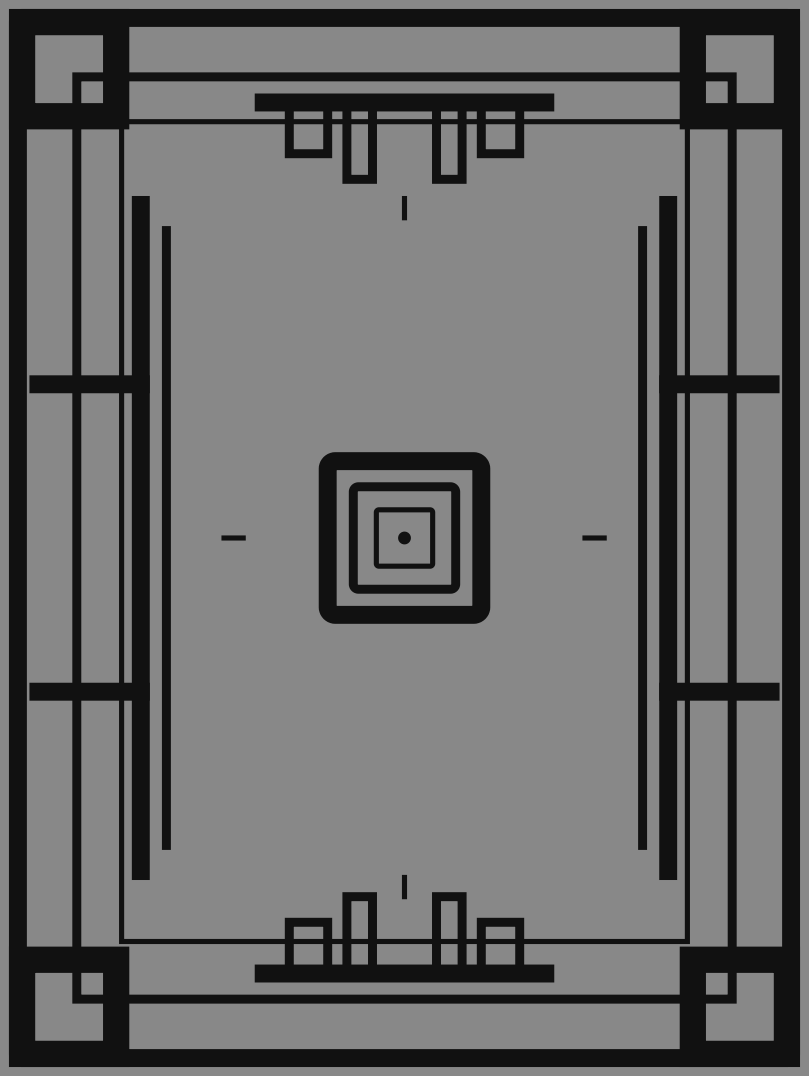
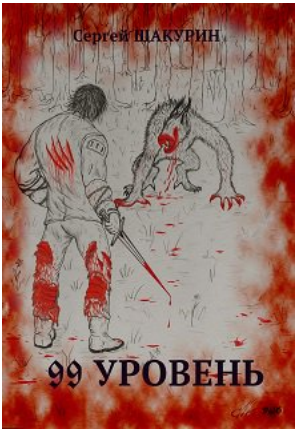


Содержание

Cover Page
Содержание
начало
ПРОДОЛЖЕНИЕ
ПРОДОЛЖЕНИЕ 1
продолжение 2
продолжение 3
продолжение 4
продолжение 5
продолжение 6
продолжение 7. Окончание первой книги


Сергей ШАКУРИН
99 УРОВЕНЬ

99 уровень
Сергей Северный

начало
Серия: «Полное RPG»
99 УРОВЕНЬ

Серия: «Невольные избранники»
ИСПОВЕДЬ ЗВЕРЯ
ИЗГНАННИК
ЗОНА: ПРОВОДНИК
ЗОНА: ВОЙНА
ТАНДРАГАР

Сергей ШАКУРИН

99 УРОВЕНЬ

Шакурин С. В.
Ш 12 99 УРОВЕНЬ. Фантастический роман. (Серия: «Полное RPG»)

Уже не один десяток лет, как воплотилась в реальность мечта толстосумов и игроманов — виртуальный игровой мир, с полным погружением игрока, развивается и процветает.

Артём, не понимавший, как можно тратить не только колоссальные деньги, но и огромное количество времени в виртуале, все же сдался под натиском друга и согласился попробовать, что же это такое — нереальный, прекрасный мир. Только ему как новичку катастрофически не вез-

ло с самого начала, а потом появился персонаж, которого не должно быть в этой игре...

Откуда он вообще взялся, этот некромант?..

УДК 82-344
ББК 84Р1-44
© Шакурин С. В., 2016

ПРОЛОГ

Не настолько далекое будущее

Планета на гране катастрофы: ей грозит глобальное перенаселение. Материки превратились в каменные джунгли. Их теперь заполняют мегаполисы-гиганты, вытеснившие живую природу в историю.

Даже в великой стране России не осталось лесов. От финской до тихоокеанской границы землю заполнили сплошные небоскребы. Зачастую километровые в высоту здания теряются в облаках.

Правительства тех стран, которые хоть иногда или частично вспоминали о народе, на самом же деле это были лишь слова, давно остались в истории.

Сейчас лидеры каждого государства открыто пополняют свои банковские ячейки вместо то-

го, чтобы осваивать территорию Вселенной в поисках пригодных для обитания людей планет и переселения туда жителей Земли. Не пытаются устроить войны, как это было раньше, для сокращения численности населения. Ведь каждому известна истинная цель прихода к власти во все времена — личное обогащение. Зато тех патриотично настроенных правителей, которые борются за справедливость, радеют за народ и свою страну, всегда оперативно отправляли в «отпуск» со словами: «Вечная им память!»

И вот уже не один десяток лет, как воплотилась в реальность мечта толстосумов и игроманов — виртуальный игровой мир качал деньги нескончаемым бурным потоком в мир реальный. Но у каждого была своя цель: богатеи продолжали богатеть, как бы это не звучало тавтологически, а игроманы — играть, воплощая свои несбыточные мечты реальной жизни в «болоте» Всемирной сети. Хотя бóльшая часть игроков имела основной денежный доход, именно играя.

На данный момент виртуальной игровой индустрией правили несколько Корпораций, которые поделили реальный мир на территории. На каждой из них имелась своя, строго определенная Игра. Так, например, жители европейской ча-

сти никак не могли присоединиться к серверу африканских стран, североамериканские — к южноамериканским, японские — к китайским. И даже в России имелись три разграниченных территории: Столичная, Урало-Сибирская и Камчатско-Дальневосточная.

У всех игр была одна базовая тематика: глобальные фэнтезийные MMORPG[1] миры, но каждая Корпорация имела свои тонкости, правила, наполнения мирового пространства, геофизические и геополитические особенности. Было множество случаев, когда игрок одной Корпорации, посмотрев по сетке видеоролики боёвок[2] из другой Корпорации, переезжал жить в интересующий его регион только ради игры.

В общем основной массе простых обывателей, живущих в этом загрязненном машинами и технологиями, которые почти уничтожили экологию, мире под названием Земля, остается одно — уйти в нереальный мир: мир в котором ты будешь дышать чистым воздухом, наслаждаться ароматами свежей травы, получать удовольствие от просторов прекрасной виртуальной Вселенной. Мир, где нет заводов-гигантов, наводнивших всю планету и загрязняющих атмосферу своими отравленными выбросами, а также сливающими

отходы в воды планеты.

Люди не хотели думать о катастрофических проблемах, они намеревались забыть весь происходивший на Земле хаос. И этим для своих целей благополучно пользовались правительства, способствуя Корпорациям игровой индустрии. Ведь так удобно избавляться от лишних ртов планеты чужими руками.

Спрашиваете, каким образом? Всё просто!

Когда-то Корпорации предложили химфарму — химико-фармацевтическому производству, совместное обогащение, и химфарм не отказался. Процесс пошел. Корпорации, якобы заботясь о народе и понимая, что не все могут позволить себе приобрести дорогостоящее оборудование, стали сдавать его в аренду по нереально смешным ценам. Теперь даже уборщик помещений мог себе позволить насладиться игрой.

Не думайте, что Корпорации работали себе в убыток. Ни один руководитель, чем бы он ни управлял, никогда себя не обделит.

Процесс подключения был отработан до точности механизма: к новому будущему игроку сотрудники Корпорации привозили домой и устанавливали капсулу полного погружения, а работники химфарма подключали систему

жизнеобеспечения игрока. Каким физраствором поддерживался игрок, находившийся в игровом пространстве, соответственно держалось в секрете.

Затем будущий арендатор оборудования укладывался в удобное пространство капсулы и к нему подключали демо-версию игры. Возвратившись в реальный мир после получасового теста, новоявленный игрок с горящими глазами, счастливо, придурковато улыбаясь, был готов ехать в центральный офис для подписания договора.

А теперь о том моменте, который позволяет Корпорациям быть такими «щедрыми».

Игрок держит в руках договор об аренде оборудования и торопливо листает, читая наискосок, но его мысли до сих пор там, в новом, «реальном», мире.

Как вы думаете, насколько внимательно и быстро арендатор прочтет сто четырнадцать страниц договора?

В условия договора входили все данные игрока, от группы его крови до счетов банка. Это все находилось на первых страницах документа, а на сто восьмой был один пунктик, звучавший приблизительно так: «При невозможности оплаты игрового времени и невнесении долга в течение

месяца все имущество игрока переходит в собственность Корпорации».

Но все же основная прибыль шла от того, что имелось большое количество случаев невозврата в реальный мир.

Когда в Центре Управления Системой Серверов появлялась информация о непогашенном долге, за этим игроком автоматически устанавливался контроль, и только возникали признаки зависания игрового персонажа, к нему на квартиру выезжала группа «помощи». Основной их работой были отключение игрока от системы и его «утилизация».

Объем физраствора жизнеобеспечения был рассчитан только на три недели непрекращаемой игры, а после долгосрочного «погружения» без положенных возвратов в реальность человек превращался в «овощ».

После «пробуждения» бывший игрок не помнил, кто он и для чего в этой жизни. В основном он вяло сидел, пуская слюни, а нередко просто впадал в кому, не реагируя ни на какие раздражители.

После «утилизации» никто никогда не видел этого человека, а вся его собственность переходила в загребущие руки Корпораций. Таким образом

правительство руками данной индустрии потихоньку сокращало численность населения, которое уже давно преодолело критический рубеж.

Родственники игроков пытались заявлять о пропаже людей, но представители Корпораций лишь разводили руками, говоря, что, видимо, игрок, боясь ответственности за огромный долг, просто где-то скрывается, а согласно договору Корпорация вправе забрать его имущество в счет уплаты долга.

Глава 1

— Ну ты даешь! «Открытый мир» запустили уже два года тому назад, а ты вообще ни разу не был в виртуале даже ранних версий, а они существуют уже десятки лет! С деньгами твоего папаши тоже можно не в аренду брать оборудование, а купить собственную капсулу, как это сделал я! — поражался своему другу Дима.

— Что ты предлагаешь? — Артём провел рукой по светлорусым волосам, улыбаясь своему другу — игровому наркоману.

— Ты даже не представляешь, насколько там все реально! Я траву жевал, она на вкус как настоящая!

— Братец, не жуй траву, козленочком станешь! — засмеялся Артём.

Но Дмитрий его не слушал: он был на взводе, постоянно жестикулируя и рассказывая о том мире.

— И вообще, откуда ты знаешь, какая на вкус настоящая трава? На Земле зелень осталась только в музее, под серьезной охраной. Может быть, конечно, где-то на Крайнем Севере и сохранилось что-то подобное, хотя... даже Камчатка с ее регулярными землетрясениями превратилась в сплошные каменные джунгли. Не представляю, как можно жить на вулкане... — пытаясь не обращать внимания на поток информации, размышлял хозяин квартиры на триста втором этаже.

— Да зелень не главное! — продолжал наступать Дима. — Представь Средневековье с прекрасными дамами, воительницами и девушками притягательного поведения...

— Там что, и проститутки есть?! — перебил друга пораженный Артём.

— Таких проституток ты еще не видел! Да что проститутки?! — отмахнулся возбужденный воспоминаниями друг. — Наши девушки затмевают своим великолепием всех вместе взятых

красавиц мира!

Артём не раз обращал внимание, что Дима говорит о виртуальном игровом мире как о реальном. Дмитрий много раз объяснял, как можно, не выходя из виртуала, зарабатывать огромные деньги именно в игре, главное, чтобы твой перс, так игроманы называют свой персонаж, был хорошо прокачан. Вы не так поняли, если подумали о тренировках в спортзале. Качем они называют поднятие уровня персонажа, его всевозможное развитие в игровом мире.

— Ну ты загнул! — отмахнулся, копируя друга, хозяин квартиры. — Чтобы рисованные персонажки были красивей и притягательней реальной красавицы... По-моему, тебе пора купить куклу и лечь в психушку.

Дима, как всегда, не обратил внимания на подъевки друга.

— Помнишь, еще до начала учебы в институте мы с тобой ходили в центр оздоровительно-боевой гимнастики «Спираль»? Тебе даже тренер позволил его клинками повращать — так классно у тебя это получалось!

— И что из этого следует? — издевательским тоном спросил Артём.

— Так вот, в игре ты можешь так развить свое

умение махать клинком, что тебе позавидуют персы с максимальным уровнем развития! Выбираешь себе персонаж — воин-танк[3], их у нас два — праведный боец и бесстрашный паладинум, и мочишь всех направо и налево!

— Постой! Если мне не изменяет память, то паладинум — это что-то вроде оберега было, талисман с изображением богини Афины, сакральный предмет, приносящий удачу владельцу.

— Именно! — Дима просто сиял. — Бесстрашный воин, способный охранять как себя, так и группу, в которой он сражается! С его удачей выполнение квэстов, то есть — заданий, на порядок легче проходят! С этим персонажем ты сможешь менять вооружение. Захочешь — возьмешь меч, защищая себя щитом. Не понравится — легко поменяешь на двуручник, который в круговом вращении наносит огромное колличество урона противнику!

Да, Артёму нравилось подчинять себе холодное оружие, и действительно, оно его слушалось. Но сейчас «Спираль» закрыли, а в его собственной квартире не так много места, чтобы передвигаться с полуторным[4] клинком.

В этот момент Дмитрий заметил, что друг задумался, и он тут же перешел к очередному

наступлению.

— Тебе не придется долго мучиться в никчемном состоянии новичка: я расскажу все тонкости начальной стадии, и ты не заметишь, как твой уровень полетит ввысь!

Артём вернулся из размышлений.

— Но если мне не понравится — ты попал! — пригрозил он Дмитрию. — Ты понимаешь, что тебе придется выкупать у меня капсулу? Иначе мой папаша меня прихлопнет за такие бесполезные растраты.

— Да у него денег больше, чем у моих предков! Расслабься! — отмахнулся Дима.

Артём поднялся с дивана и подошел к окну. Столица России уже давно не отличалась от остальных гигантов своими постройками, даже, наверное, считалась старинным городом, как когда-то Питер. Но все равно она была столицей!

«Как так получается, что такой могущественный город не оставил себе хотя бы искусственно-посаженный парк?» — помотал головой Артём.

Читая книги о приключениях, он всегда ярко представлял, как герои пробираются по всевозможным непроходимым джунглям. Авторы так красочно описывают нетронутую цивилизацией природу, что охота выть, глядя в окно на то, что

сделали с его планетой.

И вот сейчас Артём начинал понимать тех, кто пытался забыться в виртуальном мире. Возможно, Дима прав: иногда стоит отключаться от умирающей планеты...

* * *

Дмитрий не обманул, «Открытый мир» поразил его с первых же минут, настолько окружающее пространство было нереально реальным.

Сколько прошло времени в первый день с того момента, как он появился в городе Ланткýр, Артём не знал, но он долго ходил по улицам, разглядывая всех и всё. Дотрагивался до каждого встречного предмета: бочек, стен домов, растений. И даже взял за руку одну миленькую девушку, подарив при этом сорванный алый цветок. Она хихикнула и поблагодарила, нехотя забирая свою маленькую теплую ладошку из его крепких рук молодого воина.

Средневековье этой игры завораживало: постройки из дерева и камня разной архитектуры, всевозможные персонажи. Здесь обитала не только раса людей. Ему часто встречались эльфы, орки, гоблины. Гномы общались с ящероподобными воинами, вроде из расы дракайров, торгуя оружием. Маг отчитывал алхимика за халтурную

работу в создании зелья. Возбуждение Артёма от многообразия переполнялось через край.

После изучения части города Артём вышел за крепостные стены, столкнувшись в воротах с недовольным гномом, бубнившим что-то себе в косматую бороду.

Сойдя с дороги, новоявленный игрок лег на сочно-зеленую траву у каменной стены. Сорвав одну травинку, стал ее жевать, глупо улыбаясь. Миллионы ароматов пьянили, голова кружилась от впечатлений, но все же нашелся тот, кто испортил эти первые впечатления.

Услышав журчание, Артём открыл глаза.

— Чё вылупился?! — голосом, напоминающим тявкающее карканье, прокричал гоблин маленького роста. Он наглым образом справлял нужду на стену в двух метрах от лежавшего на траве Артёма.

— Ну ты и урод!

— Чё сказал?! — гоблин взялся за рукоять ножа, торчавшую из-за пояса, при этом продолжая опорожнять мочевой пузырь.

— Э, зеленый! — прогремел голос со стороны ворот.

Остроносый гоблин ощерил острые зубки, глядя на внушительного вида стражника, гигантский

боевой молот которого легко переместился на закованное броней плечо.

— А ну пшел отсюда, пока в кляксу не превратился! — сверкнул глазами стражник.

Гоблин глянул на поднявшегося парня, которому он был всего по пояс. Не смотря на то что телосложением тот удался — настоящий молодой воин, но защиты никакой: тряпичные штаны, рубаха с поясной сумочкой и потрепанные, хоть и кожаные, полусапожки.

— Я тебя запомнил! — прошипел зеленокожий ушастый хулиган и рванул за удаляющимся от города, состоявшим из скрипучих повозок караваном.

Артём поблагодарил стражника за поддержку и пошел на поиски кузницы. Дима ему посоветовал начать именно с поручений у гномов. Помочь лично в игре он пока не мог, так как выполнял какие-то задания совсем в другой части этого мира.

Вот таким был первый день., поражая своей реальностью во всем, даже в инцидентах. По пути к бородатым мастерам металла и горнил Артём размышлял, удивляясь сегодняшней конфликтной ситуации, о которой он не мог и предположить.

Как выглядит неживой игрок, Дима ему объяснял. Но сразу запомнить ВСЕ, человеку, который

ни разу не играл в такие игры, просто невозможно. Переварив огромный поток информации, до Артёма наконец-то дошло, что гоблин и стражник были неигровыми персонажами: кто-то их называл НПС[5], кто-то — непись. Над ними светилась строка с названием героя либо его именем, величины уровня и шкалы жизни они не имели.

«Это же надо было ввести компьютерных игроков, которые сами решают, как им поступить, будто они имеют свой разум!» — поражался он.

С этими размышлениями, но уже к вечеру и валясь с ног, Артём все же наткнулся на одну из кузниц с общирным двором перед постройками.

Пролетели почти три недели, которые почему-то очень медленно прибавляли опыта. Это расстраивало, ведь Артём слышал в трактире, что некоторые за четыре дня поднимались до 25-го уровня, а у него на данный момент только недавно появился второй. Конечно, эти «двадцать пятые» могли просто ввалить в игру реальные деньги, то есть платишь в Корпорации за различные бонусы, и опыт скачет вверх.

«А может быть, я делаю что-то не так?» — сам себя терзал вечерами Артём, работая в кузнице на износ.

При регистрации в игре он выбрал персанажа

— бесстрашного паладинума, но с ним явно что-то было не так...

«Дима говорил об основном классовом параметре — об Удаче, что Выносливость, Мудрость и Сила идут после нее. Но в чем тут удача-то?! Мне вообще не прет в игре!»

В эти моменты, борясь за первенство, его донимали два желания. Одно требовало внести деньги и стать супервоином, другое — ссылаясь на рассудок, предлагало покинуть этот прекрасный мир прямо сейчас и навсегда.

«Но мне здесь реально нравится!» — со злостью опускал раз за разом кувалду на слиток железа Артём.

Он не привык сдаваться и поэтому выбрал свое — доиграть оплаченный месяц и, если ничего не изменится, попрощаться с прекрасной мечтой человечества — чистейшим миром — навсегда.

Утро выдалось пасмурным. Артём проснулся от того, что замерз. Его комнатой, которую сдавал бородатый сварливый кузнец по имени Крун, был сарай при кузне. На большее денег не хватало, не говоря уже о том, чтобы приобрести себе первый клинок, так необходимый для его персонажа.

Артём поежился, но заставил себя встать, вместо того чтобы завернуться в полушерстяной

обрез ткани, который представлял собой одеяло, и продолжить утренний сон.

Ведро воды, служившее ему умывальником, добавило бодряка.

— Вроде лето на дворе, а холод какой-то осенний! — пробурчал он и принюхался к своей одежде.

Игра настолько была реальной, что здесь не только надо было есть и спать, а еще принимать ванну и ходить по нужде, иначе придется отстирывать штаны.

— Опять у этого еврея выпрашивать баню, — сокрушался неудачливый помощник, вспоминая последний разговор с кузнецом Круном. — Пашешь на него, пашешь, а он, сволочь, помыться и постираться жмется!

И сволочь не заставила себя долго ждать.

— Эй, помощник великого мастера кузнеца, а ну, хватит спать! Руда закончилась, ты не видел, что ли?! Еще вчера надо было к торгашам сходить, закупить повозку!

— Крун, мне надо помыться, — серьезным голосом выдал помощник.

Видимо, лицо Артёма не предвещало ничего хорошего, и кузнец осекся, засопев, как бык.

— От меня уже в городе шарахаются, а ты пред-

лагаешь торговаться в лавке.

— Уговорил, черт языкастый, — совсем по-человечески выдал неигровой персонаж. — Затоплю баню, пока ты ходишь.

Артём вздохнул, но согласился на эти условия.

Он с первых дней работы в кузне заметил отношение тех, к кому Крун отправлял его по каким-либо поручениям. Торговцы, и даже сородичи гномы, неохотно продавали необходимый товар. Круна не любили в городе, это мог увидеть даже слепой. Артём уже много раз порывался уйти от него и заняться чем-то другим, но каждый раз вспоминал слова друга: «Прокачаешь кузнечное дело и начнешь сам создавать оружие с броней! С этим умением тебе в карман потечет неимоверная прибыль! А если найдешь, где подучиться магии... Ты только представь, сколько может стоить зачарованный клинок!»

Артём вздохнул, собираясь за рудой, и ему на глаза попалось кайло. Он глянул в сторону двора, где при ходьбе переваливался как пингвин квадратный в плечах гном. Проследив, как Крун скрылся в небольшой постройке под названием «баня», тут же убрал к себе в инвентарь кайло и пулей выскочил за забор кузни.

Ему надоело ходить к торговцам и каждый раз

выпрашивать их о снисхождении в продаже так необходимого материала, заверяя их, что у Круна просто от возраста такой скверный характер, а на самом деле он добрый гном. Торговцы хорошо относились к Артёму, и в очередной раз ему удавалось их убедить. При этих заданиях парень приобретал минимальный опыт, но все же за три с лишнем недели получил второй уровень, даже ни разу не воспользовавшись в деле мечом.

А сейчас у него возникла идея.

Город Ланткýр находился в каменном мешке. Его окружали невысокие горы, а проходом к этой круглой долине служило широкое ущелье. Естественно, в окружающих горах имелись и тропы, ведущие на ту сторону природного ограждения, но Артём о них ничего не знал, так как все три недели не выбирался из города дальше чем на сто метров к берегу неширокой реки, которая водопадом низвергалась из каменного склона Обводного хребта.

В лесах долины нередко встречались одиноко стоявшие скалы. Где-то рельеф местности переходил в холмы, вздутые как пузыри. И сегодня Артём решил сходить к новым достопримечательностям этого мира, а именно к скалам. Раз у него появилось орудие труда, значит, он сможет

добыть руду, а не выклянчивать ее у торговцев.

Левее ворот города, над макушками деревьев, виднелись небольшие скальные нагромождения. С них он и решил начать.

Пока пробирался по редколесью, наткнулся на оголившееся тело земли с твердой породой. Кайло не заставило себя долго ждать и приступило к работе. Через полчаса, поняв, что здесь ничего нет, Артём отправился дальше, тем более невысокий склон уже мелькал между стволами деревьев.

Не успел он выбраться из растительности на камни, как глаз уцепился за прожилку в скале. Металлическую прожилку! И его тут же оповестили, что он получил достижение:

Вы получили умение — Глазастый искатель 1-го уровня.

— Ничего себе! — обалдел Артём.

