нос незатейливую мелодию.

– А нам все равно, а нам все равно... да твою же мать, хрена ли ты опять вылез?

Вместо ответа возникший на моем пути барсук гневно зашипел и бросился вперед, мгновенно доказав, что все текущие достижения Фантома по-прежнему не стоят даже ломаного гроша.

Десять секунд спустя вокруг снова появилось кладбище.

– Гнусный жалкий пассив...

– Ты это кому? – с искренним возмущением в голосе спросил устроившийся на соседнем надгробии игрок. – Мне?

– Барсуку. А на твою ориентацию всем плевать, расслабься.

– Ты...

– Расслабься, говорю, – я злобно пнул могильную плиту и направился к выходу. – Хочется быть пассивом – будь им.

– Сука!

Грозные вопли стихли за спиной. Вокруг оказались уже поднадоевшие мне городские улочки. Магазин Шаркана, пахнувшая изысканными французскими сырами лавка алхимика, ювелирная мастерская...

Чувствуя необходимость в очередной раз что-то поменять в своей жизни, я толкнул изящную дверь и зашел в маленькое помещение, набитое драгоценностями вперемешку с охранниками.

Возившийся с увесистым куском серебра тощий старичок заинтересованно поднял голову.

– Чего изволите, уважаемый Фантом?

– Сам не знаю. Посмотреть бы, что у вас вообще есть. За мифрил и золото.

– Золото мне не требуется, – ювелир презрительно махнул рукой. – Принимаю только мифрил, артефакты и драгоценные камни.

– Вот даже как...

– Да. Но вы не стесняйтесь, заходите. Вдруг что-то зацепит душу.

Я хмыкнул, протиснулся мимо огромного воина в шипастой броне и оказался рядом с небольшим прилавком, на котором оказались разложены всевозможные безделушки.

– Если вам требуется усилить какую-нибудь часть своей личности, то вы можете взять соответствующее кольцо. Например, вот это.

У меня перед носом оказался невзрачный перстень с маленьким синим камешком.

[Кольцо духа. Ранг: обычный [001].

Требования: нет.

Дух: [+1].]

– И сколько такое стоит?

– Одну мифриловую монету, господин Фантом.

– Грабеж. За одну единицу духа?

– Иногда даже подобная малость способна изменить многое, – старикашка со значением поднял вверх морщинистый палец. – К тому же, если израсходовать достаточно душ на ее улучшение, она буквально засияет новыми красками.

– Каких еще душ?

Ювелир искренне удивился вопросу. Настолько, что убрал кольцо и пододвинулся чуть ближе, вылупившись на меня глазами политика, которому внезапно доложили о реальных доходах населения.

– Вы не знаете?

- Нет.

- Каждую вещь можно улучшить, напитав силой убитых врагов. Даже эту маленькую поделку.

- Ага, - у меня в голове наконец-то сложились воедино обрывки услышанных до этого разговоров. - Значит, я могу сделать свой меч еще сильнее?

- Можете, - подтвердил ювелир. - Но не у меня. Для этого понадобится кузнец. Или души.

- Вы уже второй раз о них говорите, но я так и не понял, где их брать.

- Из трупов побежденных врагов, разумеется.

- Нет там ни...

- У вас в рюкзаке лежит прекрасный щит, - собеседник ни с того ни с сего решил поменять тему разговора. - Но использовать его вы не можете, так как вам не хватает силы. Возможно, это кольцо исправит ситуацию?

Осторожно рассмотрев новый перстень, я лишь задумчиво хмыкнул и почесал репу.

[Большое кольцо силы. Ранг: обычный [001].

Сила: [+3].]

- Оно прекрасно дополнит вашу экипировку уже сейчас, - вкрадчиво произнес увидевший мои сомнения ювелир. - И окажется весьма полезным в будущем.

- Знаю, блин. Сколько?

- Пять мифриловых монет.

Мне оставалось только выругаться.

На фоне тотального отсутствия хоть какого-нибудь лута этот артефакт выглядел настоящим лучиком света посреди царства тьмы, но цена...

- Ему ведь еще и камень привязки потребуется.