В кузне звание «помощник кузнеца» он получил лишь спустя две недели, хотя не раз сам ковал кирасы и даже один меч, правда потом его доделывал Крун. А тут просто заметил железную жилку, и на тебе!

Клюв кайла начал беспощадным образом разрушать камень, а обух в форме молота — его кро-

шить. Благо что у еврея Круна все инструменты были зачарованные от износа и работоспособность не терялась даже на единичку.

Не прошло и получаса, а у ног уже лежало несколько кусков руды. В порыве радости Артём едва не пропустил нападение небольшой зверюги с мелькнувшим над ним названием:

Бронеежец 5-го уровня.

Отмахнувшись от него кайлом, резко развернулся.

Три Бронеежца размером с невысокую собаку, напоминающие смесь старого, лысеющего ежа с броненосцем, вместо игл которого между броневых пластинок торчали редкие, не очень длинные волосины, угрожающе рычали. Все они были подсвечены красным цветом, указывая на то, что это враг, и имели 5 уровень!

Артём глянул на орудие труда:

Кайло добытчика, магически модифицированное, стойкость к износу сто процентов, атака плюс два.

«И всё?!»

В момент атаки злобных мобов[6] Артём вспомнил, что, наслаждаясь свободой загородных

прогулок, забыл обозначить новое место реса[7] — точку возрождения. А последнее место было у ворот города...

Тут он понял — надо бежать!

Как у него получилось за доли секунды вспомнить об оплошности, швырнуть кайло в ближайшего Бронеежца, при этом нанести ему незначительный урон и взобраться на почти вертикальную стену скалы, он не знал, но в семи метрах от земли обнаружил небольшой грот, куда он благополучно и влетел от страха.

Естественно, Артём прекрасно понимал, что после гибели тут же оживет у ворот Ланткýра, но был один нюанс: кайло и руда остались бы у места добычи полезных ископаемых и его смерти.

В принципе, не так далеко, примерно час ходу. Но как туда вернуться с пустыми руками без шансов на оборону? К тому же неизвестно, как поступили бы Бронеежцы: обосновались там или убежали дальше — охотиться за такими нубами[8], как он.

По звукам снизу Артём понял: зверушки лазать по скалам не умеют, и это радовало. Он тихо подкрался к краю грота и осторожно оценил обстановку.

Один лысеющий еж-мутант ходил кругами,

то ли хрюкая, то ли рыча, два других пытались залезть по примеру Артёма, но каждый раз кувыркались вниз.

«Почему третий наматывает круги?» — задал сам себе вопрос беглец и только сейчас понял: Бронеежец теряет здоровье!

Красная жизненная шкала под определяющей неигровой персонаж надписью постепенно уменьшалась.

«Это что получается? Атака у кайла плюс два, но магическая модификация самостоятельно добавила урон?! Интересно... — улыбнулся случайной удаче Артём. — Посижу здесь, подожду, когда ежпенсионер протянет лапки и... Он же 5-го уровня, а я 2-го! Теперь думаю, госпожа удача повернется ко мне своим миленьким личиком, а то ее прекрасный зад созерцать мне уже надоело...»

Артём решил обследовать грот, и в его глубине наткнулся на... труп.

Умение – Глазастый искатель, удача к поиску поднялась на 5%.

Это оповещение он, как всегда, пропустил. Ну что поделать? Не привыкший он к тому, что перед глазами в воздухе пробегает строка.

Труп оказался древним, точнее, не труп, а ске-

лет. Еще одна странность.

— А разве он не должен был исчезнуть после гибели? — непонятно у кого спросил беглец от Бронеежцев. — Конечно, разработчики могли оставить какие-то вещи после смерти этого персонажа, так, для разнообразия, но чтобы труп....

То, что тело осталось на месте, искателю повезло. Недолго думая, Артём снял со скелета кожаную куртку, обшитую металлическими бляхами, и тут же улыбнулся характеристике одежды:

Куртка путешественника. Нет требований по уровням. Защита – три единицы из шести возможных.

— Отлично! — Артём стряхнул с нее пыль и сразу надел, застегнув на все пуговицы. — Почищу, подлатаю, и «шестерка» защиты вернется! А то мои штаны и рубаха в сумме всего единицу дают.

Счастливый обладатель «брони», а ее можно было считать таковой по сравнению с нынешней одеждой, попробовал подвигаться, изображая удары мечом наотмашь, когда под ногами что-то звякнуло.

— Что-то еще? — удивился парень.

Возле скелета накрытый тряпкой лежал:

Средний меч. Нет требований по уровням. Атака — один из четырех, урон — один из пяти.

— Ну это просто праздник какой-то! — поразился находке Артём.

Причину того, что характеристики оружия упали, он определил, лишь взглянув на клинок: ржавчина и зазубрины. Тут мастером не нужно быть.

В ту же секунду прозвучала присущая смене уровня музыка, и перед глазами на мгновение высветилась цифра 3. При этом Артём вздрогнул от неожиданности.

— Это что?! — поразился он. — Почему?

Артём практически никогда не обращал внимания если программа выдавала какую-то информацию, и его это даже немного раздражало. А в панели игрока он так полностью еще и не разобрался. Как люди умудряются звонить кому-то в реальный мир, завершать какие-то дела и при этом не выходить из игры, для него было что-то невообразимое.

И вот сейчас, непонятно за что, он получил следующий уровень! Как?!

Покопался в панели своего персонажа в поисках причины изменений, опять заблудился в ней и плюнул на все это с балкона своего триста

второго этажа. Немного успокоившись и осмотревшись по сторонам, нашел, что искал. Почти плоский кусок камня идеально подходил для черновой обработки металла. А так как пока выход наружу перекрывают Бронеежцы, Артём тотчас взялся за работу по приведению в порядок своего первого клинка этого чудесного мира. Он надеялся, что к моменту чистки и правки меча раненая зверушка перевернется кверху ножками, а с двумя мобами можно и попробовать поторговаться за свою молодую жизнь.

Подняв характеристики меча до трех единиц, Артём услышал вместо пыхтящих попыток стать скалолазами рычание его новых знакомых, а следом три раза: «Хэк!», после чего наступила тишина.

Артём рванул к выходу из грота, и увиденное его расстроило. Бесплатный подарок в виде самостоятельно скончавшегося старичка-ежа ему не получить. Огромный воин такого же класса, как и Артём, собрал мелкую добычу из трех убитых им Бронеежцев, поднял кайло и внимательно рассмотрел орудие труда. Затем его взгляд скользнул к месту попыток восхождения двух мобов. На камнях были отпечатки человека, где сапог сорвал мох с твердой породы. Бородатый дядька

посмотрел вверх и тут же, улыбаясь, спросил:

— Твоя кайлуха?

— Моя, — молодой воин с обычным, ничем не примечательным лицом, смотрел на него серыми глазами, а светло-русыми волосами парня развевались на ветру.

— Спускайся, я этих ежиков уже того...

— Да видел я... — вздохнул парень и полез вниз.

— А чего ножичком не отмахался? Три атаки и три урона — легко бы их фаршанул! — продолжал улыбаться бесстрашный паладинум 34 уровня по имени Вах.

Когда Артём подошел, воин отдал кайло.

— Да я его там нашел, в гроте, — мотнул головой в сторону чернеющей дыры беглец, виновато улыбнувшись.

Артёму стало стыдно. Три с лишнем недели в игре — и всего 3-й уровень, не говоря, что собственное оружие только что приобрел.

— Значит, удача нашего с тобой класса не миф! — хохотнул в бороду воин, доспехи которого сверкали на выглянувшем солнце. — И такой клинок, как у меня, ты еще получишь! — проследил за восторженным взглядом Вах.

— Мне такой никогда не получить, с моей-то

работой... — тяжело вздохнул Артём

— А ты чем занимаешься? — заинтересовался Вах.

— Да пашу как вол в кузне, а выхлопа никакого. Жить тоже приходится там, на другое денег не хватает.

— А ты случайно не на Круна ли горбатишься? — уточнил воин.

— На него, — поразился догадке Артём. — А ты откуда знаешь?

— Эх, и угораздило же тебя... Беги оттуда со всех ног!

Артём не понимал реакции Ваха.

— Ты небось уже месяц торчишь в игре, а развиться никак не можешь, рост опыта будто по дороге уснул, так?

Артём энергично закивал.

— А теперь у тебя желание уйти из игры либо бабки в нее вкинуть для роста персонажа?

Очередной кивок ошарашенного человека.

— Тебе «посчастливилось» попасть в самую ужасную кузницу неигровых персонажей. Крун — это программный паразит, созданный с намерением замедлить рост персонажа. Это как в жизни бывает: ты можешь попасть к грамотному специалисту и очень быстро освоить необхо-

димое дело либо угодить к дебилу, строящему из себя мастера, и остаться после этого неучем. Таких неписей по миру достаточно, их создают для того, чтобы несведущий, в чем дело и уже готовый сорваться в истерике игрок начинал вносить деньги в игру. Реальные деньги! Когда кругленькая сумма для дальнейшего роста падает на счет Корпорации, программа автоматически «отпускает» игрока-неудачника из своих цепких лап, мы это называем «снятие порчи». Корпорация же все это списывает на баг[9]. Ты, наверное, думаешь, как можно вырваться из циклического действия, связанного с неписью? Например, какое-то сражение или захват города, и твоего Круна, заразу, убивают. Бинго! Но бывает, что ты встречаешь знающего тонкости игрока, и он тебе подскажет, — Вах подмигнул.

Артём был так ошарашен услышанным, что не мог проронить ни слова.

— Да ты не переживай! На этого гома, — специально неправильно назвал расу воин, — многие нарывались вначале. Хотя кому-то везло, их сразу предупреждали владеющие информацией. Естественно, те, кто в этой части мира ошивается и давно знает об этом кузнеце. Такие во всех отраслях мира есть, будь бдительным! — подмиг-

нул бородатый воин и, раскрыв ладонь парня высыпал добычу, выпавшую из убитых им Броненежцев. — А это тебе для развития!

— Но... — хотел было запротестовать Артём, но бесстрашный паладинум тут же перебил его порыв.

— Этот перстень отнеси алхимику Хармазу и скажи, что я попросил продать. За него он отвалит немного золотишка. Если начнет считать серебряные монеты, сразу забирай украшение, и он поймет, что ты в курсе расценок на такой товар. После этого алхимик начнет, улыбаясь, извиняться. Тут ты победил — куш будет хорошим!

Глаза парня горели.

— Этот амулет недорогой, но маги за него могут нормально заплатить, смотря, как ты поторгуешься. После продажи побрякушек иди на Оружейную улицу, лавка «Огнем и Мечом», к гному Гаруба́ззу. Ему тоже скажи, что от меня. За вырученные деньги от амулета и кольца лавочник для твоего уровня нормально тебя приоденет. Даже меч свой сможешь ему продать и приобрести гораздо лучше. Но советую побродить немного здесь и сейчас, поохотиться на таких вот зверушек, чтобы уровень поменять.

— Да он у меня только что поменялся, пока я

был там, — Артём махнул рукой вверх.

— Вижу, ты совсем новичок, — вновь улыбнулся Вах.

Артём уже давно заметил, что в Ланткýре многие обходят слово «нуб». И из-за этого с каждым разом у него все сильнее возникало ощущение, что это локация Петербурга.

— Иногда заглядывай в параметры своего перса, тебя там многое удивит. Могу даже поспорить, что сейчас, пока мы общались, число очков опыта у тебя превысило половину.

Артём заглянул в характеристики и вновь опешил.

— Но как?!.

— Опыт дается за все. Смог избежать нападения — держи копеечку! Нашел что, — он указал на меч, — хорошую вкусняшку могут дать. Мы с тобой душевно пообщались, и я подогнал барахлишка — еще прибавка! Найдешь противника и сам нападешь, а еще, если повезет, победишь без возрождений — так ты можешь и на два уровня скакнуть! Вот так вот, парень!

— Как мне тебя отблагодарить за столь ценную информацию и это? — Артём раскрыл ладонь с ювелирными украшениями.

— Глядишь, когда в сражении и подмогнешь!

— Вах хлопнул его по плечу. — Бывай!

Тут же последовало:

Вы получили квэст: Защити воина класса. Временем не ограничено.

Артём стоял у скалы, наблюдая, как воин-гигант углубляется в лес.

«Странно... — задумался он, — а разве игровой персонаж может дать квэст?»

В голове была куча информации, как тогда, перед первым погружением, от Димы.

«Выходит, этот проклятый Крун сдерживал все мои потуги вырасти, а сейчас я сбросил оковы, и на тебе, понеслась душа в рай?..»

В этот раз не стал слишком обольщаться, как это было с раненым мобом по имени Бронеежец. Собрал добытую железную руду и вновь глянул на магическое кайло.

— За твою подлость, Крун, этот инструмент я оставлю себе в виде компенсации. Попробуй только подойти ко мне поинтересоваться о нем, сразу в лоб получишь!

От этих слов настроение взлетело выше планки, и он посмотрел на три тушки Бронеежцев. Спинки, покрытые броней, остались практически целы. Он попытался их проткнуть, но не тут-то

было, кожаная броня имела костяные наросты. Недолго думая, Артём приступил к добыванию шкуры противника.

Взятый у Круна моток тонкой веревки тоже пригодился. Поверх кожаных рукавов своей новой куртки Артём примотал на оба предплечья спинки Бронеежцев, за что ему тут же добавили пять процентов к умению по усовершенствованию брони.

После этого апгрейда довольный Артём пошел на поиски приключений, прихватив удобный камень для дальнейшей правки оружия и не забыв привязать точку возрождения к скале Удачи, как он ее прозвал.

Ориентируясь по вершинам Обводного хребта, стал забирать правее, где предположительно проходил городской тракт. Чтобы долго не искать объект охоты, решил приманить его шумом. От трения по металлу камень приспособленный под точило, издавал звенящий звук. Иногда Артём стучал по клинку, и неприродный шум разлетался по округе.

Солнце застыло в зените, от утренних пасмурных туч не осталось и следа. Настроение было отличным. Пройдя через небольшую полянку с красивыми голубовато-желтыми цветами,

искатель приключений углубился в лес. Но не пройдя и двухсот метров, Артём уловил какое-то движение позади себя. Он резко развернулся.

Сердце заколотилось от избытка адреналина. Правая рука с камнем-точилом, больше не прикасаясь к металлу, замерла.

Глаза уловили явное покачивание пары деревьев.

«Атака будет сверху!»

Приглушенное касание о землю сзади, и спину обожгла боль. Артём вскрикнул и отскочил, мгновенно разворачиваясь. Напротив него, огибая стволы деревьев, двигалось нечто.

Бесхвостая зверюга, покрытая пестрой шерстью, на четырех длинных ногах передвигалась, будто кошка, только высотой почти по грудь Артёму. Вместо обычных кошачьих лап она имела подобие обезьяньих. Зато на голове торчали длинноватые заостренные уши с характерными кисточками на концах. Непривычно вытянутая морда, совершенно не имевшая глаз, оскалилась острыми зубами, а над кроваво-красной полосой ее жизни высвечивалось обозначение:

Рысля 8-го уровня.

Артём хорошо знал всех животных, когда-то

обитавших в России, и сейчас он понимал, что прародителями этого нечто, скорее всего, были рыси.

— Да-а, создатели игры явно шагали с психушкой в одну ногу, — усмехнулся он.

То, что моб выше его уровня больше чем вполовину, Артёма не пугало. Наоборот, теперь у него появился интерес в игре и дикий азарт в охоте.

«До скалы, где привязал точку возрождения, примерно час ходу. Если что, бегом вернусь сюда, подберу меч и устрою попытку номер два...» — размышлял Артём.

В этот момент Рысля неожиданно резко оттолкнулась от земли, запрыгивая на дерево, и тут же спрыгивая вниз, на землю, почти достав свою жертву. Но жертва тотчас метнула ей в морду точильный камень и рванула в обратном направлении, где в двухстах метрах красовалась цветами небольшая полянка. На открытом пространстве у Артёма был шанс!

Удар в спину был таким сильным, что беглец буквально вылетел на открытое пространство, усеянное голубовато-желтыми цветами. И не успев очухаться от падения, получил сразу несколько глубоких ран от когтей, болью обжёгших сознание.

Меч просвистел, отбивая очередную атаку, и Рысля отскочила в сторону, чуть-чуть прихрамывая.

— Что, сволочь, не нравится?! — морщась от боли, прокричал Артём. — Ну! Давай, нападай!

И Рысля напала.

Искры осветили всю поляну, и Артём почувствовал жесткое падение, а следом острейшие зубы впились в ногу и дернули жертву на себя. Очередной полет закончился новым грубым ударом о землю. Затем снова все повторилось. Зверюга словно кошка играла с пойманной мышкой.

Артём кричал от боли не переставая. А что стоило ему не выронить из рук меч, описать сложно. На пороге потери сознания он ткнул острием в сторону захваченной ноги, и попал! Зубы сразу отпустили жертву, и тварь зашипела, копируя кошачью породу.

Артём заставил себя подняться, при этом взвыв от боли всего тела. Поляна мигала кровавым туманом, а яркие оттенки мира перешли в серый спектр. Видимо, так в игре обозначалось критическое состояние игрока. Но увиденное прибавило ему сил. Левая сторона головы Рысли сильно кровоточила.

Двинувшись влево и глядя, как его перемещение копирует хищная тварь, Артём наткнулся на невысокое, сантиметров пять в диаметре, деревце. Не задумываясь, рубанул у корня наискосок. В этот момент Рысля разинула пасть в страшном рычании и кинулась в прыжке, видимо, намереваясь добить человека. Артём ухватил ствол импровизированной рогатины и направил его острие прямо в смертельно опасную пасть.

Упереться в землю не получилось, помешали ветки, но рогатина хорошо засела в глотке твари. Тяжелое тело Рыслиси сбило своим прыжком Артёма с ног, и они оба рухнули на траву. Но зверюга, поднявшись на задние лапы, тут же заскребла когтями передних по стволу деревца, торчавшего из ее глотки. И что самое странное, оно поддалось! Заливая все кровью, импровизированная рогатина начала выходить.

Артём в очередной раз с большим усилием поднялся.

Он не исключал такой вариант, что Рысля, освободившись от рогатины, вновь кинется на него. Этого позволить он никак не мог. Собрав остатки сил, размахнулся, держа меч обеими руками, и лезвие с хрустом врезалось в шею кошки-гиганта. Но для нее этого было недостаточно, и Рысля

начала пятиться, пытаясь укрыться в лесу.

— Ну уж нет!

Артём еще раз махнул мечом, и левая передняя лапа отделилась от туловища. Вторым ударом лишил ее левой задней.

— Никогда не любил кошек! — плюнул он на кровавую картину, наблюдая, как Рысля скребет землю огромными когтями. После чего бессильно уселся на траву.

В это время в окружающий мир возвратились все звуки, которые ты не замечаешь в момент сражения: шум листвы в верхушках деревьев, трели птиц и... скрип из пасти лежавшей рядом твари, которая тут же дернулась и с новыми силами начала выцарапывать ствол дерева, вытаскивая его наружу.

— Да что же ты такая живучая! — со злобой прорычал Артём и тяжело поднялся.

Встав над зверюгой, воздел меч и со всего маха вогнал острие ей в спину, надеясь попасть в сердце.

Тут же высветилась надпись:

Вы впервые совершили критический удар бесстрашного паладинума, приведший к смерти противника. Смерть Рысли 8-го уровня.

— И что из этого следует? — уставшим голосом поинтересовался Артём.

Тут же последовал ответ игровой системы:

Уровень здоровья увеличился на 20%.

И только сейчас он догадался заглянуть в свои характеристики.

— Ого! А уровень-то когда поменялся? — как всегда был ошарашен известием Артём.

Но, не успев обратить внимания на линию жизни, которая действительно стала длиннее, сразу стал доставать флакончик с лечащим эликсиром.

Эликсир здоровья прибавлял сорок процентов жизненной энергии, и таких эликсиров у него было два. Один ему щедро предоставила система, когда он впервые появился в «Открытом мире», но это была единственная вещь, которую дали просто так, вместе с его первой одеждой, а второй он купил совсем недавно, потратив все скопленные деньги.

«Какой приятный сладковатый вкус у жидкости жизни», — улыбнулся Артём, чувствуя, как рваные раны на теле начинают потихоньку заживать, возвращая силы здорового человека.

Сорок процентов подняли шкалу лишь до по-

ловины, так как у него оставалось всего десять процентов жизни.

«Еще один удар Рысли — и я бы поздоровался со скалой Удачи», — нахмурился Артём. Как заставить себя контролировать хотя бы уровень жизни, он не знал.

Срезав на память о первом убитом мобе уши с кисточками, посмотрел, какое добро могло быть в восьмиуровневом монстре.

Наруч воина, правый, требуется 10-го уровень.

«Вот черт! Мне до десятого еще шесть уровней расти...»

Разочарованный подарком, убрал его в свой инвентарь. Сейчас Артём чувствовал себя намного лучше, но от дальнейших поисков приключений на мягкую точку он отказался, решив выходить на тракт и двигаться в направлении города. Итак, за сегодня он получил два уровня.

«Кстати, а когда все же четвертым меня наградили? — размышлял он по дороге, стараясь идти осторожно, не привлекая к себе внимания. — Возможно, во время схватки с длинноногой кошарой, когда ее зубы и когти терзали мое бедное тельце...»

Шум борьбы привлек его внимание задолго до

того момента, когда Артём смог различить, кто с кем схватился. На достаточно открытом пространстве у самого тракта лупасили друг друга маг и вроде бы черный медведь, но назывался он как-то странно — Гризлюнг. Каких они уровней, Артём пока разглядеть не мог: сейчас ему мешали деревья на опушке леса, из которого он пытался выбраться.

«А вообще, стоит ли выбираться?» — тут же задал он резонный вопрос, видя, как маг ударил струей пламени прямо из руки и правая лапа медведя вспыхнула.

Но что-то произошло, и маг полетел в сторону. Огромный Гризлюнг, тяжело переваливаясь, двинулся за лежавшим на камнях у дороги магом, и тут Артём увидел у зверя вместо морды массивный клюв.

От первого ряда деревьев, где прятался начинающий воин-паладинум, до места схватки было метров пятьдесят. Теперь Артём хорошо видел, как над головами обоих персонажей висит почти пустая линия жизни с их именами и величиной уровня.

Маг Кроллаз имел 18-й уровень, а клювоносый медведь Гризлюнг — 20-й.

Кроллаз из последних сил пытался отползти,

но Гризлюнг почти добрался до него. Артём, не думая, рванул в их сторону.

Сколько уходит времени на стометровую дистанцию? Около пятнадцати секунд. Значит, в его распоряжении было секунд семь до спасения мага. А так как в институте он был лучшим из бегунов, то уверенность в успехе, несмотря на половинный уровень здоровья, придала ему сил.

Гризлюнг доковылял до своего соперника и, страшно зарычав, хотя это никак не вязалось с клювом, поднялся на задние короткие лапы. Маг воздел руку в останавливающем жесте, но медведоптиц вскинул мощные лапы с растопыренными когтями в последнем, смертельном, ударе.

Артём не успевал и поэтому с ходу запустил меч в Гризлюнга. Холодное оружие сделало несколько оборотов и с глухим ударом воткнулось в мохнатый черный бок зверя. Тот отшатнулся от неожиданного шокового поражения и стал заваливаться набок. Артём, не останавливаясь, налетел на зверя, всем весом вдавив клинок в мощное тело.

Вы нанесли критический удар противнику более чем на десять уровней выше. Смерть Гризлюнга 20-го уровня.

Вы получаете 5-й уровень.

У вас появилось умение — Карающий удар 1-го уровня.

Артём мимоходом обратил на это внимание и сразу подскочил к магу. Тот медленно моргал, пытаясь удержаться в сознании: на данный момент его шкала жизни была пустой. Не думая ни секунды Артём достал последний пузырек с эликсиром здоровья и, приподняв окровавленную голову мага, влил жидкость в приоткрытый рот.

Вы получаете 6-й уровень.

Вы приобрели умение — Длань лекаря 1-го уровня.

Маг закашлялся и открыл глаза.

— Ты кто? — тут же последовал вопрос спасенного волшебника, когда он попытался сесть.

— Артём.

— А что имя себе не присвоишь? — Кроллаз указал на шкалу жизни начинающего паладинума, которая висела у него над головой, как и у всех персонажей игры, будь они игровые или неигровые.

Артём не понял вопроса, а маг продолжил:

— Ты один? Играешь один? — на всякий случай уточнил он.

— Ну да, один, — пожал плечами парень.

Маг открыл поясную сумку, достал оттуда пять флаконов с красной жидкостью под названием «Волшебный глоток» и протянул их Артёму.

Тут же проскочила надпись:

Вы приобрели умение — Дарующая рука путешественника 1-го уровня – плюс 20% к торговле.

— Это многоразовые, можешь их заправлять у любых магов, алхимиков или лекарей, и это будет гораздо дешевле, чем покупать новые эликсиры, — пояснил спасенный волшебник.

Артём отказываться не стал и сразу убрал флаконы в свой инвентарь, а Кроллаз одним махом осушил два флакона подряд: один — «Волшебный глоток», другой — «Манна небесная».

«Манна небесная» была синего цвета, и можно было догадаться, что маг поднял свою магическую силу до максимума, так как растратил всю ее на Гризлюнга.

«Точно — Гризлюнг!» — вспомнил Артём и подошел к огромной черной туше, из которой выпали интересные штучки:

Меч Разящий 9-го уровня, вероятность критического удара 30%, отвод удара 50%.

Кольцо Пополнения — 20% к мане. Нет требо-

ваний к уровню.

«А мне-то мана зачем, я же не маг?» — подумал Артём и убрал кольцо вместе с Разящим в инвентарь.

— Советую когти Гризлюнга от передних лап забрать, — сказал Кроллаз, отряхиваясь. — Алхимики тебе за них даже золото заплатят, когда они от высокоуровневых тварей.

Артём кивнул в знак благодарности за подсказку и отрубил указанный трофей. Но тут же оказался в тупике — инвентарь был переполнен. Пустых ячеек не осталось.

«Блин!» — выкидывать ничего не хотелось.

Не долго думая, надел кольцо Пополнения на палец, и его словно обдало порывом теплого ветра.

— Это что?! — испугался он.

Кроллаз улыбнулся:

— Бесстрашный паладинум в первый раз попробовал, что такое магическая сила?

— Но… я же не маг!

— Ты давно 6-й уровень получил? — прищурившись, задал вопрос спасенный волшебник.

Как же он изменился после принятия эликсиров! Когда Кроллаз был при смерти, потрепанный медведоптицем, то походил на рваную кровавую

тряпку. Сейчас же перед Артёмом стоял высокий, стройный и достаточно широкоплечий маг. Зеленоватый плащ покрывал дорогую походную одежду. Овальное лицо играло румянцем, а соломенного цвета волосы выбивавшиеся из-под бело-металлического обруча, охватывавшего голову, развивались на ветру. Единственный оставшийся изъян — это шрам под правым глазом от клюва Гризлюнга.

— Я... — Артём вздохнул. — Сегодня утром я был вторым...

— Выходит, про удачливость вашего класса правду говорят — это не миф, — кивнул маг.

Артём пожал плечами.

— Для новичка ты достаточно везучий. И хоть ты одиночка, я советую тебе именовать своего перса, а то как-то непривычно смотреть на твою шкалу жизни, над которой стоит многоточие.

Артём не понимал, ведь когда он создавал персонаж, то прописывал свое имя. Или он опять что-то намудрил?..

— Я направляюсь в город. А ты куда путь держишь? — изменил тему разговора маг, видя что парень был озадачен.

— Да туда же.

— Ну тогда пойдем, спаситель магов, — улыб-

нулся Кроллаз. — Только монетки под тушкой забери...

Артём еще раз глянул на убитого им Гризлюнга, и действительно из-под шерсти поблескивали кругляши серебряного наполнения.

«Вот тебе раз! Пять серебряных монет чуть не проворонил!» — поразился он, и довольный несметными богатствами «раб» кузнеца Круна побежал за волшебником по пыльной дороге.

Подходя к воротам Ланткýра, Артём все же справился с изменением своего имени, и теперь его звали Соло.

— Почему — Соло, понравилась триста седьмая серия «Звездных войн», где Хана Соло оживили? — с улыбкой поинтересовался Кроллаз.

— Почему — Кроллаз, в честь своего пушисто-ушастого друга кролика назвался? — парировал Соло.

Маг кивнул, принимая юмор.

Пройдя сквозь ворота, остановились на торговой площади. Кроллаз протянул руку для рукопожатия, и Соло ему ответил, крепко пожав сухую ладонь мага.

— Ну что, воин-спаситель, мне — в орден магов. Если что, забегай!

— Скоро буду у вашего торговца, — улыбнулся

новоявленный игрок Соло.

— Глядишь, там и встретимся, — кивнул маг и зашагал вверх по улице.

Соло оглядел близлежащие ряды: бесплатные деньги жгли карман. Как же ему хотелось все попробовать... За эти три недели он прямо изголодался по приобретениям чего-нибудь. Да хотя бы просто яблочко этого мира попробовать на вкус, потом повеселиться и уснуть счастливым жителем города Лантку́р!

Но здравый смысл его гнал выполнять наставления паладинума Ваха.

«Кто там первый у меня в списке? Алхимик Хармаз!»

Как Вах и предупреждал, алхимик сначала хотел расплатиться с ним серебром, но ожидаемая реакция после того, как Соло забрал назад перстень, ему понравилась. Множество извинений, виноватая улыбка, а итог — два золотых! Не, вы представляете?! Из какого-то пятиуровневого ежа-пенсионера выпало два золотых! Плюс ко всему за когти алхимик дал четыре сотни серебра!

От радости Соло потратил пятьсот серебряных — это половина золотой монеты — на эликсиры здоровья. Пусть они восстанавливают шкалу

жизни всего на шестьдесят пять процентов, не так, как «Волшебный глоток», — на сто, но все же. А также на всякий случай взял пару бутылькoв с восстановлением маны. Ведь Кроллаз заверил его, что и бесстрашные паладинумы пользуются магией.

В ордене магов Соло встретил Кроллаза, который помог ему продать недорогой амулет дорого. Теперь настала очередь лавки «Огнем и Мечом», где заправлял гном Гарубазз.

Оружейная улица была тесной: дома то и дело нависали над проезжей частью, а где-то и вовсе соединялись наверху третьими этажами. Здесь едва могли разминуться две телеги с узкой колесной базой. Здания липли друг к другу, имея окна только на своих фасадах.

Железная вывеска — меч, объятый пламенем, острием вниз, — поблескивала от закатных лучей солнца. Соло обернулся. С этого места хорошо был виден Обводной хребет, за который медленно опускался красный диск светила.

«Ветреный день завтра будет», — заметил для себя он и толкнул дверь торговой лавки.

— Кого там черти принесли?! — раздался недовольный голос Круна.

У Соло чуть удар не случился, но к нему из сосед-

ней комнаты вышел чернобородый незнакомый гном. Парень облегченно выдохнул. Может быть, здесь все гномы говорят одинаково-похоже, на это он не обращал внимания.

— Ну, что уставился?! По делу или глаза помозолить ввалился?

— Я... это... — немного растерялся Соло.

— Я понял, что ты это, давай теперь про то!

Вежливый гном — это анекдот.

Соло вернул себе уверенность и твердо произнес:

— Я от Ваха. Он заверил меня, что ты поможешь подобрать снаряжение.

Настроение гнома изменилось.

— Забурагг, смени меня! — крикнул он в комнату, противоположную той, откуда сам появился. — Пойдем.

Интонация в голосе поменялась на отеческую, почти заботливую. Соло, пригнувшись, вошел за гномом в другой торговый зал. Первый он так и не рассмотрел, ошарашенный «теплой» встречей.

В этом зале тоже имелись стеллажи с различными железяками понятного и непонятного предназначения.

— На это барахло не смотри! — бросил гном через плечо и вытащил из-под стола большой

сундук.

Соло всегда поражала сила маленьких, но квадратно-сформированных гномов. Они напоминали мега-качков, выращенных в ящиках. Это, как раньше выводили микропороды собак — карманных тявкалок.

Вот и сейчас Гарубазз с легкостью пустого ящика вытащил ему на показ здоровенный, полный различного железа сундук, а мышцы свободных от одежды рук и плеч даже не напряглись.

— Как я понимаю, тебе нужно все, — не спросил, а констатировал факт, при этом оглядел Соло с ног до головы Гарубазз.

Соло кивнул.

— Деньги есть?

Покупатель раскрыл ладонь, на которой блеснули от магических светильников две золотые монеты и внушительная горсть серебряных.

— Пойдет! — кивать настала очередь гнома.

Соло улыбнулся.

— Свои кровавые лохмотья скидывай вон в ту корзину. На топку пойдет, — указал в угол торговец.

— А сумка повместительней есть? — не удержался Соло. — А то в этой у меня лишь двенадцать ячеек.

— У меня есть на сорок, но она обойдется тебе в один золотой, — гном вынул из-под кирасы аккуратную кожаную сумку.

Соло, не думая, положил желтую монету на стол и забрал у Гарубазза первую покупку. В этот момент глаза парня горели от удовольствия.

— Что еще для счастья нужно воину? — ухмыльнулся гном и сам ответил: — Побольше места, чтоб добро таскать на продажу.

— А эту у меня купишь? — Соло показал старую поясную сумку.

— Так уж и быть! Раз ты друг Ваха, я подскажу, — заботливым тоном начал гном. — Есть одна хитрость с первыми вещами...

Соло внимательно слушал, даже оторвал взгляд от нового хранилища добычи.

— Укладываешь вещи непервой необходимости в эту старенькую авоську, забивая ее битком, и кладешь в одну из ячеек новой сумки, — гном хитро заулыбался. — Сечешь, какая выгода? Даже перевеса не будет!

— А я бы и не догадался так проверить, — поразился Соло.

— А никто и не догадывается! — захохотал гном. — Об этом знают единицы, а теперь и ты.

— Спасибо за добрый совет!

— Одного серебряного мне за эту информацию будет достаточно, — ощерился бородатый торгаш.

— Ну ты и жук! — усмехнулся парень и бросил в квадратную ладонь белую монетку.

— Вот старенький мечик твой я заберу, — бесцеремонно вынул из ножен убийцу многоуровневых тварей гном.

Соло даже отреагировать не успел.

— Для тебя у меня найдется что получше, — подмигнул гном и, разгребая богатство сундука, достал со дна завернутое в тряпку оружие.

Соло взял в руки полуторный клинок из серой матовой стали с витой рукояткой и навершием с изображением искры.

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 25%. Нет требований к уровню.

Соло вспомнил про Разящий у себя в сумке. Тот имел тридцать процентов крита, это меньше чем в Двойном ударе, зато пятьдесят процентов отвода атаки. А в этом оружии присутствовало поражение холодом...

— Ты сомневаешься?! — поразился гном.

— Да у меня... — Соло достал из инвентаря Разя-

щий и вручил Гарубаззу.

Гном глянул на оружие и бросил его на стол.

— Давай шесть сотен серебра, и Двойной удар твой, а с этим даже не сравнивай.

— Но там ведь пятьдесят процентов... — вяло попытался отстоять Разящего, уже почти влюбившись в серый матовый клинок, Соло.

— Хорошо! Пять сотен! — сморщил нос, напоминавший картошку, гном. — А отвод атаки — это для тех, кто стоит на месте как истукан. Но если глянуть на твои шрамы от когтей и зубов, можно предположить, что ты сразился с тварью и выжил, ни разу не возрождаясь. Я прав?

— Ну да, — ответил парень.

— Отсюда следует вывод: на месте во время схватки ты не стоишь! — Гарубазз поднял к потолку толстый, похожий на сардельку палец.

И Соло согласился, отдав серебро за отличное оружие. Следом пробежала строка:

Умение — Дарующая рука путешественника — поднялось до 2-го уровня – плюс 25% к торговле.

После этого Соло приобрел штаны с сапогами, новенькую рубашку. Поддался на уговоры поменять куртку. А после покупки кирасы деньги закончились.

— Теперь ты стал похож на человека, а то ходил как подзаборник! — подвел итог Гарубазз, улыбаясь.

Соло и чувствовал себя теперь как человек, а не как «раб» Круна....

«Может, пойти ему по башке надавать?» — заиграл желваками он.

— Ты что, парень, обиделся? — не понял реакции гном.

— Да так, вспомнил одного урода... — и настроение испортилось.

Гарубазз не знал историю Соло, но, видимо, у того на лице было все написано. И гном решил его отвлечь.

— Держи от дядьки Гарубазза подарок!

В руку Соло легли кожаные, хорошо выделанные перчатки.

— А то мозоли натрешь с непривычки о новое оружие, — хохотнул гном почти так же, как Вах тогда у скалы.

Соло глубоко вздохнул, пытаясь успокоиться.

— Ты бы снял комнату в трактире, пригласил девушку, отдохнул, а то после тяжелых сражений нервы не в пи... — он осекся. — В общем сходи, развейся...

И Соло решил развеяться!

— Крун! Где ты, сволочь?! — ворвался во двор кузницы Соло, когда на город уже опустилась ночь.

Он знал, что неигровых персонажей, которые не являются врагом-мобом, побить нельзя, нет такого в разработке игры. Но гнев Соло успокоить не мог, даже девчонку выгнал из снятой им комнаты.

— А, щенок вернулся! — зашипел Крун, появившийся из дома. — Неблагодарный сопляк! Я ему баньку топлю целый день, а он увел у меня мое кайло, приперся ночью, да еще и бузит! Поди и руду не купил?!

«А руду-то можно было спихнуть трактирщику вместе с наручем воина», — вспомнил Соло, как продавал наруч 10-го уровня, чтобы снять комнату в трактире «Пыль у дороги» надолго.

— А кайлом не хочешь за свои делишки?! — прорычал парень, сжимая кулаки и направляясь прямиком к кузнецу.

Внезапно под висевшим над головой гнома его именем проявилась красная шкала жизни с опознаванием уровня, и Крун схватил боевой молот...

Соло был так ошарашен невероятностью ситуации, что пропустил первый удар в грудь, отлетев

метров на пять, и его линия жизни сократилась в половину.

А что вы хотели? Крун, неожиданно ставший врагом, имел 10-й уровень, а у Соло был всего лишь 6-й.

Хорошо, что Соло не забыл разместить эликсиры в панели быстрого доступа. Выдернув пузырек из кармашка на поясе, выпил его одним глотком.

Следующая атака молотом прошла мимо цели, разнеся угол бани, и бывший помощник кузнеца был до глубины души поражен наглостью Круна — баня была холодной!

— Ах ты, приплюснутая бородатая тварь! — взревел Соло и его меч со свистом распорол воздух, развалив левое мясистое плечо гнома.

Крик боли и злобы вырвался из глотки Круна, глаза загорелись красным огнем, по всему тело пробежали всполохи пламени, и гном увеличился втрое!

Тут же пробежала строка:

Вы освободили Пламенеющего Падшего гома.

Рев разлетелся по округе, и смертельный молот едва не снес голову Соло ударом с неудобной руки. Парня спасло предчувствие атаки, когда он нырнул под левую руку монстра. Жаль только,

мечом воспользоваться не успел.

Теперь от баньки остались лишь фундамент и куча щепок. Крун в очередной раз махнул молотом, но противник уже находился за его спиной. Меч по имени Двойной удар вошел в середину спины, но выдернуть свое оружие Соло не успел, получив удар рукой наотмашь. Пространство озарилось звездопадом из глаз, и парень жестко впечатался в стену сарая, бывшего его комнатой.

Следующий удал он успел увидеть, но при этом почти умер. Молот врезался ему в грудь, и все померкло. Спасло то, что стенка сарая была не из бревен, а из досок. Соло пробил ее своим телом, очутившись где-то в глубине, заваленный сеном, досками и бочками.

До слух отдаленно долетал рев взбесившегося гиганта-гнома. Соло в полубессознательном состоянии вынул второй бутылек «Волшебного глотка», но выпить не успел. Лежавшая на нем бочка отскочила в сторону, и мощная ручища Круна ухватила его за ногу.

«Неужели опять?..» — Соло вспомнил, как Рысля мотала его по всей поляне, и полетел в центр ограды, уронив при этом спасительный пузырек красной жидкости.

Очередная вспышка боли от удара о твердую

землю, и хрип вырвался из многострадальной груди. В этот момент Соло вспомнил, как Крун его эксплуатировал, и гнев заставил открыть глаза.

Ночное чернеющее пространство сменилось на серое, при этом мигающее кровавым туманом. Выбираясь из глубины разрушенного сарая, к Соло неторопливо приближался огромный гном.

«Почему он так неспешно идет?» — не понимал измученный молодой паладинум.

Крун поднял молот над головой и медленно завалился навзничь, из-за чего лезвие меча Соло вышло из могучей груди.

Вы убили Пламенеющего Падшего гома.

Вы убили противника выше себя уровнем.

Вы приобрели умение — Наказание 1-го уровня – плюс 10% к интеллекту.

Вы получаете 7-й уровень.

«А как связан интеллект с наказанием?» — вяло размышлял Соло, и его рука с чудовищным усилием вынула из кармашка на поясе эликсир «Волшебный глоток».

Не зря так назван этот чудодейственный эликсир. Соло вскочил на ноги, осмотрел себя и подошел к мертвому гиганту, хотя усталость от боя не прошла.

— Это же надо, я убил программу-паразита! — усмехнулся он и неожиданно легко перевернул труп на бок.

Взгляд уцепился за новое имя Круна.

«Падший гом... Знакомое слово», — в памяти всплыл разговор с Вахом у скалы, и тот также назвал Круна гомом...

«Что же получается, Вах тоже бился с Круном, а после смерти гома появляется новая программа-паразит?..» — сегодня углубляться в размышления ему уже не хотелось, и он бросил это занятие.

Выдернув меч из тела, обтер его об одежду поверженного.

«Как получилось, что один удар игрока 6 уровня убил монстра 10 уровня?»

Размышляя по этому поводу, Соло глянул на клинок:

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 25%. Нет требований к уровню.

«Неужели поражение холодом его доконало? И похоже, прошел критический удар!»

Соло глянул на убитого и заметил развалленное почти надвое плечо.

«Это что получается, за каждое попадание при-

бавляется 25% поражение холодом?! Не, вряд ли, это я губу раскатал...»

Соло решил на следующий день сходить к Гарубаззу и поблагодарить за оружие. А также завтра надо поднять кузнечное дело, выпрямляя свою кирасу.

Он так устал за этот бой, что чуть не забыл про лут[10].

Подняв кольцо, расплылся в довольной улыбке:

Кольцо Прибавления — плюс 20% к уровню здоровья.

— Вот это подарок! — воскликнул Соло и без каких либо эмоций забрал дополнительную добычу в тридцать пять серебряных монет. — Если так пойдет, то ведь реально за три-четыре дня можно получить 25-й уровень!

На этой высокой ноте Соло решил осмотреть дом Круна и забрать все что понравится, причитающееся победителю в качестве трофеев.

Жилище оказалось небогатым. Собрав еду, решил здесь же и перекусить. Умываясь, почувствовал жжение на щеке. Видимо, когда он с помощью молота бешеного гома влетел в сарай, что-то распороло ему лицо.

«А почему "Волшебный глоток" не залечил рану? — удивился Соло, но тут же вспомнил слова Гарубазза. — Значит пока я не воскресну после игровой смерти, мое тело будет покрываться шрамами от битв...»

Он стал припоминать встречавшихся ему игровых персонажей и не мог вспомнить хоть одного со шрамом на лице или руках. Это означало, что таких везучих, как он, не так уж и много.

Наскоро перекусив, пошел в кузню, благо что Падший гом ее не развалил. И здесь на него нахлынула ностальгия. Все же три недели он работал с горячим металлом, и ему это нравилось, как бы не ненавидел Круна его помощник.

Не став откладывать на завтра то, что можно сделать сейчас, Соло переоделся в кузнечную робу и приступил к правке своей кирасы.

Лучи восходящего солнца скользнули на порог кузницы, когда дело было завершено. Соло, как всегда, подняли Кузнечное дело за выполненную работу, и это радовало — опыт стал расти быстрее предыдущих недель. Парень собрал все магические инструменты Круна и разместил их во внутренней сумке, которая занимала лишь одну ячейку.

Осталось дело за малым — поблагодарить Га-

рубазза.

Уже несколько дней Соло ходил по городу, выполняя различные поручения, но его уровень не менялся. Рост опыта двигался медленно, так как сражений пока не предвиделось. Каждый день, проходя мимо разоренного хозяйства Круна, Соло ждал появления двойника программы-паразита, но ничего с той ночи не изменилось. Лишь в трактирах обсуждали исчезновение гномьего жида.

И вот с очередным утренним обходом города Соло вышел к кузнице, где раздавались удары молотка. Остановившись напротив калитки, он с любопытством наблюдал, как новый гном восстанавливает разрушения. И это был не Крун.

— А ты ждал возвращения любезного дядюшки Круна? — прозвучал знакомый голос за спиной.

— Вах! Рад тебя видеть! — Соло с удовольствием крепко пожал руку бородатого воина-гиганта.

— Я так понимаю, ты к нему наведался в ту ночь? — на всякий случай уточнил Вах.

— Типа того.

— Ну и как тебе Падший? — хохотнул в бороду воин, подросший уже до 36-го уровня.

— Могу предположить, ты с ним тоже был знаком... — сощурил серые глаза Соло.

— Было дело.

— А ты не мог предупредить? — без злобы укорил он воина.

— Только истинный паладинум мог пробудить демона, — продолжал улыбаться Вах. — И если бы я тебе сказал, вряд ли ты бы пошел к нему.

Соло ненадолго задумался, а когда вернулся из размышлений, глядя на очередного хозяина кузницы, спросил:

— И что теперь, новый гном — тоже паразит?

— Кто его знает, Соло... В последнее время в виртуале творятся странности, много неясных ошибок в игре, и не только в нашей. Ты давно в реал выходил? — Вах стал серьезным.

— Да на днях. А что?

— В форумах сплошные дебаты о сбоях в сетях. Но самое интересное, это творится по всему миру, я не беру виртуальные игры! Правительства ищут хакера под ником ИИХ. Он уже в международном розыске! Все, что связано с непонятными изменениями во всех сферах мира, дело рук этого хакера. Но многие считают, что это какая-то террорганизация. Просто невозможно в один момент на всей Земле совершить множество козней.

— Я эту информацию пропустил, — безразлично ответил Соло. — Меня вообще мало интересуют сети, а сюда, в «Открытый мир», друган сбла-

тавал.

— Тогда тебе проще! — вновь улыбнулся Вах. — Кстати, интересное имя, — мотнул он головой на надпись, парящую над игроком. — Любишь «Звездные войны?»

— Нет, — ответил парень.

— С нашей первой встречи ты неплохо подрос в уровнях, — перешел на другую тему Вах.

— Ты же сам говорил: наш с тобой класс удачливый, — подмигнул Соло.

— Это верно! А про Падшего я думаю, он — одна из выходок ИИХа, так как не может быть такого, что неагрессивный НПС, дававший задания для развития перса, вдруг становится агрессивным. Посмотри, сколько неигровых персонажей ходит в игре. А представь, что все они в один момент переродятся в каких-нибудь тварей...

— Думаю, мы будем быстро прокачивать своего персонажа, в принципе, как и умирать, — засмеялся Соло.

Вах поддержал веселье и, просмеявшись, подал руку для рукопожатия.

— Ладно, друг классовый, мне надо одно дельце закончить. Еще увидимся!

— Увидимся! — махнул рукой вслед воину Соло.

Когда Вах скрылся на другой улице и мир вновь превратился в многоголосый муравейник из множества реальных и нереальных игроков, Соло еще раз глянул на «брата» Круна и пошел на выход из города. На сегодня он поставил себе задачу — найти хотя бы одну тропу через Обводной хребет, так как выход из долины по ущелью достаточно долгий, а ему не терпелось познакомиться с остальным миром.

Уже у самого подножия Соло вновь наткнулся на парочку несерьезных лесных тварей, с которыми было даже неинтересно состязаться в ловкости. Двадцать пять процентов поражения холодом давали быстрые результаты.

Соло собрал выпавшие из мобов трофеи в виде медных монет и пары перчаток, которые даже не стал надевать, и осмотрелся. Странно, но тропа, по которой он пришел к этому месту, привела в никуда. Глаз не цеплялся ни за один камень или насыпь — здесь подъема не было.

— Как это понимать? — Соло рассматривал уходивший ввысь склон и не замечал каких-либо зацепок.

Ему ничего не оставалось делать, как привязать точку возрождения к этому месту и двинуться вдоль нависающей кручи. Но, не пройдя и пя-

тидесяти метров, наверху заметил что-то вроде тропы, точнее, ее части.

Вы получили к умению Глазастый искатель 5% удачи к поиску.

— Ух ты! — обрадовался путешественник. — Выходит, нужное место нашел!

Но чтобы добраться до начала тропы, пришлось попотеть, играя в скалолаза. При этом он пару раз чуть не сорвался вниз. Высота, конечно, небольшая, метров семь, но убиться бы хватило.

Вы получаете 5% к Ловкости.

— Хоть не зря я корячился, — Соло уселся на камень у тропы, утирая пот, и глянул вниз.

Красота лесов завораживала. Солнце радовало, насыщая зелень теплом. Ветер шумел, раскачивая макушки деревьев. Птички соревновались в пении.

— Эх, хорошо-то как! — потянулся Соло, хрустнув спиной. — А теперь продолжим путь!

Тропа поднималась все выше, петляя между камней, но было видно, что она не настолько популярная. Где-то приходилось выбирать более удобный путь, иначе не преодолеть препятствие. Все камни оказались подвижными, качаясь при

нагрузке на них. Это было, мягко сказать, не очень приятно.