- У меня есть такие камни, - гнусный торгаш, почувствовав запах денег, оживился еще сильнее. - Вам временный или вечный?

- Едрена вошь. Они еще и временными бывают?

- Конечно. Вечным может стать лишь абсолютно совершенный кристалл. Такие встречаются редко.

Я почувствовал, что начинаю злиться. В первую очередь - из-за купленных совсем недавно шкатулок, сожравших почти все мои финансы.

- Сколько стоит вечный?

- Три мифриловые монеты. Видите, как удобно? Вы можете купить сразу все.

- Просто, мать его, праздник. Как тридцатое апреля для Гитлера.

- Вот именно, - просиял не оценивший мой утонченный юмор старик. - Будете брать?

- Буду...

Из ювелирного магазина Фантом вышел абсолютно нищим. Полученные на старте игры деньги окончательно перешли в жадные лапы разработчиков, а в кошельке остался один-единственный жалкий золотой.

- Половину имущества они мне оставили, гребаные козлы... а куда его здесь тратить, спрашивается... сучары.

Горя праведным негодованием, я пересек город, выбрался на дорогу и быстрым шагом направился в сторону леса.

- Держитесь, серые твари...

Глава 6

Два дня спустя я вышел из осточертевшего леса, в очередной раз помянул гневным словом падлу-барсука, а затем отправился к воротам – брать задание на чистку пещеры.

За прошедшее время мне удалось апнуть бонус своего чудо-оружия до пятикратного, «владение мечом» набрало целых двенадцать пунктов, а волки стали отхватывать больше сотни хитпойнтов за удар. В принципе, Фантом уже давно мог заняться нормальной прокачкой, но меня останавливали мысли о возможных ограничениях на выполнение квеста – пролететь мимо награды из-за какой-нибудь мелочи не хотелось, так что страдать от моей руки продолжали все те же несчастные волчары четвертого уровня.

Фармившие неподалеку игроки с уважением глядели на ваншоты, злорадствовали, когда на горизонте возникал барсук и гадали, чего ради кому-то потребовалось истреблять всякую мелюзгу. Впрочем, серьезного интереса мои действия не вызывали – мало ли что решил качать человек. Может быть, то самое «владение мечом».

Время от времени долетавшие до меня игровые новости радовали – лут, упорно не выпадавший с монстров начальных уровней, все же появился. Был он откровенно жалким, но люди получили хоть какую-то экипировку и скорость прокачки значительно увеличилась. А еще расплодилось плееркиллеры, старавшиеся любым способом получить чужое добро.

К негодованию общественности, сражения между игроками оказались никак не регламентированы – словить леща можно было когда угодно и при каких угодно обстоятельствах. Впрочем, имелись здесь и кое-какие плюсы – запятнавший себя убийством вредитель получал какие-то дебафы, рисковал слить уровень в случае

смерти, а также становился желанной целью для мстителей. Неизвестно, правда, с чего вдруг.

Что касается волчьего квеста, то о нем мне удалось накопить лишь самый минимум информации. Грубо говоря, неподалеку от Эриниума находилось подземелье, плотно забитое серыми хищниками. На первом уровне шастала обычная мелкота, ярусом ниже располагалась элита десятого-двенадцатого уровней, а еще дальше... а еще дальше так никто и не прошел.

Совсем уж радужных иллюзий я не питал, но шансы на прохождения данжа у меня все-таки были. Причем, довольно хорошие.

– Мелковат ты еще, новобранец, – грустно покачал головой выдававший квест лейтенант, когда я заявился к нему с предложением помощи. – Но пусть будет по-твоему. Эти волки нам уже давно житья не дают. Слушай. Известно, что в лесу есть пещера...

Десять минут спустя вокруг снова оказались деревья. А еще – игроки, группами и поодиночке топавшие на то же самое задание.

– Главное, – какую-нибудь тварь со второго уровня привалить, – авторитетно вещал крепыш с ником «Ночной Шептун». – На первом уровне можно никого не убивать.

– Ага, ты попробуй там без убийств пройти, – в голосе его соседа звучал откровенный скепсис. – Нереально. Стелс здесь так просто не учится.