При очередной задержке и поиске прохода Соло заметил похожее на тропу ответвление влево.

Тут же промелькнула надпись:

Вы получили к умению Глазастый искатель 10% удачи к поиску.

— Опана! Что это я нашел? — обрадовался Соло и свернул с тропы.

Осторожно пробираясь, поглядывал вперед, дабы не напороться на сюрприз. А сюрпризом оказался малозаметный вход в пещеру в глубине кулуа́ра[11].

— Ага... пещерка... — азарт, подгоняемый адреналином, боролся со здравым смыслом.

Не тот еще был уровень у Соло, чтобы сломя голову лезть в мало кому известный проход. В принципе, достаточно закрепить точку возрождения на входе и, если напорешься на что-то довольно серьезное, то по возвращении на виртуальный божий свет можно отказаться от повторной попытки. Но Соло еще не знал, что такое умереть в игре, и это его немного останавливало. Он помнил боль от ранений и повреждений его тела, и та была достаточно чувствительной, как,

собственно, в реальной жизни. А что тогда игрок испытывает в момент смерти? Присущий всем обычный человеческий страх перед неизвестностью пытался взять верх, хотя...

Соло нажал клавишу в виртуальном меню, и точка привязки изменилась. После чего он полез в свой багаж.

«Какой же я предусмотрительный!» — похвалил себя молодой паладинум и достал из инвентаря факел с огнивом.

Пламя заплясало рваными тенями по неровностям глотки пещеры, и исследование началось. Во время движения от ног спелеолога поднимались облачка пыли. Видимо, давно здесь никого не было. С одной стороны, это ужасно радовало, с другой — чудовищно настораживало.

«Если сюда давно не ступала нога человека или другой разумной расы, то это дает шанс найти что-то очень привлекательное в качестве добычи, — по пути рассуждал Соло. — Но есть один нюанс... Здесь могут быть очень, нет, о-о-очень серьезные противники! А с моим 7-м уровнем... Так, стоп! Хватит накручивать и себя запугивать!»

И только он разогнал неуместные мысли, как глаза уловили какой-то блеск в стене. В этот момент ему вновь добавили процентик к умению

Глазастый искатель.

Рубин самородок, нераспознанный.

— Драгоценный камень! — обрадовался Глазастый искатель и чуть было не полез за кайлом. — Погоди...

И вновь погружение в раздумья.

«То, что нераспознанный, скорее всего, пока не добудешь его. Хотя что там распознавать-то? Это ладно. Дело в другом... Начни я колотить по камням, шум эхом разнесется по всей пещере. Как известно, в начале подземного пути обычно бывают мелкие, неопасные твари, но на звуки ударов могут выползти такие...» — у Соло пробежали мурашки, подняв «мех» на загривке.

Глянув еще раз на манящий красный отблеск, решил идти дальше, оставив отметку у места находки.

«По обратной дороге вытащу, если, конечно, не буду нестись сломя голову...»

Новый, синеватый, отблеск процент к умению не прибавил.

Топаз самородок, нераспознанный.

И снова метка у места находки.

«Богатая пещерка!» — улыбнулся искатель со-

кровищ и сделал шаг...

Вдруг все изменилось. Мгновение назад кишка пещеры была сухой и пыльной, но тотчас поменялась на влажную, со срывающимися с потолка каплями.

«Это что?!» — Соло завертелся по сторонам, выставив перед собой меч.

Сырость была везде, как спереди, так и сзади. Мозг кричал вернуться назад, а человеческое любопытство показывало ему язык.

«Так, спокойно! Ничего страшного не произошло, возможно, это переход в другую локацию, и всё».

Соло глубоко вдохнул и медленно выдохнул. В этот момент он пытался обострить слух до предела, и это ему удалось. Где-то впереди он уловил шорохи и тяжелое дыхание.

А вот и местные аборигены...

Тоннель плавным изгибом уходил вправо, приближая к неизбежной встрече. И каким бы сильным сейчас не было желание погасить факел, чтобы подкрасться незамеченным, Соло прекрасно понимал, что от того, кто живет во тьме, ему не скрыться. Оставалась надежда на то, что он сможет ослепить пещерного жителя.

Кишка тоннеля начала раздаваться вширь.

Соло сглотнул, напряженно всматриваясь в темноту. Шлепающие шаги поспешно передвигались то в одну сторону, то в другую. А тяжелое дыхание все чаще срывалось на рык. И не успел юный спелеолог понять, кто перед ним находится, как что-то сильное ударило в грудь.

Дыхание тварь не сбила, так как Соло в последний момент отклонился в сторону, но при этом он все равно отлетел к стене и едва не уронил меч.

Глаза зацепились за надпись над злобным мобом, и сразу мелькнула строчка:

Тгрр 10-го уровня – неизвестный.

Почему неизвестный, Соло не стал рассуждать: сейчас он приготовился к атаке Тгрра, причем сам был совершенно спокойным, ведь разница в уровнях невелика.

Что собой представлял противник: огромная вытянутая голова, похожая формой на голову доисторического ящера, при этом вся усеянная острыми костяными наростами, две мощные лапы, которыми, скорее всего, роет проходы, и хвост. Плюс зубастая пасть. Ах да! Ослепить его невозможно ввиду отсутствия глаз.

Тгрр атаковал и сразу получил продольный порез головы справа, но мощный хвост ударил

по ноге так, что Соло буквально перевернулся в воздухе.

Падение было жестким, но ожидаемой атаки не последовало, Тгрр терся о стену раненым боком и протяжно рычал. В этот момент его шкала жизни неумолимо уменьшалась.

— Что, сволочь, холода не любишь? — язвительным тоном проговорил Соло, хромая приближаясь к своей жертве.

Да, именно к жертве! Один взмах, и нет левой ноги. Следом проникающий удар сверху, и...

Вы нанесли критический удар Тгрру неизвестному. Смерть Тгрра 10-го уровня.

— И? — не удержался от вопроса Соло, но дальнейшего комментария не последовало.

«Странно...»

Соло поднял трофей:

Амулет Сомнамбула — плюс 2% к ночному зрению.

«Амулет лунатика? Ну и фантазия у разработчиков! Хотя если он действительно помогает... То это здорово!» — обрадовался он и надел его на шею.

Ничего не произошло. Из этого следовало: ли-

бо факел мешает, либо два процента — это ни о чем...

Глянув еще раз на головастика-мутанта, Соло решил идти дальше. Тоннель продолжал расширяться, и молодой паладинум вышел в куполообразную пещеру. В ней имелось еще два ответвления, а по центру, видимо, когда-то давно, часть свода обвалилась, устроив пирамиду из скальных обломков, и вот возле этой пирамиды стоял... сундук!

Глянув по сторонам и не обнаружив опасности, Соло быстрым шагом очутился рядом с ним:

Сундук темного орка Обдэрра, нужен ключ.

«Нет, вы что, издеваетесь?! — возмутился "счастливый" обладатель неизвестно чего. — Я бьюсь за это добро, рискуя жизнью, а тут на тебе — нужен ключ! Теперь понятно, почему сундук охранял моб всего 10-го уровня...»

И со вздохом убрал находку в инвентарь.

В тот же миг из перпендикулярного к его пути входа выскочила огромная тварь... 57-го уровня!

Сразу пробежала «радостная» срока, хотя Соло и так уже прочитал обозначение, парившее над пещерным «сюрпризом»:

Схищ, Пожиратель страха, 57-го уровня – неиз-

вестный.

Соло выставил перед собой меч и факел, словно пытаясь огнем отпугнуть незваного гостя, кроваво-красная шкала жизни которого была в пять раз длиннее и в добавок в два раза жирнее его собственной линии. Как бы ты не пытался настроить себя, что это только игра, пусть и виртуальная, с полным погружением, но ладони сразу вспотели, а волосы встали дыбом. И не только из-за разницы в пятьдесят уровней: тварь просто источала смертельную опасность для всего живого, не издавая ни единого звука. Она не рычала, не шипела и даже передвигалась неслышно, обходя вооруженную добычу. А когда ты один в пещере и это крылатое чудище загородило выход, откуда ты пришел и на который так рассчитывал, то тебе непроизвольно становится жутковато.

О такой гадине Соло ни разу не слышал. Ему даже посчастливилось как-то раз в ордене магов быстро полистать бестиарий мира. Конечно, там хватало всякой опасной мерзости, но когда ты сам встречаешь ту, о которой нигде не упоминалось даже намеком...

Вытянутое тело Схиша было изогнуто дугой и в холке достигало метров пяти, а в длину — еще больше. На вид неуклюжие длиннющие конеч-

ности со здоровенными когтями на пальцах ступали мягко и неслышно. На передних лапах, соединенных с телом, как у белки-летяги, имелись крылья. С наружной стороны их покрывала гладкая черная шерсть, как, собственно, и все тело Пожирателя страха. Голова, как уже не удивило Соло, не имела глаз, зато широченная пасть с двадцатисантиметровыми зубами практически предвкушала свежее мясо, медленно открывалась и закрывалась.

То, что Соло потратил последние деньги на наручи, спасло его предплечье, когда неожиданно резко длинная лапа Схиша чиркнула когтями по руке, при этом выбив факел.

Как Соло отреагировал клинком, он, естественно, не знал, но ударившая его лапа получила порез. Видимо поэтому Схиш не атаковал сразу вторично, а начал передвигаться влево и вправо, примеряясь.

Соло глянул над тварью в надежде, что двадцать пять процентов холодом также начнут действовать, как и на Тгрра, но 57-й уровень неумолимо горел смертельно-безысходным для парня кровавым цветом. В этот момент совсем некстати Соло вновь вспомнил, что не знает ощущений причиненной игровой смерти, и ему

стало страшно до дрожи в коленях и судороги в животе.

Когда Схиш замер, молодой паладинум сглотнул. Сейчас его била крупная дрожь. Он даже представил, как зубы рвут его плоть. Мгновение, и горбатая спина твари вздыбилась холкой длинных жестких волос. Оскаленная морда резко повернулась в сторону соседнего прохода, и незаметно быстро Схиш рванул в прыжке. Синее пламя объяло крылатую бестию, и ее остов рухнул на каменный пол, источая дымок.

Соло тут же чихнул от резкой вони сожженной кислятины.

— Факел подними, — послышался тихий голос из темноты тоннеля, где горели две кровавые точки, сразу сменившиеся обычными человеческими глазами.

Парень поднял древко, на котором продолжало полыхать пламя, вырвавшее из темноты худощавую, высокую, почти на две головы выше его самого, фигуру в плаще.

Некромант Greyzver 99-го уровня присел у останков Схиша, поднял какие-то небольшие предметы, осмотрел и убрал к себе в сумку. Тут же сверкнула снежно-белая сталь клинка, и обе кисти твари также исчезли в инвентаре Greyzvera.

«Некромант?! — обалдело глядел на него Соло. — В нашей игре нет таких персонажей, как некромант! Даже если разработчики решили сделать неожиданный для всех сюрприз и сегодня утром ввести нового перса, то за полдня, счастливчик, кто первым его приобрел, не смог бы прокачать такого необычного персонажа до... 99-го уровня! 99-й уровень — обалдеть!»

— Чего уставился, некромантов никогда не видел? — выпрямившись, Greyzver направился к выходу из пещеры.

— Нет... — так и стоял как истукан молодой паладинум.

— Если хочешь, можешь оставаться здесь, но прилизанные по одному не лазают, — на ходу, не поворачиваясь, проговорил некромант.

Соло сорвался с места в след за спасителем.

Когда они поравнялись, Greyzver спросил:

— Каким образом ты попал в пещеру, где мобы 57-го уровня обитают?

— А что такого? Я, между прочим, завалил двадцатиуровневого, когда сам был еще 3-го, — горделиво хмыкнул Соло.

— Да неужели? Только моб был уже при смерти, — с сарказмом заметил Greyzver.

— Ну и что? — буркнул парень. — Ты вон вооб-

ще Некр, а у нас их не бывает в мире!

— Где это — у вас? — посмотрел на парня некромант и тут же добавил: — Хотя да, ты как-то странно выглядишь...

— Я — странно?! — обалдел от сказанного Соло. — Да ты на себя посмотри!

Они вышли из пещеры. Солнце сильно слепило, и некромант накинул глубокий капюшон на голову, так что молодой паладинум не успел его рассмотреть.

— Странно... — проговорил Greyzver, осматриваясь. — Какая-то новая локация?.. Здесь я ни разу не бывал...

— Да не может быть! — не удержался парень, чтобы не съязвить.

Некромант всматривался вдаль, где почти в середине долины располагался город, и не обратил внимания на поддевку молодого воина.

— Что за город? — не поворачивая лица, поинтересовался некромант.

Соло понял, что этого смертоносца ничем не пронять, и ответил как есть:

— Город Ланткýр — начальная локация для новичков. А если ты заметил какой у меня уровень, то можешь и так понять, ты ведь у нас догадливый, что большего я и знать не могу. Не

выбирался я еще дальше этого каменного мешка Обводного хребта. Хотя сегодня это и намеревался сделать — перейти хребет...

— Твой ведь класс воина-танка? — не в тему спросил некромант.

— Ну да, — пожал плечами Соло.

— Тогда не переживай, себя ты быстро прокачаешь, — тон Greyzvera стал каким-то дружелюбным.

— Если бы ты знал, как долго я к этому шел... — вдруг нахлынули воспоминания неудачного начала игры на парня.

Некромант это заметил и отвлек его от мыслей:

— Интересное ты имя выбрал, подходит для игрока-одиночки.

— Ничего себе! — Соло повернулся к некроманту. — Я ведь именно поэтому и взял такое имя — хотел одиночкой играть! Не хочу ни в какие кланы вступать или группы собирать. Ненавижу, когда мне кто-то указывает, как мне жить, навязывая свое! Вот только в городе все считают, что я любитель «Звездных войн», раз такое имя выбрал...

В этот момент некромант повернулся к нему лицом, и Соло смог его разглядеть. Длинные, пря-

мые, такого же цвета, как глаза, черные волосы трепались ветром Обводного хребта. Вытянутое, суровое и неприятное лицо с волевым подбородком имело сероватый оттенок. На лбу, словно вплавленное в кожу, очерченное прерывистой окружностью, слабо мерцало желтоватым свечением подобие пентаграммы. Закрывая область глаз, по щекам до подбородка спускались две черные полосы, напоминающие сплошную татуировку. Тонкие губы Greyzvera слегка улыбнулись.

— Ничего смешного в этом нет, — нахмурился Соло.

— Я не над именем, — пояснил некромант. — Я тоже не люблю, когда мне указывают, поэтому всегда один работаю...

Как-то странно закончил фразу Greyzver, но Соло от его признания стало легче, и он тоже улыбнулся.

— Раз мы всё выяснили, — продолжил некромант, — может, ты меня проводишь в город и расскажешь, что здесь и как?

Соло глянул наверх. Где-то там, в вышине, заканчивался гребень хребта, через который он сегодня планировал перейти, после чего вздохнул и устремил взор в сторону города.

— Ну что ж, неожиданный и страшный попутчик, пойдем знакомиться с местными аборигенами, — показал в сторону тропы Соло.

Некромант достал из инвентаря уродливого вида посох и, опираясь на него, зашагал по тропе.

Вы получили квэст: Ознакомить напарника с миром. Время выполнения определяется.

«Не понял, какого напарника? Я игрок-одиночка, забыли?!» — Соло встал как вкопанный.

Greyzver обернулся:

— Что-то случилось?

— Ты что, на меня проклятье наложил?! — нахмурившись, засопел парень.

— С чего такие доводы? — спокойно поинтересовался некромант.

— По полученному квэсту определил, — злился молодой паладинум.

— Поверь, Соло, мне незачем без причины творить свою магию. Ты мой уровень видел?

Молодой воин вновь глянул на обозначение персонажа, которое висело у некроманта над головой. Номер уровня вместо ромба, как у всех в «Открытом мире», замыкал кругляш с пляшущими острыми языками черного пламени. Вправо от него вытягивалась линия-шкала, определя-

ющая жизненную энергию персонажа, также обведенная черным контуром. Вместо зеленого цвета шкалы, как у всех нормальных «открытомирцев», линия наполнялась фиолетовой живой субстанцией, которая нередко показывала смешение с цветом контура. Ник персонажа Greyzver был также написан фиолетовым цветом. А контрастом во всем этом «великолепии» являлась надпись правее имени, изображенная тонкими, пляшущими, словно пламя, красными линиями — некромант.

[1] *MMORPG* — Massive Multiplayer Online Role Playing Game — массовая мультиплейерная онлайн ролевая игра.

[2] *Боёвка* — боевые действия персонажей игры в схватках с монстрами и другими персонажами.

[3] *Танк* — обобщенное название класса персонажа, обладающего большим количеством жизни, высоким показателем защиты и средней атакой, способного принять большой урон. Вдобавок ко всему у танка должно быть умение направлять атаки только на себя, пока сокланов-цы или игроки его группы убивают противника.

[4] *Полуторный, полутора́ручный меч* — современное обозначение группы средневековых

западноевропейских мечей, которые удерживали в основном двумя руками, но при этом их вес и баланс допускал при необходимости одноручный хват.

[5] *НПС, NPC, непись* — (от англ. none-player character — «персонаж, не управляемый игроком») — игровые персонажи, не управляемые игроком: могут быть торговцами, теми, от кого ты получаешь задания, да и просто жителями мира. Также к НПС относятся все монстры, которых можно убивать, получая за это опыт и какую-нибудь добычу.

[6] *Моб (сокращение от «монстр»)* — любые НПС (неигровые персонажи — монстры) в игре, которые агрессивно настроены против персонажа и которых можно убивать, получая при этом опыт либо какую-то добычу.

[7] *Рес (от англ. resurrect — «воскрешение»)* — воскрешение убитого персонажа игрока.

[8] *Нуб (от англ. newbie — «новичок»)* — обычно не несет негативной оценки, а лишь указывает на малый опыт начинающего игрока. Любой игрок, приступая к какой-либо игре, является в ней нубом до тех пор, пока сам не разберется в ней.

[9] Баг *(от англ. bug — «ошибка»)* — глюк или

абсолютно любая ошибка, неисправность в игре.

[10] *Лут (от англ. loot — «добыча»)* — любые предметы, ресурсы или деньги, выпадающие из НПС неигровых персонажей — монстров — после их убийства, которые игрок может забрать себе. Другим словом это — трофеи.

[11] *Кулуа́р (от фр. couloir — проход, коридор)* — ложбина в склоне горы, направленная вниз по линии тока воды. Широкая в верхней части, сужается внизу. Пути сброса воды и камней.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

После созерцания чужеродного обозначения перса Соло еще раз глянул на кривой посох, увешанный различными тесемками и перьями, на который сверху, друг над другом, были насажены три маленьких человеческих черепа (кому они принадлежали, лучше не думать), а вершиной посоха служила лапа какого-то небольшого чудовища, которая удерживала когтями вытянутый синий кристалл.

Соло вздохнул, все также злясь на ситуацию.

Сейчас он вспомнил разговор с Вахом про странности и ошибки в играх мира. Значит, его квэст может быть одной из этих ошибок. И как теперь быть? Не хотел он играть в группе, тем более с некромантом, непонятно откуда взявшимся...

Ничего не оставалось делать, как выполнить обещание.

— Ладно, пойдем, мое проклятье, — махнул головой Соло, и Greyzver продолжил движение по тропе.

Некр ловко перебирался с одного камня на другой, перепрыгивал там, где Соло приходилось перелазить с трудом, будто некроманты только и делают, что занимаются скалолазанием.

На спуск времени ушло намного больше, чем

на подъем к пещере. Соло спрыгнул на землю и вытер струящийся пот. Склон остался позади. Он достал из ножен клинок и, указав направление, зашагал вдоль хребта в сторону тропы.

Весь путь до города прошел в молчании и спокойствии. Такое ощущение, что твари чувствовали присутствие некроманта и боялись показать свой нос. Единственная печаль в том, что Соло забыл добыть драгоценные камни в той пещере и вспомнил об этом только на подходе к Лантку́ру.

Впереди обозначились стены города, движение по тракту в обе стороны и естественная суета у ворот. В общем ничего не изменилось. Но как отреагируют НПС и игровые персонажи на появление некроманта?..

Соло остановился и посмотрел на Greyzvera:

— Ты только агрессивно не реагируй на отношение к тебе, а то у меня был случай... НПС превратился в смертельно-опасного моба...

— Я так понимаю, ты с ним справился, — не спрашивая, а утверждая проговорил Некр.

— Мне пришлось. Но все же... — Соло, не отрываясь, смотрел на попутчика.

— Если на меня не нападут, я никому не причиню вреда.

Реакция жителей и гостей города показала себя сразу. На тракте все расступались и шарахались. Стражи ворот настороженно проводили взглядом странную парочку, но вопросов не задали.

Новость мгновенно облетела весь город. Многим знакомый бесстрашный паладинум Соло вернулся в город с некромантом 99-го уровня!

Первым делом Greyzver хотел получить какой-нибудь квэст, и парень повел его по известным ему торговцам, трактирщикам и другим неигровым персонажам, которые обычно давали поручения.

На центральной торговой площади народу было, как всегда, не протолкнуться. Но сегодня Соло даже ни разу не задели плечом: живая масса обтекала воина и некроманта. Впереди замаячила палатка алхимика. Этот персонаж всегда мог предоставить множество заданий.

Рынок голосил обилием продаваемого товара и настойчивыми возгласами торгующихся покупателей. Среди всего этого шума Соло неожиданно уловил смутно-знакомый, презрительный, напоминающий тявкающее карканье голос:

— Вот мы и встретились!

Маленького роста гоблин мгновенно нанес удар ножом в правый бок Соло... Раздались испуган-

ные крики, и толпа в мгновение ока разбежалась, освобождая центр площади. Гоблин взмыл над землей, корчась от боли. Его глаза полезли из орбит, и по зеленой коже стали расползаться черные разводы, быстро поражая и разъедая ее. Ужас перед смертью отпечатался на его морде. А спустя секунду останки рухнули на брусчатку рыночной площади, источая едкую вонь.

Соло посмотрел на порезанную куртку: это единственное, что успел сделать гоблин, потом на некроманта, красные глаза которого вновь сменились на человеческие, а горевший синем огнем кристалл его посоха снова стал бесцветно-мутным.

— Ты мне опять жизнь спас, — вроде упрека выдал Соло.

— Не стоит благодарности...

Ближе к вечеру Соло привел некроманта в трактир, где снимал комнату, чем жутко напугал постояльцев и хозяина заведения. Но трактирщик благоразумно не противился гостю, спрятавшись в подсобке.

Заказав ужин и эля, Соло сам принес поднос в комнату, так как помощник трактирщика тоже был в шоковом состоянии от такого гостя.

— Не пойму, — хмурился Некр, — как такое воз-

можно, что во всем городе нет ни одного квэста на выполнение? Конечно, я заметил, что здесь самые большие уровни персонажей — 41-й и 45-й, но и для таких должны быть задания.

— Я и так был уверен, что никто не захочет с тобой связываться, а после твоего шоу с гоблином и подавно. Видел, как испугался алхимик?

— Мне он показался глухонемым, — поднял брови Greyzver.

— Насмешил! — Соло отрезал от куска мяса ломтик и засунул его в рот.

— И что смешного?

Прожевав и запив элем, молодой паладинум продолжил:

— Ты попробуй зайти в дом Радости, к девочкам...

— И? — Некр не понимал, к чему клонит Соло.

— Ты же знаешь, что девочки притягательного поведения никому не отказывают? Для них главное, чтобы оплата была!

Некр поднял брови в ожидании продолжения.

— Вот и увидишь, что с тобой в комнату никто не пойдет, даже если ты ее засыплешь золотом и драгкамнями.

— Почему же? Я настолько непривлекательный? — усмехнулся некромант.

— Да ты в зеркало на себя глянь! Одна только надпись мелким шрифтом чего стоит... Не говоря о том, что у тебя уровень на 19 единиц выше чем наш «потолок»[1].

— Значит, все-таки я не в своем мире...

— Ну наконец-то дошло! — хлопнул в ладоши Соло, радуясь, что может немного поиздеваться над навязанным ему напарником.

— И все же я сначала думал, что новую локацию открыли... — размышлял Greyzver.

— В нашем мире никогда не было некромантов.

И раз уж он разговорил адепта смерти, Соло решил узнать, откуда тот появился.

— Ты вообще откуда взялся у нас?

— Как ваш называется? — вопросом на вопрос ответил Некр.

— «Открытый мир».

— А, Столичная Корпорация, я так и понял, — усмехнулся Greyzver.

— И как же ты понял, что это наш регион?

Отпираться смысла не было.

— Слишком уж у вас здесь красиво и мирно. Как всегда — отдельное государство.

— Ты просто еще не сталкивался с нашими тварями... — хмыкнул Соло.

— Зато наших ты сегодня имел честь лицезреть.