– Главное – мозг. Если запомнишь все варианты карты, то быстро найдешь короткую дорогу.

– Их там два десятка...

Собеседники немного ускорились и скрылись впереди. На их месте оказались другие.

– Игра для донатеров, блин. Как пройти эту хрень без единой смерти, если у тебя шмота нет, а жизнь в заднице?

- Просто не надо лезть туда на старте. Набираешь двадцатый уровень, идешь. Это же тупо репутационный квест. Справился - закорешился с неписями. Не справился - лох.

- Говорят, за первое прохождение игра особые плюшки дает...

Я наострил уши, но игроки отвлеклись на какой-то шорох и дальше пришлось идти уже одному.

Людей рядом с входом в заветную локацию было мало - хотя вновь прибывшие искатели приключений отважно лезли в расположившуюся среди поросших травой скал расщелину, обратно никто не появлялся. Сидевшие под землей волки весьма успешно держали оборону.

На всякий случай осмотрев снаряжение и убедившись, что оно ни капли не изменилось за последние полчаса, я глубоко вздохнул, после чего протиснулся в узкий лаз.

Здесь было достаточно светло - росшие на стенах светящиеся грибы более-менее разгоняли мрак. Но проходы оказались весьма узкими, а легкая вонь и сырость вносили в общую картину отчетливые нотки тревоги.

- Ладно. Главное, без ошибок...

Первый встреченный волк ничем не отличался от своих лесных собратьев и меч одним ударом отправил его на тот свет.

Стало немножко спокойнее.

- На этот раз обломаетесь, лохматые...

Несмотря на мрачность локации, вокруг не появлялось ничего действительно опасного. Возникавшие на пути звери грозно щелкали зубами, старались навести на меня ужас, прыгали вперед, но затем погибали, не успев причинить никакого вреда.

Уже минут через десять я определился с наиболее выигрышной в данных условиях тактикой.

Для максимальной эффективности нужно было отыскать какой-нибудь узкий тупичок, присесть там на корточки, а затем выставить перед собой щит, тем самым защищаясь от возможных укусов. После этого требовалось создать как можно больше шума – и все.

Волки охотно прибегали на мои крики, лезли вперед и получали смертельные тычки мечом.

Опыт по-прежнему не шел, но бонус вместе с навыком фехтования исправно копился.

– Держи, грязный пассив... и ты тоже держи... вот сволочь!

Фейлы все-таки случались. После каждого нового ранения я слегка пугался и начинал вести себя заметно скромнее, но уверенность достаточно быстро возвращалась и геноцид продолжался.

– Вы там где? Сюда!

Часа через два мне удалось полностью зачистить первый ярус подземелья, завалив аж полторы сотни мобов и неплохо апнув урон клинка. Проверив каждый закоулок и убедившись, что живых врагов нигде не осталось, я чуть-чуть постоял рядом с ведущим на следующий уровень проходом, затем собрался с духом и шагнул вперед.

Откуда-то из недр земли донесся глухой вождедеющий вой.

Кто бы ни сидел на втором ярусе, он явно был в курсе моего визита.

– Не ссать, – храбро приказал я самому себе, на всякий случай поднимая щит как можно выше. – Урона хватит.

Нападение случилось в тот момент, когда вокруг снова оказались украшенные грибами стены. Едва заметная тень выскочила из-за поворота, царапнула

когтями по гранитным плитам, распласталась в длинном прыжке...

Я успел только сбросить пару кирпичей и ткнуть вперед мечом. В следующее мгновение меня сбили с ног, приложив о какой-то камень. А потом все резко закончилось – очередной волк рассыпался пеплом.

Самая первая задача была успешно выполнена. Причем выполнена на удивление легко.

Настала пора вздохнуть свободнее и даже расслабиться.

– Эй, лохматые...

Из соседнего коридора раздалось низкое рычание. Осознав, что немного поторопился со своими речами, я спешно огляделся по сторонам, не увидел никаких укрытий и ввинтился спиной в тот самый проход, из которого только что пришел.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tn.knigapoisk.com/ru/krasnikov_andrey/perekrestok-ubit-drakona

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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