— Почему Схиш было написано — неизвестный? — вспомнил интересующий его вопрос Соло.

— В каком смысле — неизвестный? — не понял Некр.

— Схиш, Пожиратель страха, 57-го уровня — неизвестный. Так был определен этот моб.

— Там не было такого добавления.

— Значит, это для меня, игрока этого мира, он определился как неизвестный, — размышлял парень, запивая пережеванную пищу.

— Странная, конечно, ситуация. Я думал, что Корпорации строго следят, дабы не было связи между чужими серверами, — теперь выдал свои мысли Некр. — И у нас в «Ужасах» никто о таком не говорил.

— Значит, я угадал! — улыбнулся Соло.

— Ты о чем, об игре?

— Да. Твоя игра называется «Ужасы Крайнего Севера»?

— Именно так наша игра и называется, — подтвердил некромант, прислушиваясь.

— Ты что? — не понял реакции Соло.

— Ты ничего не слышишь?

Парень прислушался и помотал головой.

— Вроде сигнал тревоги. По крайней мере, похож на наш, — некромант поднялся, взял посох и вышел в коридор трактира.

Соло — за ним.

Кроллаз поймал паладинума с некромантом у выхода.

— Привет, Соло! — невесело поздоровался маг.

— Привет! А ты какими судьбами здесь? — поинтересовался парень, уже четко слыша, как на окраине города звучат колокола и горны всеобщей тревоги.

— Я вообще-то к твоему... знакомому, — маг осторожно посмотрел на некроманта.

— Говори, в чем дело, — спокойно поинтересовался Некр.

— На город со стороны Обводного напали твари. О таких мы даже не слышали. Их уровни от 50-го до 57-го...

— Схиш, — угадал некромант, и маг кивнул.

Соло посмотрел на Greyzvera.

— Что ты от меня хочешь? — Некр, глядя на мага, не показывал никаких эмоций.

— Орден... просит у тебя помощи... — нехотя выдавил из себя Кроллаз.

— Что вы можете предложить мне за это?

— Золото, камни, — в глазах мага промелькнула надежда.

Все в городе понимали, что если твари его захватят и останутся в нем, то персонажи попадут в бесконечный рескил[2], так как точки возрождения у всех внутри городских стен.

— Это меня не интересует. Мне нужны книги, эликсиры, — холодный взгляд адепта смерти был непроницаем.

Маг вздохнул:

— Мы так и думали.

— Зачем тогда предлагал другое?

— Надеялся, что ты соблазнишься, — невесело улыбнулся Кроллаз.

Некр молчал.

— Хорошо, твои условия мы выполним, — кивнул маг.

— Веди.

Greyzver внутренне улыбнулся, когда прочитал надпись:

Вы заключили удачный договор. Награда: книги и эликсиры по вашему требованию. Время исполнения — до полного очищения.

По дороге Некр достал несколько склянок с желто-склизкой жидкостью и передал Соло. У

парня перед глазами тут же пробежала строка:

Очиститель, стопроцентный.

— Что это? — не понял парень. — Звучит не особо симпатично, да и выглядит...

— Перед боем выпей одну, — не поворачиваясь, начал объяснять некромант. — Схиши плюют ядовитой слюной. С твоим уровнем тебе будет достаточно двух плевков. А Очиститель ставит защиту от ядов, блокирую токсичное действие. Конечно, со временем эффект проходит, но тогда выпьешь вторую. Главное, больше трех не пей, а то загнешься от этого зелья. К нему необходимо привыкание прокачивать.

У Соло побежали мурашки по коже, когда он представил вкус этой необходимой гадости.

— Тебе тоже советую принять что-то от ядов, — обратился к магу Greyzver. — И своих преду-преди.

Небо почти потемнело, к тому же затягивалось тучами. Поднявшийся ветер принес запах дождя. Чем ближе троица подходила к месту вторжения, тем громче были слышны крики ярости и вопли боли.

Широкая улица вывела на площадь для праздне-ства, которая почти примыкала к стенам

Ланткýра. Множество огней освещало эту часть города.

Соло впервые в игре увидел такое масштабное скопление дерущихся и раненых воинов, которых здесь же, в стороне, пытались исцелить лекари всех мастей.

У высокого, красивого дома стояла кучка магов, которые пока не принимали участия в отражении нападения. К ним и направились Соло, Greyzver и Кроллаз.

— Архимаг Бóзучир, — представился древний старец 70-го уровня с идеальной осанкой, пепельная борода которого была намотана на правую руку, удерживающую внушительного вида посох.

— Некромант, — ответил Greyzver.

— Я понимаю, раз вы здесь, значит, отозвались на наш призыв о помощи? — вежливо поинтересовался архимаг.

— Естественно, — без эмоций ответил Greyzver.

Соло наблюдал, как на стенах идет сражение, как падают умирающие воины, маги, стрелки и проныры. Персонажи всех классов обороняют город, их призвал наместник — архимаг. Это Соло уже услышал по дороге сюда.

— Вы знаете что-нибудь об этих тварях? — Бó-

зучир внимательно изучал странного нового персонажа «Открытого мира».

— Холод их только приостанавливает, электричество — раздражает, — начал без предисловий Некр. — Сразить можно огнем и оружием. Еще они плюют ядовитой слюной.

— Это всё? — на всякий случай уточнил архимаг.

— Всё.

Бóзучир повернулся к магам:

— Братья, вы слышали?! Оповестите всех! Соберите противоядия и принесите сюда!

Этого некромант уже не слышал: он с Соло пробирался на стену. Мимо пронесли воина класса праведный боец: того били судороги, и изо рта уже пошла зеленовато-красная пена. Соло, не раздумывая, выпил Очиститель, и его передернуло, чуть не вывернув наизнанку.

— О боги! Какая гадость! Какая гадость эта твоя защита, Некр!

— Да не реви ты! Все будет хорошо! — Greyzver выбросил руку вперед, и сорвавшееся проклятье просочилось в тело Схиша, который кого-то пожирал.

Тварь забилась в припадке, все также не издавая ни единого звука.

— Добивай тех, кого я поразил! — крикнул некромант, указав на умирающего Схиша.

Дважды Соло повторять было не надо. Перепрыгнув через труп мага, он с ходу вогнал остриё меча в череп твари.

Вы нанесли критический удар противнику на пятьдесят уровней выше Вас. Смерть Схиш, Пожирателя страха, 57-го уровня – неизвестного.

Вы получаете 8-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

Умение — Карающий удар, повысилось до 5-го уровня.

Умение — Наказание, повысилось до 15% к интеллекту.

Вы получаете 9-й уровень.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 3-го уровня.

Вы приобрели умение — Удар Смерти 1-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 30%.

Умение — Карающий удар, повысилось до 8-го уровня.

Вы получаете 10-й уровень.

Амулет Сомнамбула — улучшился до 5% к ночному зрению.

Вы приобрели умение — Шок Холода 1-го уровня.

При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 10% выше.

Умение — Карающий удар, повысилось до 9-го уровня.

— А-а-а-а!!! — заорал Соло от боли, когда когти Схиша распороли ему щеку с плечом.

— Ты что, уснул там?! — рявкнул Greyzver, нанеся порчу напавшей твари, а следом с его посоха сорвалось синее пламя.

В этот момент в Соло прилетела слюна очередной гадины, запрыгнувшей на стену, и парень непроизвольно стал задыхаться. Но эффект отравления сразу прошел — Очиститель работал!

— Не зевай! — рычал Некр, поражая сразу двух Схишей.

Только сейчас до Соло дошло, почему он не увидел нападения. Столько информации за один критический удар просто выбило его из виртуальной реальности. Теперь он не отставал от некроманта, прикрываясь им.

По всюду раздавались крики призыва о помощи и яростные боевые кличи. Соло отбивал нападения, и его оружие сдерживало тварь, а Некр добивал ее.

За спиной послышались знакомые «Хэк!». Соло обернулся. Вах отражал атаку Схиша 51-го

уровня, у самого же бородатого воина был все еще 36-й. Стрелок поддерживал его из арбалета, но Схиш был слишком большого уровня. В этот момент появившаяся очередная гадина втянула шею для плевка, и Соло прыгнул, толкнув старого знакомого. Едкая слюна попала на лицо парню, и он сразу стер ее, при этом задержав дыхание, но, видимо, защита первой порции Очистителя закончилась, и он стал задыхаться, чувствуя во рту привкус щелочи. Вах отбил атаку на парня, но когти Схиша распороли бородатому воину лицо, лишив глаза. Тварь наступила на грудь Ваха и разинула пасть.

Greyzver обернулся и вновь не увидел рядом с собой своего напарника. Тот лежал неподалеку от бородатого раненого воина, пытаясь выпить Очиститель. Некромант испепелил сразу двух Схишей, которые угрожали Соло и бородачу, и подбежал помочь, на бегу послав проклятье очередной твари.

Парень следом за противоядием выпил «Волшебный глоток» и серый спектр мира сменился на все цвета реальности, разогнав кровавый туман. Он тут же протянул зелье, восстанавливающее здоровье, Ваху. Тот выпил и оклемался.

Незамедлительно пролетела строка:

Вы выполнили первый классовый квэст в игре: Защити воина класса. Награда: умение — Исцеление игроков группы, 20% к жизни — редкое. Защита игроков группы 20%.

Вы получаете 11-й уровень.

Вы получаете 10% к Ловкости.

Соло не обратил на это внимания, а глянул на укоризненный взгляд Greyzvera.

— Я тебе нянькой нанялся, что ли?! Куда опять убежал?!

— Да не ругайся, — Соло виновато глянул в кроваво-красные глаза некроманта. — Это мой знакомый, и он когда-то тоже мне жизнь спас. Не мог я его оставить без поддержки...

Вах, с новым уродливыми шрамами на лице, крутанул мечом и, стряхнув кровь Схиша, кивнул некроманту в знак приветствия. Greyzver ответил и, уже успокоившись, обратился к обоим:

— У нас проблемы. Там, — он указал посохом за стену, — у тварей есть поддержка. Кто-то их хилит[3], и я примерно предполагаю, кто...

— Что надо делать? — тут же спросил Вах.

— Нам нужно зайти в тыл этой орде, как раз к тому факиру-айболиту, и я с ним справлюсь, но, чтобы быстрее все провернуть, нужны танк, — Некр указал на Ваха, — и какой-нибудь лекарь,

кто умеет восстанавливать здоровье.

— В группу до завершения сражения берете? — тут же спросил бородатый воин.

Некр кивнул, и у бородатого паладинума пробежала строка, указывая, что он принят в группу.

Вах завертел головой в поисках необходимого персонажа, когда некромант уничтожил вновь появившуюся тварь. В стороне виднелся отряд магов во главе с наместником — архимагом. Они ставили огневую стену и метали стрелы огня.

— Я могу! — вдруг выкрикнул Соло.

— Что ты можешь? — спросил Greyzver, не поворачиваясь, а наблюдая за стеной.

Вах тоже заинтересовался.

— Я только что квэст выполнил, и мне дали редкое умение — Исцеление игроков группы, 20% к жизни!

— Ого! — присвистнул бородатый воин. — Это реально редкое умение для нашего с тобой класса.

— А еще, — продолжал вдохновленный Соло, — когда я убил этого, 57-го уровня, из него выпало Кольцо Жизни — 50% восстановления здоровья игроков группы!

— Это кольцо требует ману, — охладил возбужденного компаньона Некр.

— Отлично! — вновь воскликнул Соло. — У меня есть кольцо Пополнения — 20% к мане. А еще у меня есть умение — Длань лекаря...

— Так, хвастун, захлопнись! — оборвал парня Greyzver. — Мы берем тебя в команду. Вах, есть мысль, как спуститься со стены, чтобы не обходить весь город?

Соло молча поднял руку и затряс ей.

— Ну говори уже, — разрешил Некр.

— У меня веревка с собой есть...

И Вах расхохотался, глядя на улыбку на лице некроманта.

Отойдя подальше от сектора нападения Схишей, два паладинума и некромант привязали веревку к деревянной постройке, что служила сторожевой будкой на стене, и спустились за пределы города, благо что невысоко, метров десять.

Факелы, естественно, не брали, чтобы не привлекать внимания, тем более город был наполнен огнем, да и маги постоянно устраивали файршоу. И тут Соло вновь обрадовался — амулет Сомнамбула, 5% ночного зрения, дал результат! Пусть он пока видит только силуэты напарников, но все же!

Через какое-то время некромант определил места привязки для возрождения, и три персонажа

засветили точку реса.

— Откуда у тебя умение Длань лекаря? — спросил Вах, идущий по левую руку от Соло. — У нашего класса может открыться только Рука лекаря.

— Да я в день нашего с тобой знакомства спас мага на последних секундах жизни, отдав ему свое последнее зелье здоровья. И вот после этого мне даровали такое умение, — пожал плечами Соло. — А сегодня оно поднялось до 3-го уровня, представь!

— Глядя на тебя, парень, я теперь нисколько не сомневаюсь, что Удача класса бесстрашный паладинум стоит на первом мес... — Вах остановился на полуслове, отреагировав на жест некроманта.

— Мы близко, — прошептал Greyzver. — Соло, помнишь, что я тебе сказал?

— Да. Не вступать в бой ни при каких обстоятельствах.

— И быть позади меня! — еще раз напомнил с нажимом Некр. — Лечение Ваха проводить на расстоянии.

— Да помню я, помню, товарищ педагог, — и Соло показал язык, так как в темноте все равно не видно.

— Это тебя не красит, — сверкнул красными

глазами Greyzver и отвернулся.

«Он что, в полной темноте видит?!» — опешил парень.

Сейчас 5% ночного зрения Соло показывали только слегка различимый силуэт некроманта и Ваха. Но дальше развивать мысли ему не дала атака из темноты.

Шизшаман, 92-го уровня – неизвестный.

Соло тотчас спрятался за спину некроманта, как дети в детстве от страха прячутся за спины родителей. Greyzver успел отвести удар какой-то красной энергии и тут же выругался.

— Что за ...?!

В этот момент Вах сорвался с места, обегая Шизшамана чуть левее, и, призвав своего питомца — огромного, закованного в броню медведя, сразу атаковал. Соло ни разу еще не видел в игре, как призывают петов[4]. Медведь просто появился рядом с хозяином и вступил в схватку с тварью.

На что же походил Шизшаман, представилась возможность разглядеть благодаря источавшему подобие светящейся красной дымки короткому жезлу в левой руке шамана. На человеческий голый торс была водружена голова Схиша, но с небольшими отличиями. На лбу Шизшамана

имелся один-единственный глаз овальной формы, расположенный вертикально. Шерсть на шее и голове вместо черной была пестрой. Ног не было видно, так как шаман носил длинную складчатую юбку, а на поясе висело множество цепей и веревок с подвесками в виде камней различной формы и цвета, как, собственно, и их огранка.

Магический жезл тварь удерживала одним большим пальцем, в то время как остальные четыре вытягивались на полтора метра и имели между собой перепонки. И этими растопыренными «веерами» Шизшаман иногда махал сверху вниз, поддерживая свое парящее над землей положение.

Соло потряхивал озноб. Он неотрывно следил за красной величиной жизненной шкалы чужеродного создания и чуть было не прозевал момент, когда Вах мог погибнуть.

Глаз Шизшамана вспыхнул красным, и с жезла сорвалась очередная порция смертельной магии, окутав бородатого воина, линия жизни которого моментально сократилась до минимума, и питомец Ваха исчез. Интуитивно Соло выбросил левую руку вперед, на пальце которой сидело кольцо Жизни. С нее сорвался бело-сала-

товый росчерк в сторону бородатого паладинума, и зеленая полоса над персонажем мгновенно пополнилась до середины. Второй росчерк восстановил здоровье полностью.

Шизшаман резко повернулся в сторону некроманта, за которым прятался Соло, и парень буквально ощутил его взгляд на себе, почувствовав слабость в коленях и тошноту. В этот момент молодой паладинум непроизвольно глянул уже на свою шкалу жизни, и страх быстро приближавшейся смерти заставил выпить «Волшебный глоток», вернув сто процентов всех возможностей.

В это время с руки некроманта сорвался черный протуберанец и на подлете к шаману разделился на несколько частей.

Шизшаман, такой же молчаливый, как и Схиши, воздел правую руку-«веер», и его окутал полупрозрачный столб, но некоторые из обрывков протуберанца все же успели ворваться в магическую тварь. Ее тряхнуло, и жезл чуть не выпал из руки-«веера».

Вах забежал сзади Шизшамана и нанес сразу несколько молниеносных ударов своим двуручным мечом-гигантом. Соло, уговаривая, торопил пополнение тонкой шкалы своей маны, обозна-

чавшей насыщение магической силой, следил за уровнем жизни Ваха, в этот момент из пасти «полководца» Схишей вырвался фонтан черной слюны и окатил бородатого воина с ног до головы.

Не дожидаясь наполнения, Соло отправил спасительный росчерк бородатому воину, но его маны не хватило: урон от ядовитой железы Шизшамана был непомерно велик, перекрывая рост жизненной энергии. Вах упал на землю и забился в предсмертных судорогах.

Некромант отправил очередное проклятье в шамана и добавил заклятье Боли, пока тварь была отвлечена на бородатого воина, но урон оказался минимальным. Как призыв питомцев, так и многие умения у него не работали.

— Беги! — прокричал он Соло, но не успел.

Шизшаман вмиг оказался возле Greyzvera и окатил его таким же черным фонтаном. Некр огородился от него, а Соло — нет. Парень упал на землю, корчась от удушья и разъедавшей боли в груди, но трясущиеся руки уже достали бутылек с желтой жидкостью.

Некромант махнул левой рукой, в которой блеснула снежно-белая сталь клинка, а следом с его посоха ударило синее пламя. В эту минуту

со стороны точки возрождения уже бежал Вах со своим питомцем.

Соло через силу поднялся и стал отходить от места схватки, вынимая флакон с «Волшебным глотком». Когда его жизненная шкала вернула сто процентов наполнения, он уже был за пятьдесят метров от некроманта.

Шизшаман отвлекся на питомца, одним ударом развоплотив его, а поток красной дымки окутал добежавшего воина, который нанес всего несколько ударов по парящей твари.

Вах уже не видел, как сталь клинка Greyzvera несколько раз вошла в спину Шизшамана, как черные размазанные полосы души твари вырываются из ее тела и насыщают некроманта.

Соло обернулся, но все уже было кончено. Greyzver стоял над поверженным. Ваха рядом не было. Это означало, что он вновь погиб. Чудовищная усталость свалилась на плечи, и парень тяжело рухнул на землю. Он даже не обратил внимания, что система его наградила новым уровнем и еще какими-то бонусами за убийство противника 92-го уровня в составе группы. Сейчас он хотел спать.

— Ты как, парень? — Вах заботливо улыбался, подавая руку Соло.

Парень поднялся и вяло посмотрел на некроманта.

— Молодец, ты справился, — легкая улыбка пробежала по тонким губам Greyzvera.

— Почему я чувствую себя расколотым арбузом, у меня ведь уровень жизни сейчас максимальный? — не понимал своего состояния Соло.

— Ты тошноту сегодня ощущал во время боя с шаманом?

— Да...

— Это Шиза наложил на тебя недельное проклятье, — попытался объяснить Некр.

— Только на меня?! Почему?! — удивился Соло.

— Да, на тебя, — кивнул некромант. — Ты был его «коллегой» — хилиром: помогал восстанавливать здоровье игроков, а таких они очень не любят.

— И что теперь, я неделю буду, как вафля, ходить? — устало поинтересовался Соло о своей участи.

— Не только. Еще ты не сможешь накапливать ману выше пяти процентов.

«Так вот почему полоска маны не восстанавливалась, а замерла вначале, и поэтому же я не смог помочь Ваху...» — догадался Соло и тут же возразил:

— Но после получения проклятья я еще нормально двигался, не ощущая себя такой немощью!

— Это бойцовский заряд, — поддержал Некра Вах. — В бою ты многое можешь не замечать и быть взведенным как пружина, а уже после...

— Но нам еще надо помочь город отбить... — обессиленно проговорил молодой паладинум.

— На сегодня ты отвоевался, — улыбнулся Greyzver. — Мы попробуем без тебя справиться.

— Но...

— Просто стой в стороне и наблюдай.

Сопротивляться не было сил. С трудом передвигая ноги, Соло поплелся за Вахом и некромантом в сторону Лантку́ра. А когда в его затуманенное поле зрения попал Greyzver, поражавший Схиша, он потерял сознание.

Greyzver сразил последнюю тварь и осмотрелся. Жители города ликовали. Победа далась трудно, но она все же настала! Вот только радости некроманту почему-то не прибавилось.

«Это как понимать? — не понял он. — Почему до сих пор не выполнен квэст? Мы прошерстили всю территорию, ни одного следа Схиша не осталось, выбили всех...»

— Ты что невеселый-то такой? — спросил Вах,

обтирая меч. — О чем задумался?

— У меня к тебе просьба.

— Говори, — Вах стал серьезным.

— Вон у тех деревьев без сознания лежит наш общий друг — Соло. Отнеси его в трактир «Пыль у дороги», там он снимает комнату. Хозяину скажи, чтобы присмотрел за парнем, и что некромант, — Greyzver постучал пальцем себе по груди, — скоро вернется за ним.

Вах кивнул, а Некр вручил ему амулет.

— Это за квэст, — пояснил он.

— Да я бы и так пацана пристроил да и сам покараулил! — развел руки в негодовании бородатый воин.

— Не кипятись, Вах, это ведь игра и мы качаем опыт с заданий. А я не хочу быть должным. Предчувствую, что больше не увидимся...

Вах вздохнул и, взяв амулет, без прощаний направился за Соло.

Greyzver догадался, почему его квэст не закончен. И как теперь ему быть, он еще не решил. Выход из его мира — в той пещере, и, пока он открыт, твари могут постоянно наведываться сюда. Если же Greyzver попросит магов обрушить тоннель и уйдет к себе в «Ужасы», то квэст так и зависнет. Тогда какой был смысл его выполнять

и помогать аборигенам, все равно он уже давно ничего не получает за победы, кроме трофеев, ведь в их игре выше «потолка» — 99-го уровня — все равно не прыгнешь. Зато в новом мире может что-то измениться, да и в «Ужасах» он знает каждую пядь земли, а здесь все в новинку...

А изменения он и так уже заметил, правда они подошли с отрицательной стороны.

Во время боя с Шизшаманом он не смог призвать питомца — раз! В этом же бою был неприятно удивлен, что некоторые заклинания не действуют или действуют с минимальным уроном. Значит, ему придется заново их развивать, это — два! А три — это страх местных перед его классом. Выходит, что ни одно задание он не может взять. Но есть один плюс — неожиданный напарник, который не испытывает к нему страха и желает развиваться. Значит, с его помощью можно получать новые квэсты.

Выбор сделан!

— Кроллаз! — позвал некромант, найдя мага на площади в толпе.

— Да, Greyzver.

— Это еще не конец сражения, — без предисловий выдал Некр.

— Как? — удивился маг. — Мы же всех убили!

— Я знаю, где их логово, из которого они могут и дальше плодиться, но у моего персонажа нет взрывной магии, чтобы обрушить тоннель, а у вас она имеется — баромагия, если я не ошибаюсь...

Кроллаз оценил осведомленность некроманта, ведь эта магия была запретным учением, но все же кивнул в знак согласия.

— Что ты предлагаешь?

— Я могу отвести тебя туда, и мы завалим логово раз и навсегда, — некромант указал рукой в сторону Обводного хребта.

Кроллаз испытывал какое-то неудобство рядом с этим адептом смерти. Только это был не страх, скорей, неприязнь. Но спасать обреченный город все равно надо, и маг согласился, получив квэст «Просьба некроманта», хотя предполагал, что будет какой-нибудь вроде «Защиты Отчизны».

Спустя четыре часа некромант и маг стояли в начале пещерной горловины, привязав здесь точку возрождения.

— Что теперь? — Кроллаз немного волновался, ведь твари могут хлынуть новым потоком.

— У тебя маны хватит на двойное применение?

— Вполне, — кивнул маг.

— Хорошо. Тогда идем вглубь и первый обвал

сделаем там, а уже потом здесь, на выходе.

— Для подстраховки?

— Точно, — подтвердил Greyzver.

Кроллаз не рассчитал воздействия магического давления, и от первого обвала им пришлось бежать сломя голову. А когда он нанес второй удар, взрывная волна, отразившись от первого завала, выбросила обоих из пещеры на тридцать метров. И если бы внизу не росли деревья, в ветках которых они застряли, то магу пришлось бы перерождаться внутри обвала, который каменной лавиной сошел с хребта.

— Ты в школе на химии не разу класс не взрывал? — поинтересовался недовольный Greyzver, слезая с дерева.

— Да я только недавно обучился ей. Книга Баромагии у нас 17-го уровня, — оправдывался Кроллаз, но тут же понял, что сболтнул лишнего.

Greyzver сделал вид, что ничего не заметил, и тут же внутренне улыбнулся:

Вы выполнили удачный договор. Награда — книги и эликсиры по вашему требованию — ждет.

Greyzver не пошел сразу за наградой. Он решил, что при ее получении с ним должен находиться и Соло — его напарник, тем более что ожидаемый

ночной дождь пошел только сейчас, когда они были в лесу, и до города придется еще шлепать промокшими до нитки несколько часов.

Подождав три дня, пока сила проклятья, наложенного на Соло, немного спадет, Greyzver напоил парня сильно действующим зельем, временно очищавшим и снижавшим почти до нуля воздействие проклятья на человеческий организм, и отправился вместе с ним в орден магов.

Некромант и молодой паладинум стояли в кабинете архимага, ожидая его ответа. Старец, сидя в кресле, не торопился, сверля глазами Greyzvera.

— Тебе не кажется странным совпадением, что в день твоего появления в городе на Лантку́р нападают твари, которых знаешь только ты?

Соло не выдержал:

— Я их тоже знаю, уже сталкивался!

Архимаг недовольно глянул на молодого воина и сдержанно-вежливо проговорил:

— Юноша, не всегда можно верить тому, что видишь. С магией иллюзии знакомы многие... — и он зыркнул в сторону некроманта.

— Он спас ваш город! — засопел Соло, глядя исподлобья.

— Маг, — голос некроманта стал холодно-опас-

ным, и Соло почувствовал, как дохнуло смертью.

— Архимаг! — поправил Бóзучир, от которого тоже начало тянуть нагнетающей магической энергией.

Но сорваться некроманту не дал Соло.

— Когда мне спасают жизнь не один раз, я готов смириться с сомнениями! — выпалил молодой воин.

Архимаг презрительно глянул на парня, и если бы умел накладывать проклятья, то именно сейчас он это и сделал.

— Я выполнил свою часть договора, — повысил голос Greyzver, — теперь твоя очередь!

В глазах Бóзучира гуляло пламя. Ненависть к этим двоим у него не только читалась на лице, она витала в воздухе.

— Хорошо... — еле сдерживаясь, выдавил из себя слова наместник города и глава ордена в одном лице. — Но после этого вы покинете мой город навсегда! Путь сюда вам закрыт!

«Странно, неужели он решил этим нас расстроить?» — усмехнулся про себя Соло.

— Какие книги ты хочешь получить? — ледяным голосом спросил архимаг.

— Покажи список имеющихся, и я скажу, какие, — на лице некроманта играла холодная улыбка.

Архимаг хотел что-то сказать, но сдержался. На столе перед гостями, где уже стояло огромное количество двух видов эликсиров: «Волшебный глоток» и «Манна небесная», появился большой пергаментный лист, где столбиками, каллиграфическим почерком были выведены все книги ордена, за подписью Бо́зучира.

Ознакомившись со списком, некромант обозначил:

— Кража маны — 10-й уровень, Баромагия — 17-й уровень, Парное колдовство — 12-й и 75-й уровни...

Глаза архимага вспыхнули огнем, а Greyzver как ни в чем не бывало продолжил:

— Алхимия — 78-й уровень, Захват заклятий — 77-й уровень и Травология — 80-й уровень.

Архимаг вскочил с места, и контур его зеленой шкалы жизни начал мигать красноватым отливом, а сквозь кожу на руках стало заметно гуляющее внутри пламя.

— В договоре четко указано: «Награда: книги и эликсиры по моему требованию», — спокойно процитировал некромант.

Соло думал, что архимаг сейчас взорвется, от него даже исходил жар. Морщинистое лицо подергивалось, а руки то и дело пытались

взметнуться в сторону грабителей. Зато лицо некроманта было непроницаемо.

Спустя звенящую как струна минуту на столе появились все названные книги, и Бóзучир сорвался:

— Забирай, и убирайтесь отсюда вон! Вон из моего города!

По дороге к трактиру у Соло было отличное настроение. И не только из-за того, что Greyzver разделил эликсиры поровну, а потому, что они так хорошо обобрали этого противозного крючконосого архимага.

Парень глянул на некроманта.

— Что? — кивнул тот.

— Скажи, зачем ты взял Кража маны — 10-й уровень, Баромагия — 17-й уровень и Парное колдовство — 12-й и 75-й уровни? Кстати, что такое Парное колдовство?

— Кража маны и Парное колдовство 12-го уровня — это для тебя, — начал пояснять Некр. У него тоже было отличное настроение. — Раз ты у нас еще и хилир, помогаешь игрокам группы восстановить здоровье, а мы ведь с тобой уже группа, — улыбнулся он, — то тебе надо научиться заклинанию Кражи.

— И что она дает, как действует? — не терпе-

лось узнать Соло.

— Если в двух словах, то, когда ты кого-то атачишь и они получают урон, с их уроном пополняется твоя мана.

— Ух ты! — обрадовался Соло.

— Парное колдовство — это о призыве питомца, я потом объясню, как это делается.

Парень кивнул и тут же спросил:

— Понятно, что 75-й уровень ты себе взял. Но разве у тебя, такого, — Соло указал на 99-й уровень, — нет своего питомца?

— Об этой неприятности я узнал во время боя с Шизшаманом, — сквасил тонкие губы Некр.

— Глюк программы, — усмехнулся Соло.

Некромант продолжил:

— А вот Баромагия у них была только 17-го уровня, жаль. Я с такой еще не знаком, вот и взял ознакомиться, вдруг получится.

— Слушай, а почему старик так взбесился? — вспомнил взрывную реакцию архимага Соло. — Ведь это только книги...

— Книги — это знания и умение! Ты видел его уровень?

— Ну да — 70-й.

— А я забрал все имевшиеся книги выше его уровня... — улыбнулся Greyzver.

— Выходит, он мечтал до них дорасти и воспользоваться, а ты забрал у ребенка его игрушку, — рассмеялся Соло, и по его лицу проплыла серо-черная тень.

Некромант едва успел подхватить парня, когда тот вновь потерял сознание.

— Вот черт, невовремя действие зелья закончилось! — выругался Greyzver и положил Соло на брусчатку улицы.

Теперь он понимал, насколько мощное проклятье послал Шизшаман.

«Почему мое слабее?.. Надо изучить это...» — некромант решил по дороге из города взять кровь у Соло.

[1] *«Потолок»* — предельный уровень, до которого может подняться персонаж в игре.

[2] *Рескил (от англ. resurect —«воскрешение» + kill — «убийство»)* — убийство персонажа игрока или НПС (монстра в игре) сразу после того, как он воскреснет.

[3] *Хилить (от англ. heal —«здоровье»)* — восстанавливать здоровье персонажа с помощью какого-либо умения, заклинания или зелья. Как правило, в игре есть особые классы персонажей, специализирующихся на различных заклинаниях восстановления здоровья.

[4] *Пет (от англ. pet —«любимец»)* — питомец, который может быть вызван игроком для помощи своему персонажу. Питомцем может служить любая живность, создание или тварь, все зависит от возможности и класса персонажа.

ПРОДОЛЖЕНИЕ 1
Глава 2

«Что же так трясет?» — проползла измученная мысль в чугунной голове Соло.

— Эй, сурок, хватит спать! — прозвучал знакомый голос.

— Где мы? — парень не хотел открывать глаза: его мутило и он чувствовал ужасную слабость.

— На, выпей, — к губам прижалось горлышко маленького флакона.

— Некр, ты, что ли? — простонал Соло.

— Я, золотце, я, — усмехнулся некромант. Его не раздражало, что напарник называет его сокращенно.

Не успела жидкость скользнуть по пищеводу, как парень вскочил с ошалелым видом.

— О, черт! Что это?!

— «Чудесный Стресс». Зелье бодрости, так называемое, — пояснил Greyzver.

— Ничего себе бодряк! Словно током шибануло!

— Теперь тебе лучше? — уточнил некромант.

— Да я хоть сейчас на схватку с Шизом!

— Смотри, чтобы у тебя схватки не начались, мал еще — с такими взрослыми дяденьками играть, — кривая ухмылка Некра делала его фи-

зиономию еще более неприятной.

— А это что? — Соло заглянул под повязку, которая перебинтовывала левую ладонь и имела на ткани засохшее кровавое пятно.

— Я кровушки твоей немного попил.

— Зачем? — не понял парень.

— Тебе что, жалко? — опять кривая улыбка.

— Ты что, вампир?! — испугался Соло.

— Точно. Так что при мне не расслабляйся... — и снова эта ухмылка.

— Издеваешься, сволочь, над больным издеваешься? — Соло не понимал, то ли правду сказал этот смертоносец, то ли опять подкалывает.

— Где ты больного увидел? Запрягу тебя сейчас в телегу, будешь лошади помогать.

И только сейчас Соло обратил внимание на окружающий его мир. Они с некромантом ехали по лесной дороге на скрипучей телеге, в которую была запряжена чахлая лошадка. На чем у нее душа держалась, непонятно.

— И далеко мы от Ланткýра? — Соло переключился с разговора об издевательстве над своей личностью на изменившуюся с момента его проклятья обстановку.

— Четверо суток скрипим, — нерадостно проговорил некромант.

— И что, никакой цивилизации не попадалось? — удивился парень.

— Пара деревень, и всё.

— Ты знаешь куда мы едем-то? — Соло залюбовался лесом: здесь растительность немного отличалась от той, что была в долине Лантку́ра.

— А тебе не все равно? — некромант что-то жевал. — Как для меня, так и для тебя здесь все в новинку, так что едем, куда ведет дорога. Кстати, на вот.

На сено рядом с Соло упал неэстетичный на вид шлем серо-коричневого цвета. Парень взял его в руки:

Шлем Шизша Отчужденный, 16-й уровень. Отражение магического удара 65% и нанесение им урона 25%.

— Это как понимать? — глупое выражение лица Соло было смешным.

— Ты о чем? Что означают параметры шлема или откуда такая вещица? — Некр запил из бурдюка.

— И то и другое.

— При атаке тебя магией шлем отводит 65% ее мощи, и, отражаясь от тебя, их магия наносит им же 25% урона. В общем ты бьешь противника их

оружием, даже не вспотев.

У Соло округлились глаза.

— А судя по сокращенному названию шлема, можно понять, из кого он выпал, — это некромант проговорил таким тоном, будто Соло умственно отсталый.

— А как так получилось, что из моба 92-го уровня выпала вещь всего лишь 16-го уровня? — не понимал собеседник.

— Все просто до безобразия. Мы были в группе, поэтому из твари досталось каждому по возможностям. Трофеи были разноуровневые. Вах тоже получил подарок.

Соло разглядывал шлем со всех сторон. Он был округлой формы, только поверхность снаружи походила на содранную с дерева кору, вся в неровностях. Щеки прикрывали два несимметричных, вытянутых вперед языка, а сверху опускалось забрало в виде гребенки с пятью неровными зубами-когтями, торчавшими вверх. И это уродливое чудо защиты Соло сможет надеть только через три уровня. Значит, надо срочно в бой!

— Забыл добавить, — оторвал от мыслей некромант. — По поводу уровня не беспокойся, он будет подниматься и прокачиваться, как и твой меч, вместе с тобой — это эпическая вещь...

— Что? Мне перепал эпик?! Эпический предмет другого мира?! — Соло чуть не задохнулся от такой новости.

— Точно, — улыбнулся Некр. — Тварь нашего мира была достаточно серьезной, чтобы наградить милыми вещицами...

— Но я не видел, чтобы у Шиза были какие-то серьезные атаки, — не отрываясь от подарка, проговорил Соло.

— Я в начале боя бросил ему Мертвящую Пустоту — заклятье, лишающее противника почти всей магии. Вот ему и осталось только пускать красный дымок...

— И блевать на нас своим ядом, — Соло передернуло. — Стой! Ты сказал и про мой меч. Он ведь неэпический!

— Зато у него есть свойства прокачки. Дорогая вещь, — кивнул некромант.

— Ну надо же, а я его всего за пятьсот серебром выторговал, — заулыбался Соло.

— Повезло.

Соло, не переставая, крутил подарок в руках и не мог нарадоваться.

— Странно, что шлем называется Отчужденным. Не могли другое название придумать. Отчуждение — это ведь вроде что-то чужое, да-

лекое, отделение или отдаление от чего-то или кого-то, замкнутость.

— В данном случае это изолирование от чужой магии, хотя чужое-далекое тоже присутствует. Шиза же из далекого для тебя мира, — усмехнулся Greyzver.

— В общем да...

— Расскажи, какие в вашей игре есть классы и персонажи? Для общего развития, — попросил Greyzver.

— Да я думаю, расы во всех играх одинаковые, — Соло посмотрел на некроманта, но тот ждал. — Ну, в общем, есть люди, — говоривший указал на себя, — орки, эльфы и их соперники — темные эльфы, друиды, еще гномы и дракайры.

— Кто такие дракайры? — спросил Некр.

— Это прямоходящие ящеры.

Некромант принял ответ и продолжил расспрос:

— А классы персонажей какие?

— Наверное, как и везде, только с малым отличием, — но, поняв, что слушатель от него не отстанет, Соло начал перечислять: — Маг, бесстрашный паладинум, праведный боец, алхимик-чародей, лекарь, стрелок и вор-проныра.

— Всё?

— А тебе что, мало? — улыбнулся Соло.

— Просто изучаю ваш мир.

— Раз ты узнал о нашем, расскажи про свои «Ужасы Крайнего Севера» по тем же вопросам, что и меня пытал.

Некромант даже не стал сопротивляться:

— Расы у нас немного отличаются. Первая, само собой, — человек.

Соло расплылся в улыбке.

— Дальше: древний орк, горный гном, дроу...

— Так дроу — это темный эльф! — решил сумничать Соло.

— Я знаю, но у нас нет названия «темный эльф».

— Да какая разница, тот же он, только в левой руке! — отмахнулся парень. — Просто ваши разрабы немного переименовали да добавили слово к названию расы.

— Альвы, — продолжил некромант и сразу добавил, видя открывшийся для высказывания рот Соло: — Да, это те же эльфы, только переименованные. Еще древний вамп и бес.

— Бес? — удивился парень.

— Да. Обычный рогатый урод, правда намного мощнее древнего орка.

— Ну и фантазеры ваши разработчики! — усмех-

нулся Соло. — Теперь мне даже интересно стало, какие у вас там классы персонажей.

— Разные...

— Давай выкладывай! Я же тебе рассказал!

Greyzver посмотрел в голубое небо, по которому плыли редкие облака.

— Красиво тут у вас, совсем не похоже на наш мрачный мир.

— Зубы не заговаривай! — деланно серьезно нахмурился Соло.

— У нас их тоже семь плюс специальный для класса древний орк, называется орк-пожиратель. Он питается только врагами. А остальные — воин-варвар, воин-оборотень, ведьма, некромант, — он скопировал жест Соло, указав на себя, — чернокнижник, лучник-убийца и безумный алхимик.

— Да уж, и классы у вас... — помотал головой парень. — А воин-оборотень реально превращается в волка?

— Не в волка, в медведя.

— Почему в медведя? — удивился Соло.

— У нас на Камче когда-то их было несчетное количество, к тому же многие становились людоедами. Видимо, поэтому разрабы и решили поностальгировать по смертельно-опасному

хозяину природы.

— Так ты с Камчатки? — парень уставился на некроманта, и тот понял, что сказал лишнее, но все же утвердительно кивнул, после чего решил сменить тему:

— Раз ты оклемался и проклятье растворилось, предлагаю немного размяться, — Greyzver мотнул головой в сторону подарка: — Тебе ведь хочется шлем примерить?

Соло довольно улыбнулся.

Они выехали на открытое от деревьев место с долгой поляной, уходившей вправо, благодаря чему открылся вид на далекий холм.

— Видишь его? — указал рукой на возвышенность Greyzver. — Я еще на рассвете от деревни заметил, как над ним то и дело кто-то летает. А раз видно с такого расстояния, значит, вблизи этот кто-то должен быть достаточно крупным. Во что еще...

Перед Соло из инвентаря некроманта появились латные перчатки, наплечники с новой кирасой, шлем и поножи со щитом. Все это имело 10-й уровень.

— Это что? — удивился парень.

— Вкладываю деньги в развитие группы, — кривая улыбка исказила лицо Некра. — А то в

твоей недозащите странно, что ты вообще кого-то побеждаешь.

Соло глянул на себя. Некромант был прав.

— Деньги потом отдам, — парень начал экипироваться.

— Необязательно, — отмахнулся Некр.

Телегу оставили в лесу, проехав как можно глубже. Распрягли лошадь и спутали ей ноги, чтобы далеко не ушла.

Двигаться по опушке было легко, а в новых доспехах и чувство безопасности увеличилось на порядок. Хотя Соло рядом с некромантом вообще ничего не боялся.

После обеда они углубились в лес. До всхолмья оставалось идти не так долго. Некромант остановился и повернулся к напарнику:

— Работаем по старому плану, я попробую его или ее, что там будет, не знаю, сразу не убивать, а ты уже добиваешь.

Соло кивнул.

Подъем по пологому склону затянулся и уже порядком надоел, когда до двух путешественников долетели многоголосые то ли рычания, то ли шипения. Это означало, что бой будет не настолько быстрым, как предполагалось.

Greyzver молча отодвинул за себя молодого

паладинума и показал пальцем его место, — то есть за спиной некроманта.

С каждым шагом деревья все больше расступались, освобождая место для открытого пространства, и Соло увидел на каменистой возвышенности, прорвавшей земляной покров, несколько крылатых тварей, а точнее — пять.

Каргоны обладали 10-м, 13-м, 16-м, 19-м и 22-м уровнями. Их худосочные тела имели широкий плоский хвост, размашистые крылья и длинную шею с вытянутой узкой головой, по обеим сторонам которой виднелись по три глаза в ряд. Лап не наблюдалось Зато зубов, как у уважающих себя тварей, у них хватало.

Не отходя далеко от деревьев, некромант выбросил левую руку вперед, и с нее сорвалась черно-фиолетовая тень, тотчас по гладким серо-зеленым шкурам каргонов пробежала чернота, поражая их проклятьем, которое ему удалось изучить по зараженной крови Соло, и твари с воплями взвились ввысь. Их полеты были нереально быстрыми и хаотическими. Greyzver запускал черные протуберанцы один за другим, а те, разделившись на несколько частей, поражали крылатых бестий, хотя пока не было заметно, чтобы их линии жизни уменьшались.

Соло был весь в нетерпении, дожидаясь, когда хотя бы одна из «птичек» рухнет вниз. Он вышел из-за спины некроманта, слегка покачиваясь на ногах, нагнетая боевую энергию у себя в организме перед грядущим сражением. В этот момент что-то хлестко грохнуло, от чего парень полетел в сторону.

Greyzver обернулся и тут же почувствовал какую-то скованность. В этот момент вокруг него расползлась вязкая, бурлящая бурая жижа, а неподалеку образовалась невысокая фигурка в грязно-белом переднике. Черные, торчавшие во все стороны борода с усами еще больше уродовали зеленую голову с растопыренными в стороны длинными ушами. Мелкие круглые глазки над кривым носом безумно зыркали. Руки в перчатках поправили потрепанный колпак, и в них появились склянки с мутной сине-зеленой жидкостью. Тотчас над новым персонажем проявилась надпись:

Алхим Зловредный 34-го уровня.

Greyzver практически зашипел от гнева, что какая-то букашка его так обездвижила. Он воздел посох, и с него в сторону Алхима рванули черные полосы, впиваясь в злодея невысокого роста. Но

было странным то, что магия некроманта почти не причиняла ему вреда. В ту же секунду Некр почувствовал такой силы обжигающий удар в спину, что чуть не вскрикнул, а его линия жизни сократилась на одну пятую.

Соло потряс головой и открыл глаза. Увиденная картина его не обрадовала. Некромант увяз в каком-то буром вареве, его забрасывает взрывающейся жидкостью в стеклянной таре Алхим Зловредный 34-го уровня, а пять каргонов за спиной Greyzvera внезапно врезались друг в друга, словно их что-то притянуло в одной точке, по комку тел пролетели бело-голубые всполохи, и на месте комка вдруг очутилось новое, внушительного вида, создание:

Карго воплощенный 80-го уровня.

Из пасти крылатой магической образины вырвался сноп бело-голубого пламени, угодивший в спину некроманту, лишив его части жизни.

Соло бросил левую руку вперед, и бело-салатовый росчерк мгновенно восстановил сто процентов здоровья напарника. Парень вскочил и стрелой умчался в лес.

— Ну и напарничка ты себе выбрал, страшила! — заржал Алхим. — Убег малец-то!

На слова Зловредного некромант не обращал внимания, а бросал заклятья то в зеленого ушастого пигмея, то в опухшего Карго. Вот только не все проходили: алхимические бомбы оглушали, сбивая ману до минимума. А больше всего Greyzvera раздражала эта бурлящая ловушка, которая держала его на месте.

Алхим запустил очередную склянку со взрывающейся жидкостью, и ему в спину прилетел клинок. Меч Двойной удар погрузился на половину лезвия. Соло рывком преодолел оставшееся расстояние и всем телом вдавил клинок в туловище противника. Тот заверещал, махая руками, и, достав новый, но уже другого содержания, бутылек, раздавил его над собой, окатив жидкостью парня.

Отравление произошло моментально, и мир неумолимо погрузился в серые тона с кровавым туманом. Соло выхватил из поясного кармашка «Волшебный глоток» и одним махом выпил, только нужного эффекта не получил. Токсин, или что там было в раздавленной склянке, превышал отравляющим действием процент восстановления здоровья. Парень выпил следом еще две или три эликсира, сколько точно, он не помнил.

Алхим, продолжая верещать, достал очередной

флакон, но Соло не дал ему им воспользоваться. Выхватив магическое кайло, нанес удар в висок Зловредному. Но тот был слишком живучим. Он врезал парню так, что тот отлетел на несколько метров. Вырвав кайло из головы и бросив его, попытался дотянуться до рукояти меча, так как шкала его жизни продолжала медленно уменьшаться.

Шанса вытащить клинок Соло ему не дал. Тут же подхватив орудие труда, вновь нанес удар, но уже сверху. Алхим рухнул на колени и незаметно для парня вновь что-то сотворил. Его окутала ядовито-желтая дымка, которая за секунду почти лишила жизни Соло. Молодой паладинум сделал два шага назад и свалился на землю. Трясущимися руками он залил эликсир в рот, из которого начала появляться кровавая пена, но и это отравление оказалось тяжелым, так что пришлось пить сразу несколько «Волшебных глотков».

Алхим, стоя на четвереньках, упер острие меча в землю и навалился всем телом, выталкивая холодное оружие наружу.

Соло пришел в себя за пару секунд до завершения Алхимом удачной попытки освобождения. Он вскочил на ноги и, задержав дыхание, ворвался в ядовитое облако. Одним движением помогая

Зловредному, выдернул клинок, и, крутанувшись, снес Алхиму голову с плеч.

Вы нанесли критический удар противнику более чем на двадцать уровней выше. Смерть Алхима Зловредного 34-го уровня.

Вы получаете 14-й уровень.

Вы получили умение — Сдвиг Морока 1-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Ваш уровень здоровья увеличился на 25%.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 2-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 35%.

Амулет Сомнамбула — улучшился до 6% к ночному зрению.

Умение — Шок Холода, повысилось до 2-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 25% выше.

Вы получаете 15-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 35%.

На этого всего Соло не видел: он бежал на помощь напарнику, на ходу подняв его уровень жизни на сто процентов.

Greyzver почувствовал неожиданное облегчение в движении, а его заклятье Насильственное

Лишение вдруг полноценно сработало. Он рванул вперед и оказался на чистой от жижи земле. Послав проклятье Карго воплощенному, обернулся. Соло сошелся в схватке с Алхимом, и это радовало.

Некромант видел, как грузно бухнулся о землю крылатый монстр. Насильственное Лишение забрало 80% сил на пять минут, и Карго теперь не мог взлететь.

Вновь изученное проклятье — подарок Шиз-шамана тоже действовало в полную силу. Карго выпустил сноп бело-голубого пламени, но оно было уже настолько слабым, что некромант подошел почти вплотную. Убрав посох и обнажив снежно-белую сталь клинка, стал атаковать только им, со временем добавляя Насильственное Лишение, продлевая при этом бессилие твари. Коготь некроманта — его белоснежный, слегка загнутый кверху клинок — при критическом ударе забирал 85% жизни и добавлял 65% отравления трупным ядом.

В какой-то момент крылатая тварь начала стремительно терять жизненную энергию. Greyzver обернулся и увидел, как к нему бежит Соло. И до него дошло, почему так сложно было просадить шкалу жизни 80-го уровня.

— Он твой! — крикнул Некр, отходя в сторону и поддерживая бессилие твари.

Соло был не против. Злость, накопленную в предыдущем бою, он выливал на «домашней» зверушке Алхима.

Через пять минут избиений Соло увидел надписи:

Вы нанесли критический удар противнику более чем на шестьдесят уровней выше Вас. Смерть Карго воплощенного 80 уровня.

Вы получаете 16-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 65%.

Вы получаете 17-й уровень.

Умение — Шок Холода, повысилось до 5-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом, урон на 45% выше.

Умение — Карающий удар, повысилось до 13-го уровня.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 4-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 42%.

Вы получаете 18-й уровень.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 5-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 6-го

уровня.

Умение — Наказание повысилось до 33% к интеллекту.

Вы получаете 19-й уровень.

Ваш уровень здоровья увеличился на 30%.

Амулет Сомнамбула улучшился до 13% к ночному зрению.

Вы получили умение — Натиск Фикалоида 1-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе трех метров, нанося им отравление токсином 5%. Применение один раз в сутки.

Вы получаете 20-й уровень.

Ловкость поднялась до 30%.

Соло стоял с открытым ртом и даже не смутился тому, что такое мерзкое название нового умения.

— Да ты подрос, малыш! — некромант хлопнул молодого паладинума по плечу. — Ну как тебе прокачка за раз на семь уровней, плечи не давит?

— Если не брать во внимание, как меня достал этот вонючий Алхим, то я в шоке!

— А у вас тут весело, — усмехнулся некромант. — Мне нравится. Да, можешь подарок Шиза примерить.

Соло достал шлем Шизша Отчужденного и надел.

— Слушай, а ведь удобный! — обрадовался парень.

Некромант кивнул, а Соло тут же взял в руку меч и поразился:

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 55%, поражение холодом 35%. Нет требований к уровню.

— Ты погляди! А меч-то точно прокачивается со мной!

— Вот и качай его, зачем кайло-то доставал, когда «птичку» мучил?

— Кайло?.. А! Да оно мне жизнь спасло, помогло вонючку Алхимозу завалить! Вот я и решил его питомца также обработать!

Соло вытащил кайло из инвентаря и обалдел:

Кайло добытчика — магически модифицированное, 9-го уровня, стойкость к износу сто процентов. Случайный магический удар наносит 30% урона.

— Что с ним? — поинтересовался некромант, приняв орудие труда.

— Оно было просто магически модифицирован-

ным плюс два к атаке! А сейчас... — Соло вообще не понимал, как такое возможно. — Мир сошел с ума?

— Ну что я тебе скажу, парень? Качай и его, раз оно приносит плоды в битвах, — Greyzver отдал кайло и пошел собирать добычу, выпавшую с Карго. Паладинум направился за ним.

— Ты не поделишься, почему так трудно тебе давался 80-й уровень? — спросил Соло, поднимая золотые монеты.

— Я тоже сначала не понял, в чем, собственно, дело. Но когда каргоны 10-го, 13-го, 16-го, 19-го и 22-го уровней соединились, превратившись в этого пузана, я сложил в уме величины пятерых, и как раз получился его 80-й уровня.

— И? — подражал некроманту Соло.

— Что — и? Ты сам мозгом пошевели. Интеллект-то у твоего персонажа имеется или променял его на удачу? — снова эта кривая ухмылка.

Соло, недовольный, что некромант опять его подкалывает, сжал губы, а подумав, выдал:

— Мне показалось, у этой «птахи» была связь с Алхимом...

Некр кивнул, но ничего не сказал, ожидая дальнейшего развития мысли.

— А когда я убил Алхима, — продолжил Соло, —

связь прервалась, и ты стал наносить серьезные повреждения Карго.

Опять кивок со стороны некроманта. Но дальше Соло замолчал. Greyzver помотал головой, ухмыляясь.

— Что лыбишься? — нахмурился парень и тут же шлепнул себе по лбу: — Блин! Они были связаны! Они одно целое, как каргоны! 80 плюс 34 получается 114-й уровень!

— Ну ты и долгий, Соло, — усмехнулся некромант. — Может, тебе шлем на голову давит?

— Мы с тобой завалили 114 уровень! — поднял руки вверх радостный парень, не обращая внимания на издевки.

— Смотри не обделайся от счастья, — Greyzver бросил элемент брони в руки Соло.

Ламелляр дракона, чешуйчатый доспех 30-го уровня, 30% защиты от огня.

— Ух ты! Красивая штуковина! — глаза Соло завороженно горели.

— Это еще не все, — сказал Некр, и парень поймал очередной подарок:

Сокрушители черепов, перчатки латные 30-го уровня. При атаке мощь увеличивается на 30%. Нет требований к уровню.

— Концовку прочел? — крикнул Greyzver, поднимая какой-то мелкий предмет.

— Ты хочешь сказать, они тоже качаются с персонажем?

— Ты меня сегодня просто поражаешь своим интеллектом, друг мой! — весело прокричал некромант.

— Ну ты и язва, Некр!

— Обращайся! — криво улыбнулся Greyzver и вырезал что-то из глотки Карго.

Соло привиделся какой-то блеск наверху каменистой возвышенности в центре поляны. Проходя мимо некроманта, бросил ему в ладонь предмет, выпавший из Алхима.

Яд Отродья. Магический перстень, наносящий ядовитым облаком 40% отравления противнику. Нет требований к уровню.

Некромант кивнул, поблагодарив за подарок, но Соло этого не видел: он карабкался на трехметровую скальную возвышенность.

Ловкость поднялась до 32%.

— Уф-ф! — выдохнул запыхавшийся скалолаз. — Хватило же ума лезть в доспехах...

И это не прошло мимо взора некроманта.

— Ты случаем не устал? — опять эта улыбочка.

— Зато Ловкость прокачал! — парировал Соло и забыл, за чем лез.

— Что замер? — сощурился некромант, обернувшись в ту сторону, куда смотрит напарник.

— Там город! — крикнул Соло, указывая рукой в противоположную сторону от оставленной ими телеги.

— Большой? — уточнил Greyzver.

— Залезь да посмотри, — решил отыграться парень.

Но радости он не получил. Некромант как паук мгновенно забрался на вершину и сам оценил цивилизацию. К тому же Соло был уверен: надень сейчас на Некра тяжелую броню, тот также легко бы взлетел наверх каменного возвышения.

— Здесь, я думаю, достаточно будет заданий, — внимательно разглядывал далекие постройки за стенами города Greyzver. — Только в этот раз я с тобой не пойду...

Соло глянул на него вопрошающе.

— Ты забыл реакцию местного люда? Хочешь, чтобы и в этом городе нам не дали на хлеб с колбасой заработать?

— Ты прав, — согласился парень. — А где тогда будешь ждать ты?

— Я думаю, что Алхим не под деревом жил и у него поблизости есть логово. Как раз займусь зельеварением.

Некромант указал вниз, где склон холма, на котором они находились, со стороны города был достаточно крутым.

— Эта низина болотистая, и, возможно, горожане сюда очень редко ходят для попыток прокачать перса, а может, и вовсе плюнули на этот заман, раз ты говоришь, что в вашей игре «потолок» — предел поднятия уровня — всего 80-й. На эту связующуюся узами брака тварь КаргАлхиму необходимо как минимум шестерых 80-го уровня и поддержка чтобы была далеко за 70-й уровень.

— Ты думаешь, так много надо? — удивился Соло.

— А ты представь, если меня он так сдерживал, то что бы было с «восьмидесятниками»?

— Но зато какой кач получился! — смакуя, вспомнил все написанное парень.

— С этим я согласен, но сначала надо преодолеть болотце, а оно на виду у парящих каргонов, которые могли вызвать Алхима. Вон видишь? — некромант указал влево. — Это та дорога, по которой мы ехали. А теперь оцени, какой она

делает крюк до городских ворот.

— Далековато, — согласился Соло.

— Мне кажется, игроки, осевшие в этом городишке, лишь раз попробовали сюда добраться и эта парочка им отбила все желание повторять попытки. Но ты все же поспрошай в тавернах про это местечко...

— Хорошо, — кивнул Соло и, потирая руки, повернулся к стоявшему между камнями небольшому ларцу. — Давай посмотрим, что за радость нас ждет!

Но радости не оказалось...

Амулет... информация скрыта.

— И это все?! — взбесился Соло. — Они нам стольких эликсиров и нервов стоили, а охраняли всего лишь неизвестный амулет?!

— Соло, — по узким губам некроманта пробежала легкая улыбка, — если информация скрыта, значит, он для какого-то квэста, и, я почти уверен, за него ты скакнешь еще на приличное число уровней.

Соло поджал губы, понимая, что опять протупил.

— Главное, не вздумай его продавать и не свети им. Ищи квэст, — опять тон наставника. — О! А

вон и тропинка вниз.

Соло посмотрел в указанном направлении. И действительно, от возвышенности, огибая ее, вниз уходила малозаметная тропа. Некромант быстро слез с каменного нагромождения и, дождавшись, пока «беременная корова», как он назвал Соло, слезет, направился в сторону предполагаемого логова.

— Что ты вырезал из глотки Карго? — поинтересовался по дороге Соло.

— Их атакующее пламя было газовой природы, — Некр отдал парню плотненький на ощупь небольшой мешочек. — Это подобие газового баллона, и, мне кажется, у алхимиков оно будет очень дорого стоить. И возьми его зубки, вдруг и за них заплатят...

Вход в пещеру оказался со стороны болотца, так что и Алхим мог заметить приближение опасности от города.

Два изгиба узкого тоннеля привели в овальную пещеру. С первого взгляда можно было понять, что здесь живет алхимик. Тысячи флаконов, колб и змеевиков заполняли множество столов и полок. Большинство склянок были наполнены разного вида содержимым. Слева до сих пор булькало какое-то варево, источая неприятный запах,

от которого оставался горьковатый привкус во рту. Дальний правый угол занимала «детская» кроватка.

Алхим явно был из породы гоблинов и поэтому имел рост чуть больше метра, а нехватку в росте пополнял своим мерзко-злобным характером.

— Мне надо срочно купить арбалет, — заявил Соло, вспомнив, что не мог спокойно подойти к Алхиму. — Желательно с холодовым эффектом, так как это умение у меня хорошо развивается.

— Думаю с сегодняшних «благодетелей» тебе достаточно гольдингов нападало, чтобы приобрести самый лучший арбалет этого города, — усмехнулся некромант.

Но от своих занудных наставлений он не отказался:

— Покупки совершай только после того, как найдешь необходимый нам с тобой квэст! Надеюсь, повторно объяснять не надо, почему?

— Ну ты и зануда, Некр!

— Тебя учу, несмышленыш, — и снова ненавистная кривая ухмылка.

— Учитель выискался, — мотнул головой парень и тут же спросил: — А как ты тут один-то останешься, ведь по-любому Алхим возродится именно в лаборатории и тебе придется вновь

сражаться с этим злобным карликом?

— Здесь я его и встречу, — ответил некромант, разглядывая разложенные на столе ингредиенты. — А пока ты отдыхаешь в городе, я начну поднимать те умения, которые почему-то в этом мире слетели почти до нулевого уровня.

— А если Карго наведается?..

— Не успеют каргоны «склеиться», я этого зеленокожего Зловредного выкидыша первым освежую. А если не лень будет, выйду подышать свежим воздухом и погоняю Алхимовых «голубей». Ты за меня не переживай, главное, по возвращении на глаза «птичкам» не попадись, спускайся сразу в лабораторию, — Greyzver поднял одно из сушеных растений и тут же бросил: — Черт! Жгучее какое...

— Как скажешь, — принял наставления Соло.

— Ладно, иди уже. В принципе, можешь не сразу весь город обходить, просто возьми несколько заданий и попытайся найти наш с тобой Алхимов квэст.

Соло махнул рукой в знак прощания и вышел наружу.

К городу он вышел уже ночью и почти без сил. Преодолевание такого расстояние пешком его утомило, тем более что он решил без перекусов

сегодня добраться до цели. И сейчас Соло проклинал тех наглых тварей, кто лишил его гужевой повозки.

Когда парень спустился с холма и вышел к оставленной ими телеге, то был несказанно «рад»: рядом с их транспортным средством лежала наполовину съеденная лошадь. Трава в округе оказалась вся истоптана, но разобрать, кто здесь харчевал, Соло не смог: навыка следопыта у него не было.

Ворота города оказались закрытыми. Соло постучал рукоятью меча в небольшую калитку, сверху со стены сразу последовал вопрос сердитым голосом:

— Кто такой?!

— Нуждающийся в ночлеге, — недовольно ответил ночной путник.

— Поконкретней! — повысил тон стражник.

— Соло, бесстрашный паладинум 20-го уровня.

Как бы он сейчас ни бесился, но у стражи есть приказ никого не впускать ночью. И видимо, это во всех городах.

— Ты что, не знаешь правил стражи ворот?

— Да знаю я, — вздохнул Соло. — Твари лошадь мою сожрали, поэтому и не успел.

— Жди пока, — голос стал чуть вежливей.

Через минут десять заскрипели засовы, и калитка открылась.

— Заходи, — мотнул головой громила-стражник стандартного вида: мощная броня, двуручное оружие и суровое лицо, украшенное аккуратно стриженой бородой.

Соло кивнул в знак благодарности и прошел внутрь.

— Знаешь, где можно остановиться? — спросил второй воин, стоявший у лестницы на стену.

— Не, — Соло потер начавшие слипаться глаза, — я даже не знаю, как ваш город называется.

— Áухен, — ответил стражник, запирая калитку.

В этот момент у Соло на карте отметилась новая локация, но ему было все равно: он хотел есть и спать.

— Иди вон по той улице, — указал направление воин у лестницы, — по левую руку увидишь трактир «Три бочонка». Не самый дорогой, конечно, но более-менее чистый.

Соло вновь кивнул и зашагал в сторону отдыха.

— А, опять страшила!

Greyzver за своими опытами по созданию зелий не заметил, как прошла ночь, но его не удивило,

что на пороге появился Алхим.

— Хочешь мою лабораторию под себя подмять?! — прошипел зеленый бородатый пигмей.

— Я уже это сделал, — спокойно ответил некромант, сверкнув красными глазами.

— Ах ты, червь тухлой кишки! — Алхим схватился за склянку, но тут же оторвался от пола, выгибаясь в судорогах. — Я теб...

Договорить он не успел, поражавшая гниением чернота внутри плоти разъела горло, и мелкие, круглые глазки вместе с кривым носом провалились внутрь черепа. В ту же секунду в проходе появился первый каргон, извиваясь как змея, так как не обладал лапами. И эта тварь имела 40-й уровень...

Некромант кинул ему Насильственное Лишение и, дождавшись мучительной смерти Алхима, прирезал каргона своим белоснежным кинжалом.

Не ожидая следующего гостя, сам вышел на свежий воздух, где над входом метались четыре беснующиеся твари 10-го уровня каждая.

— Ну надо же, вы умеете делиться уровнями, — повеселился Greyzver, и парой заклятий уничтожил каргонов.

Трофеи были собраны, и некромант вновь при-

ступил к поиску новых зелий, используя части каргонов и Алхима. Ему захотелось найти средство от лишавших его маны заклятий, а также от блокирующих действий той бурой бурлящей жижи.

Эта лаборатория оказалась удачным местом. С помощью сборов Алхима Greyzver вывел эссенцию регенерации, которая никак не получалась в родной игре.

Соло открыл глаза:

«Где я?»

— Ну наконец-то красавчик проснулся! — промурлыкал женский голосок.

Соло подскочил на кровати, натянув на себя простыню.

— Ты кто и что здесь делаешь? — не понимал спросонья Соло, как очутился в постели с этой голой девицей.

— Я — Мими, — вновь промурлыкала она. — Ты вчера меня позвал в гости, и я задержалась...

В небольшой комнате у противоположной стены от входной двери стояла кровать, на которой лежал Соло. В изножье на коленях сидела обнаженная девушка и мило улыбалась. Когда взгляд парня оторвался от ее ярко-синих глаз и скользнул вниз, к большим грудям, Мими убрала

длинные вьющиеся, серые волосы назад, открывая его взору набухшие соски. В этот момент она начала глубоко дышать, и Соло сглотнул.

— Сегодня ты не уснешь на мне, надеюсь?.. — она провела рукой по бедру, и ее колени слегка разошлись в стороны, открывая запретный плод...

Соло вновь сглотнул, пытая свою память.

... — Хозяин, — обратился Соло к трактирщику, когда забирал заказанный ужин, — ты случаем не знаешь, где получить задание с большим уровнем допуска?

— Чего же не знать-то? Можешь и у меня получить, но...

— Что? — замер на полпути к столику Соло.

— Уровень-то у тебя маловат для серьезных заданий, — развел руками трактирщик.

В этот момент заржали сразу несколько воинов с уровнями от 60-го до 72-го.

— Ну ты, малой, шутник! — хохотал гном 70-го уровня. — Куда вообще собрался лезть со своим 20-м?

— На тебя моб чихнет, и ты сапоги двинешь, — подхватил зеленокожий гигант орк.

Соло одарил пьяную компанию весельчаков небрежной улыбкой и вернулся к стойке.

— Ты за мой уровень не переживай, хозяин. Говори, что надо сделать.

— Ты про условия выполнения выше себя уровня заданий знаешь? — спросил трактирщик, но, увидев пристальный взгляд парня, продолжил: — Задание 80-го уровня, групповое. За его невыполнение с тебя снимут весь опыт...

Пробежала строка:

Вы получили запредельное задание: Тирания Власти. Цель определяется.

А дальше всплыли лишь отрывки: как он ужинал в шумном зале трактира, как на него с любопытством смотрели посетители, как к нему подошла эта девушка. Затем они поднимались в снятую им комнату... а дальше лишь размазанные моменты переплетения тел...

«Это же надо так вымотаться, что не все помню... — Соло продолжал рассматривать манящие изгибы чудесного тела. — Да, Дима был прав, такую красоту в реальной жизни сложно найти...»

Мими поднялась на четвереньки и, словно кошка, стала приближаться к Соло. Ее объемные груди покачивались под своей тяжестью. Стянув с парня простыню, которой он укрылся, как только вернулся из сна, Мими уселась сверху, как

опытный наездник. И не успел Соло опомниться, как девушка добилась своего, погружаясь на всю длину...

Спустя пару часов он взмолился:

— Ми, я так хочу есть, что скоро начну откусывать от тебя по кусочку.

— Ну мы же только начали... — не унималась девушка, тяжело дыша.

— Все! Ты можешь продолжать, а я пошел завтракать! — обрубил он и быстро поднялся.

— Я же еще хочу, — надула обиженные губки Мими.

— Сколько я тебе должен? — перевел тему разговора Соло.

— Ты вчера заплатил, но я не откажусь от прибавки, — она потянулась прогибая спинку, довольно улыбаясь.

Соло бросил на постель одну серебряную монету и, подмигнув, добавил:

— Раз еще хочешь, не теряйся. Схожу по делам и продолжим...

За завтраком пришли мысли о виртуальных женщинах.

«Интересно, кто разрабатывал «открытомирских» девушек? Какие они здесь? Почему-то в реале если симпатичная, с суперфигурой, то

обязательно сварливая и скандально-нетерпеливая. Даже те, кто после родов не потерял обворожительных форм и у кого ребенок не забрал красоту груди, неуклонно с матриархальными стремлениями и рабовладельческими требованиями. С нормальными же девчонками создатели обошлись несправедливо. В основном все были обделены хорошей фигурой или милой мордашкой. Видимо, по правилам не должны сочетаться все положительные качества человека с красотой. Хотя нет, забыл. Есть еще один "класс персонажей" с приятной внешностью и ошеломляющими формами — те, кому не досталось серое вещество...»

Соло надеялся, что хотя бы здесь с такими милашками не будет проблем, уж очень он не любил скандалов.

Утро выдалось хмурым, но Соло это не беспокоило. Плотно позавтракав и узнав у трактирщика, где ближайшие торговые лавки, отправился на поиски.

Шествуя по улицам, Соло заметил, как на него смотрят прохожие. Кто-то рассматривал с любопытством, но больше всего встречалось алчных взглядов. И эти алчущие были от 50-го уровня до 75-го.

«Странно, — размышлял парень, — такие уровневые персонажи вообще не должны замечать какой-то там 20-й уровень. У них у самих должно быть просто завались серебра и золота».

Но ожидание себя не оправдало: ни один из горожан-персонажей не подошел к нему и не попросил закурить или не спросил, который час.

Оружейная лавка под громким названием «Стань героем» встретила его обилием товара и дружелюбно улыбавшимся хозяином.

— О, как приятно видеть новое лицо в городе! Заходи, бесстрашный паладинум! У меня ты найдешь любой товар, только попроси! — радостно выпалила непись человеческой расы по имени Рулкар.

— Ты знаешь всех жителей А́ухена? — удивился Соло.

— Конечно, всех! Я тут сызмальства проживаю, коренной житель! — радостно выдал круглолицый торговец.

— Тогда ты наверняка знаешь, может, помощь кому какая нужна? Мне ведь надо развиваться, боевой опыт поднимать как паладинуму, а то он у меня застыл, нет навыка сражений... — начал с главного Соло, приврав про рост опыта.

— Ты зашел по нужному адресу! — но лавочник

тут же осекся, печально глядя на уровень парня.

— Что? — не понял Соло.

— Огорчу я тебя, парень, моя просьба только для группы, и уровень там 60-й нужен как минимум...

Соло расплылся в улыбке:

— Отлично! Что надо сделать? — А увидев удивленное лицо, добавил: — Я с группой, они пока другими делами занимаются, и уровни у них ого-го!..

Рулкар обрадовался.

— Вот и чудненько! — хлопнул он в ладоши. — Слушай внимательно! Как выйдете на старую дорогу, ну та, что к Ланткýру ведет, поворачивайте на первом повороте направо. По ней дойдете до вырубки леса. Сейчас она брошена. Много там полегло лесорубов, да и воинов достаточно... В общем, завелась там какая-то зараза, но никто ее не видел. Когда выдвинулись большим отрядом, нашли только разорванные тела. Ни следов твари, ни ее самой. Только больше никто не хочет там работать.

— Поищем мы твою неведому зверушку! — улыбнулся довольный удачным началом Соло.

— По рукам! — круглолицый Рулкар пожал крепкую ладонь молодому паладинуму.

Тут же пробежала строка:

Вы получили групповое задание: очистить лесозаготовочную площадь от неведомой зверушки. Доступ по уровню от 60.

Соло хотел было уйти, но лавочник окрикнул:

— Зайди к кузнецам, у них там какая-то проблема с добычей руды!

Парень кивнул и вышел на улицу.

«Итак, одно задание есть! Теперь до кузнецов...» — и Соло передернуло.

Видимо, после Круна у него развилась аллергия на кузнечных мастеров. Но со специалистом горячего металла, таким же скверным, как и вся гномья порода, диалог прошел удачно, к тому же Соло сплавил ненужные трофеи, освобождая ячейки инвентаря.

Вы получили квэст: очистить пещеру от напасти. Доступ по уровню 70.

Прочитал надпись Соло и обрадовался величине уровня доступа, но на пороге вспомнил о главной задаче, поставленной некромантом.

— Да́ггабур, а ты случаем не слышал, что за твари летают там, за болотцем над сопкой? Кто-нибудь на них охотился?

Гном нахмурился:

— Ты с ними, пацан, лучше не связывайся...

— Что так? — делая глуповато-удивленное лицо, Соло развесил уши, боясь пропустить малейшую деталь.

— Они позапрошлым годом там обосновались, — начал рассказ гном. — Кто-то из алхимиков говорил, что у него там загородная лаборатория для опытов была, но теперь туда не добраться, а он там что-то ценное забыл. Из города тогда пошло больше десятка высокоуровневых воинов, но все очутились на площади у ворот Áухена, растеряв свои доспехи. Как ни странно, больше желающих не нашлось, даже от возврата потерянного те отказались, хотя алхимик назначил огромную награду за возврат его вещи...

— А ты не знаешь, что за алхимик? — на всякий случай уточнил Соло.

Дáггабур изучающе посмотрел на двадцатиуровневого молодого паладинума.

— Нет, парень, я не имею такой информации...

Соло пожал плечами и улыбнулся:

— Ну что ж, пойду я.

— Странный ты какой-то... — гном был серьезен.

Но Соло просто махнул рукой, прощаясь, и вы-

шел из кузни.

Ближе к вечеру погода прояснилась, тучи утянуло за горизонт, и духота, предвещавшая дождь, отступила, сменившись вечерней прохладой.

День близился к завершению, а Соло так и не нашел зацепку квэста с каргонами. Хотя чему удивляться: он обошел лишь часть города. Пройдя несколько алхимиков, взял еще пару заданий и двинулся обратно к трактиру, решив на сегодня закончить поиски. Сейчас ему вспоминалась обворожительная Мими.

«Надеюсь, эта ненасытная, похотливая кошка меня дождется...» — вспомнил он ее манящее тело, и ему на глаза попалась старая, потрескавшаяся деревянная вывеска с изображением колбы и мензурки.

«В этом городе невероятное количество алхимиков... Ладно, еще сюда зайду, и на сегодня разговоров точно хватит! Теперь хочу только действия с горячим, трепещущим телом!»

Помещение алхимической лавки соответствовало вывеске: здесь все было старым и ветхим. Полки по правую сторону закрывали всю стену и помещали на себя множество пустой тары. Напротив двери, у противоположной стены, располагались стол и стул, слева от них — дверь

в смежное помещение. В лавке стоял такой затхлый запах, что Соло неожиданно чихнул.

— Будьте здоровы, молодой человек!

Из двери показался невысокий пожилой мужчина в сером халате и колпаке, с осунувшимся лицом и в круглых очках, висевших на носу.

— Спасибо, — поблагодарил Соло.

— Что вас привело ко мне в поздний час? — поинтересовался алхимик Аят**ы**х, приветливо улыбаясь.

— Да уже и не знаю, — неопределенно ответил парень.

— Может, вы сможете мне помочь? — спросил Аят**ы**х.

— У вас что-то случилось? — поднял брови Соло.

— Да давно уже... — вздохнул алхимик. — Потерял одну вещицу и никак не могу найти.

— А хоть знаете примерно, где искать? — Соло понял, что это очередное задание, и, раз уж вошел сюда, надо взять для коллекции: поднимать-то уровень надо.

— Да примерно знаю. На карте посмотрите.

— Хорошо, я поищу, вдруг удача подвернется, — улыбнулся Соло, вспоминая стоны Мими.

Вы получили задание: найти и вернуть предмет

*алхимику Аят**ы**ху. Награда: скрыто.*

Соло уже не терпелось крепко прижаться к девушке. Он попрощался и выскочил на улицу. До трактира остался примерно один квартал. Этот город был намного больше Лантку́ра, и таких узких улиц, как в первом городе, он еще ни разу не встречал. Видимо, дальше будут попадаться города, еще более развитые. Соло с каждым днем все сильнее втягивался в игру. Ему хотелось побывать везде!

И тут его что-то отвлекло от размышлений о мире и воспоминаний о девушке. Какой-то неуловимый знак заставил Соло остановиться.

«Странное задание старик Аятых дал... — парень задумался. — Найти вещицу... Но почему оно именованное?»

Быстро открыв карту и посмотрев отметку места поиска, Соло рванул в обратную сторону.

— Алхимик! — влетел в лавку запыхавшийся паладинум.

— Что-то случилось? — Аятых удивленно поднял брови.

— Это место, место поиска, за болотцем?

— Да. Там холм виден, — алхимик изобразил его рукой.

Соло расплылся в улыбке:

— Мы вчера там были.

— Да ладно! Там же твари живут!

— Карго и Алхим. Я знаю, — теперь Соло не подавал виду и был спокоен, хотя на самом деле ему не терпелось завершить квэст и бежать к некроманту, сообщить, что он нашел нанимателя!

Рот алхимика непроизвольно раскрылся от удивления. Соло достал амулет на цепочке и положил перед Аятыхом на стол.

— Этот предмет?

Алхимик сразу изменился в лице, и глаза его алчно загорелись. Доброту уставшего человека как ветром сдуло. Он взял амулет, и на губах Аятыха заиграла победная улыбка.

— Постой! А почему квэст не завершился? — насторожился Соло.

— Надо было что-нибудь, принадлежавшее твари, принести, — прозвучал голос с нотками ехидства.

Соло заиграл желваками, но сдержался, и бросил на стол зубы Карго. Алхимик сквасился. И парень догадался, чего ждал этот двуличный тип.

— Ты сказал, что-нибудь, принадлежавшее твари? Вот тебе зубы Карго! — криво улыбнулся Соло.

Вы выполнили эпическое задание: найти и вернуть предмет алхимику Аятыху.

Вы получаете 21-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 70%.

Ловкость поднялась на 38%.

Вы получаете 22-й уровень.

Вы получили умение — Парный Син 1-го уровня. При атаке более двух противников одновременно вероятность критического удара увеличивается на 10%.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 4-го уровня. При активации, разбрасывает противников, находящихся в радиусе трех метров, нанося им отравление токсином 20%.

Вы получаете 23-й уровень.

Амулет Сомнамбула улучшился до 23% к ночному зрению.

Умение — Шок Холода, повысилось до 9-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 65% выше.

Вы получаете 24-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 30%.

Вы получаете 25-й уровень.

Умение — Парный Син, повысилось до 3-го уровня. При атаке более двух противников одновременно, вероятность критического удара

увеличивается на 20%.

Вы получаете 26-й уровень.

Умение — Карающий удар, повысилось до 19-го уровня.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 10-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 53%.

Вы получаете 27-й уровень.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 12-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Вы получаете 28-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 20%.

Вы получаете 29-й уровень.

Ловкость поднялась до 44%.

Вы получили умение — Парное колдовство 1-го уровня. Теперь вы можете призвать питомца 1-го уровня.

Вы получаете 30-й уровень.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 8-го уровня. При активации, разбрасывает противников, находящихся в радиусе трех метров, нанося им отравление токсином 35%, перезарядка через 40 секунд.

Вы получаете 31-й уровень.

Вы получили умение — Панцирь Ледоголема

1-го уровня. Отражает 10% критических ударов, поражая противника ледяными шипами.

Вы получили умение — Ухо Ранха 1-го уровня. Прибавляет 5% к обнаружению противника.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 13-го уровня.

Уровень здоровья увеличился на 44%.

Аятых разинул рот от внезапного изменения героя.

— Не может быть, чтобы ты один управился! Это сколько же вас там было, в группе, что вы эпическое задание выполнили?.. Какое снаряжение? — сощурил он мерзкие, бесцветные глазки.

— Наши-то один раз только ходили, причем все 80-го уровня, а после возрождения отказались от квэста... Вы откуда такие? Вон смотрю, ты давненько не подыхал, вся рожа в шрамах...

Соло не отреагировал на явную провокацию.

— Теперь я жду награды за выполнение квэста, — спокойно проговорил молодой воин.

Глазки Аятыха были наполнены ненавистью, но на столе все же появились две вещички и два увесистых мешка, звякнувших о столешницу.

Браслет Возврата 80-го уровня, прибавляет 80% маны от имеющейся, нескончаемое пополнение

10% в секунду.

Пояс Рожденного 40-го уровня, скорость регенерации 50% за 10 секунд.

100 000 золотых монет.

Соло едва сдержался, чтобы не подпрыгнуть от радости, и не показал даже улыбки, а чтобы добить паскудного алхимика, явил его взору газовый пузырь Карго.

— Ни это ли ты желал получить на халяву, прощелыга? — одарил алхимика Соло кривой ухмылкой, копируя некроманта.

Аятых округлил глаза, и его нижняя губа затряслась.

— Продай его мне! — взмолился он.

— У тебя денег не хватит, — злорадствовал Соло.

— Я найду, о великий паладинум! Сколько надо? — Глаза алхимика не отрывались от газового пузыря.

Парень поднял глаза к потолку, растягивая момент, и, улыбнувшись, назвал цену:

— Сто пятьдесят тысяч золотых.

— Сто пятьдесят?! — взбесился Аятых. — Да он и пятидесяти не стоит!

— Карго был 80-го уровня, Алхим 34-го, плюс ты меня хотел обобрать. Поэтому считаю цену спра-

ведливой. Время тебе — до завтрашнего вечера.

— Нет, это нереальная цена! Я все деньги отдал в награду за квэст!

— Хорошо, — сделал безразличное лицо Соло, — предложу этот ценный ингредиент алхимику из соседнего квартала.

— Это наглое вымогательство! — сорвался Аятых.

— Почему же? — удивился парень. — Я же не вытягиваю эти деньги из тебя. Я просто назвал цену — тебя не устроило. Значит, буду искать других покупателей...

— Грабитель! — зло вырвалось у алхимика, но он тут же осекся, увидев холодный взгляд паладинума.

— Ладно-ладно, я согласен, — Аятых мгновенно сменил злобу на извиняющуюся улыбку.

— Теперь я не согласен, — тон Соло не предвещал ничего хорошего. — Двести тысяч, сегодня вечером!

Алхимик побледнел от злости, но сдержался.

— Я понял тебя. Сегодня в одиннадцать вечера устроит?

Соло кивнул и вышел из алхимической лавки-лаборатории.

Как бы Соло ни подготавливался к нападению

после получения денег, ничего не произошло. Значит, он правильно представлял правила игры: непись не может обратиться к кому-либо за помощью. Расстроенный Аятых отдал положенную сумму, извинился за свое поведение, аргументируя срыв из-за необходимого уже очень давно для опытов газового мешочка, и в знак примирения предложил дальнейшее сотрудничество, предоставив еще одно несложное задание.

Соло хмыкнул, но задание все же взял.

Прохлада ночи радовала. На улицах встречались парочки, и Соло обратил внимание, что игровые персонажи развлекаются не только с неписями — неигровыми персонажами, но и с такими же живыми игроками, как и он сам.

«Вот так познакомишься здесь с обворожительной воительницей или лекаршей-магом, захочешь встретиться в реале, а там окажется жирный, потный извращенец...» — подумал Соло, уступая дорогу очередной живой паре.

Сегодня желания ночевать в трактире не было, и после ужина в «Трех бочонках» он решил отправиться к некроманту. Соло не терпелось поделиться радостью выполнения квэста и вручить ему Браслет Возврата. Пояс Рожденного Соло приберег для себя, надо лишь найти еще одно

эпическое задание, и он сможет надеть и этот элемент снаряжения.

Поблагодарив хозяина трактира за вкусную еду, направился в путь.

Стражники ворот, как и прошлой ночью, были хмурыми, ведь до закрытия входа в Áухен осталось полчаса, а этот паладинум вновь прется, на ночь глядя.

— Опять будешь ворота ломать? — спросил вчерашний знакомый.

— Надеюсь, сегодня не вернусь, — улыбнулся парень.

Больше не говоря ни слова, его проводили взглядом.

Огни города остались позади, а дорога уводила во тьму ночи, но Соло даже не стал зажигать факел: 23% ночного зрения четко показывали серое, пыльное полотно направления. К тому же надо было выяснить, что за умение Ухо Ранха.

И вот он услышал, либо его воображение начало играть злую шутку: всем шорохам леса будто прибавили громкость на те 5% умения. Только радость сменилась тревогой. Соло выхватил меч и обернулся. Дорога была пуста.

«Может, я с паранойей познакомился?» — невесело усмехнулся он, но очередной, более громкий,

хруст привлек внимание.

Соло отреагировал на звук, после чего в спину со свистом прилетел мощный удар, и парень рухнул на пыльную дорогу.

продолжение 2

* * *

Пожиратель скинул капюшон и брезгливо глянул на алхимика. Маги этого города не любили класс «алхимик-чародей», а заодно и неигровых персонажей данной профессии, но в А́ухене главными отвечающими за порядок были именно маги, так что Пожирателю пришлось выслушивать эту непись перед сном.

— Что ты хочешь от нас? — спросил маг.

— Я бы хотел поговорить с архимагом Грызьем.

— Архимаг отдыхает! — повысил голос правая рука главы ордена. — Ты бы еще ночью приперся!

— Но дело особой важности: он может уйти с деньгами, которые я занял! — через страх продолжил Аятых.

— Кто он?

— Новый персонаж появился сегодня в городе, весь в шрамах!

Пожирателю не надо было объяснять, что это означает мастерство неперерождаемого игрока.

— Какого он уровня? — немного заинтересовался маг.

Аятых не стал рассказывать, что за секунду из

20-го уровня бесстрашный паладинум превратился в 31-й, причем заметно возмужав. Иначе ему бы пришлось выкладывать историю про эпический квэст.

— 31-й уровень, бесстрашный паладинум Соло! — выпалил Аятых.

— Он что, любитель «Звездных войн»? — усмехнулся маг.

Алхимик пожал плечами.

— Какая сумма? — Пожиратель пристально посмотрел в глаза просителя, понимая, что сейчас он получит новый квэст.

Алхимик немного помялся, но все же выдал:

— Двести тысяч золотых монет.

Пожиратель аж встал с удобного резного кресла:

— Сколько?!

— Двести...

Маг прошелся по комнате, понимая, что и Грызь сейчас отреагирует также, когда он ему расскажет. Пожиратель выглянул в коридор.

— Черноухих давай сюда! — выдал он распоряжение ожидавшему за дверью магу.

Маг убежал, а правая рука главы ордена наклонился над алхимиком и практически прошипел:

— Ты хочешь сказать, алх, что паладинум всего

лишь 31-го уровня попросил за что-то двести тысяч золотом и ты их ему дал?!

Аятых сглотнул и тихо проговорил:

— Он не попросил, он потребовал.

— Что же там такого ценного, что ты занимал огромную сумму денег?

К такому вопросу Аятых был готов:

— Невозможно редкий ингредиент для моих опытов...

Маг вздохнул и отошел к креслу. Он знал, что алхимики, которых он оскорбительно-сокращенно называл алхами, больные на голову в своих экспериментах. То они золото пытаются сотворить из ничего, то формулу бессмертия ищут. Теперь все объясняет, почему этот алх расстался с деньгами.

В комнату постучала и вошла пара темных эльфов 65-го уровня каждый, черная кожа которых поблескивала от магических ламп.

— В каком он трактире? — спросил маг у алхимика.

— «Три бочонка», — сразу ответил Аятых, так как после первой же встречи проследил за парнем. Ведь за деньгами ему не надо было никуда бежать, у него имелась такая сумма.

— Давайте двоих в трактир! Объект — бесстраш-

ный паладинум Соло, 31-го уровня. И по группе на старую и новую дороги, вдруг этот бесстрашный намылится свалить из города.

Эльфы кивнули и покинули комнату.

Пожиратель посмотрел на Аятыха.

— Ты знаешь наши расценки: 60% от возвращенного в счет ордена.

Алхимик вздохнул и согласно кивнул:

— Мне хотя бы 40% долга вернуть, все меньше кровных отдавать...

Перед глазами мага пробежала строка:

Вы получили новое задание: Вернуть статус алхимика. Награда: определяется.

— Ты свободен, — махнул рукой Пожиратель.

Как только алхимик вышел, маг направился к главе ордена.

— Грызь, есть прибыльный квэст!

— Сколько мы имеем?

По сравнению с Пожирателем, который обладал поджарым видом с обветренным скуластым лицом, Грызь выглядел бойцовым питбулем внушительных размеров. Жестокое лицо сверкало пронзительным, опасным взглядом.

— Сто двадцать тысяч золотом, — выдал Пожиратель.

— Сколько?! — Грызь привстал со своего трона, который заказывал у плотников в индивидуальном порядке, не желая довольствоваться стандартно-игровым.

— Ты не ослышался, — едва заметно улыбнулся маг и поведал разговор с алхимиком.

— Я надеюсь, необходимые мероприятия ты уже выполнил без моего согласования? — поинтересовался архимаг.

— Да. За ним уже следят черноухие, также караулят на дорогах на всякий случай, вдруг «счастливчик» захочет исчезнуть.

Грызь довольно кивнул.

— У места возрождения кто-нибудь стережет? — Глава ордена налил из кувшина два бокала вина и протянул один своему помощнику.

— Конечно! — Пожиратель принял бокал с рубинового цвета жидкостью.

Грызь задумался:

— Выходит, Ухо рассказал правду о чудесном изменении перса под ником Соло...

У архимага был доносчик под кличкой Ухо, и этому слухачу несказанно везло замечать странности в городе.

— Ты о чем? — не понял Пожиратель.

— Вчера вечером в трактире «Три бочонка»

появился этот паладинум, но с 20-го уровнем, причем взял у трактирщика задание на 80-й уровень. А в данный момент он там ужинает уже с 31-м уровнем... Поэтому сейчас Ухо и прибежал мне доложил о таком странно быстром изменении за один день.

— Тогда я на площадь к точке возрождения отправлю побольше бойцов, — решил Пожиратель. — И мы с удовольствием познакомимся с этим мальчиком...

— Будем ждать нового гостя... — и архимаг зловеще улыбнулся.

Темный эльф 62-го уровня улыбнулся, наблюдая, как на дороге лежит бесстрашный паладинум в странного вида шлеме, со стрелой в спине.

— Смотри, какой живучий! — поразился второй эльф по имени Сенсей25. — Линия жизни пустая, а он все еще шевелится.

— Ну так добиваем! — появился из кустов третий — чернокожий остроухий стрелок, одинакового со своими сородичами уровня.

Но никто из этих темных эльфов даже понять не успел, что произошло, как мгновенно умер, после чего через какое-то время возрождаясь на площади у ворот Áухена.

На дороге появилась высокая фигура. Собрав с

убитых хорошие трофеи, она подошла к умирающему воину.

Соло почувствовал сладковатый привкус на губах, и «Волшебный глоток» скользнул по пищеводу.

— Сейчас будет больно, потерпи, — тихо сказал Greyzver.

И Соло взвыл, когда некромант вырвал из его спины отравленную эльфийскую стрелу.

— Что произошло? — не понимая, где находится, Соло выпил еще один эликсир.

— Я думаю, ты чем-то засветился в городе, раз за тобой увязались сразу три темных эльфа, вполовину выше тебя уровнем, — как всегда, усмехнулся Некр. — А с Удачей у тебя действительно все в порядке, не зря я все же вышел прогуляться...

— Ты хочешь сказать, — Соло поднялся и отряхнулся от пыли, — что почувствовал неладное?

— Что же ты броньку-то не поменял, дубина? — ушел от ответа некромант. — Надо была сразу драконий Ламелляр надеть, как уровень поменялся.

— Я забыл... — честно признался Соло и начал рыться в инвентаре, извлекая необходимое.

Ламелляр дракона, чешуйчатый доспех, 31-го

уровня, 31% защиты от огня.

Сокрушители черепов, перчатки латные, 31-го уровня. При атаки мощь увеличивается на 31%. Нет требований к уровню.

— Ничего себе! — обрадовался Соло. — Они сравнялись со мной в уровне!

И от такой новости с интересом стал перебирать все свои вещи, не обращая внимания на ехидную улыбку некроманта.

Шлем Шизша Отчужденный, 31-й уровень. Отражение магического удара 75% и нанесение им урона в 30%.

Кольцо Прибавления, 40% к жизни.

Кольцо Жизни, 55% лечения групповиков.

Кольцо Пополнения, 47% к мане. Нет требований к уровню.

Меч Двойной удар, вероятность критического удара 65%, поражение холодом 45%. Нет требований к уровню.

Кайло добытчика, магически модифицированное, 26-го уровня, стойкость к износу сто процентов. Случайный магический удар наносит 42% урона.

— Ты представляешь, все изменило свои параметры за этот эпический... Черт! Забыл сказать!

Мы же с тобой Эпический квэст выполнили за этого Алхима!

— Я уже знаю, что ты нашел нужного заказчика... — проговорил некромант тоном терпеливого родителя и вспомнил, как неожиданно перед глазами пролетели строчки, когда он вывел новую эссенцию Регенерат Связи:

Вы выполнили эпическое задание: найти и вернуть предмет алхимику Аятыху.

Вы получили заклятие — Свежеватель Разума. Противник теряет 60% маны, пополняя Вашу.

Вы получили умение — Маска Смерти, неизученное.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

— Ты что замер? — спросил Соло.

— Да вспомнил: подарки за квэст, — улыбнулся Некр и указал на величину уровня напарника: — Тебя, я гляжу, щедро наградили. Это радует.

Greyzver достал несколько флаконов и протянул парню:

— Это мой опытный образец, открытый в лаборатории Алхима.

Соло принял конусообразные бутыльки с бордовой перламутровой субстанцией густой консистенции.

Эссенция Регенерат Связи, восстанавливает и поддерживает 100% здоровья в течение 3 минут.

— Это вроде Очистителя стопроцентного, который я тебе давал от яда, — пояснил некромант. — Регенерат также перед серьезным боем выпьешь, а можно во время его. Но более трех не советую...

— А что будет? — Соло убрал эссенцию в кармашки для быстрого доступа на поясе.

— Думаю, ничего хорошего, слишком концентрированный он получился.

— Ох уж эта химия... — мотнул головой парень и, вынув из инвентаря долю Некра, передал ему браслет с мешком золота. — Тебе тоже подарок за эпическое задание.

Greyzver улыбнулся:

— Хорошая награда!

Парень был доволен, что Некру понравились подарки.

— Что теперь? — Соло чувствовал себя превосходно, ощущая безопасность рядом с некромантом.

— Ты мне скажи.

— Есть несколько заданий...

Greyzver кивнул, подтверждая правильность хода мыслей Соло.

— Среди них многоуровневые.

Опять кивок.

— Ближайшее — в каменоломнях, — Соло махнул рукой назад. — Это по новому тракту отклоняясь вправо, но придется рядом с городом проходить.

— Во-первых, — наставническим тоном начал Некр, — ночь только началась и нас не очень-то можно разглядеть, а во-вторых, мы пройдем через лесопосадку, не выходя на открытое пространство.

— А если эти темные, остроухие уже возвращаются сюда... Ты ведь наверняка с них что-то интересное поимел?

Некромант усмехнулся хватке паладинума, что тот не упустит поживиться.

Соло тут же поймал предмет:

Сапоги Темного Братства, защита от магического удара 62%, оборона 62%, магическое дополнение — бесшумная походка, есть слот для улучшения. Нет требований к уровню.

— Единственное: процент защиты не будет увеличиваться, пока ты не достигнешь его уровня, — пояснил Greyzver, — 1% равен одному уровню.

Соло округлил глаза:

— У него действительно был 62-й уровень?! Я думал, ты опять издеваешься...

— У всех троих, кто на тебя охотился, — некромант достал из инвентаря два куска мяса и, предложив один Соло, начал жевать свой.

— Но... почему я не умер? Ведь он ровно в два раза выше уровнем!

— Я тоже всегда думаю, за что мне послали в напарники какого-то тупого урода... — некромант одарил его своей фирменной кривой ухмылкой.

— Я серьезно!

Greyzver запил из фляжки и проговорил:

— Не знаю, друг мой Соло. Возможно, потому, что ты какой-то не такой... — Но увидев нахмуренное лицо напарника, добавил: — Вообще-то ты уже давно должен был и сам заметить, что с твоим персонажем происходят странности. Даже Вах тогда был удивлен, что у тебя есть умение, несвойственное вашему классу. А глядя на тебя, я вижу, что твои жизненные параметры далеко превышают твой 31-й уровень. Понимаешь? Персонаж развивается нестандартно для класса бесстрашный паладинум. И я готов поспорить, что у тебя несколько умений, ему несвойственных.

Соло пожал плечами:

— Да я что, знаю, какие его умения, а какие — не его?

— Ладно, мой неизвестный друг, — некромант хлопнул по плечу напарника. — Показывай на карте, где эта каменоломня...

* * *

Уже забрезжил рассвет, когда два путника вышли к разработкам гномов. Вход в пещеру оказался внушительных размеров, и в глубину чернеющего зева уходила примитивная узкоколейка, на которой стояла пара вагонеток.

— И зачем делали такой огромный вход эти приплюснутые бородачи? — удивлялся Соло, вынимая факел.

— Может, мания величия... — предположил Greyzver и достал из инвентаря боевой посох.

— Или компенсировали свой недоделанный рост, — проверив быстрый доступ к эликсирам, Соло обнажил клинок.

— Готов, напарник? — некромант посмотрел на парня страшными красными глазами.

— Ты только на меня таким взглядом не смотри, а то я прямо здесь обделаюсь, — нервно хихикнул Соло и, выдохнув, дал согласие на продвижение в недра скалы.

Два часа спустя у Соло появилось желание

вернуться.

— Слушай, Некр, сколько можно ходить? Ты же видишь, пещера давно пустая, попадаются лишь инструменты да оборудование, больше ничего, — начал ныть уставший от постоянного напряжения Соло. — Может, вернемся и я гному скажу, что все чисто, глядишь, и квэст сам собой выполнится...

Они вошли в просторную пещеру, где в центре находились несколько вагонеток и больше ничего, за исключением еще одного прохода, уходившего перпендикулярно предыдущему, возле которого замер некромант.

— Ты что? — не понял Соло.

— Ничего странного не видишь?

Соло поднял факел над головой глядел в черноту тоннеля, но пламя при этом ничуть не помогало разглядеть, что же такого заметил Некр.

— Ну, хватит загадок! — нетерпеливо проговорил парень. — Говори уже, глазастый.

— Это не я глазастый, а ты слепошарый, — тут же выдал Greyzver. — Вверх глянь, утомленный мальчик!

— Ого! Первый раз такое вижу, да и не слышал о таком, — Соло в мгновение ока взбодрился: адреналин качнул кровь по венам.

— Вот и я не видел...

Над входом в тоннель темнела четко обозначенная надпись: 80-й уровень.

— Постой! — Соло задумался. — Да́ггабур дал квэст 70-го уровня... Что-то не клеится...

— А ты заметил, что мы нигде не смогли сделать привязку точки возрождения, кроме входа в эту каменоломню? — поинтересовался Greyzver.

— Точно!

Некромант посмотрел на парня и серьезным тоном наставника произнес:

— Стой здесь, Соло, никуда не уходи! Пещера пустая и безопасная. Я сбегаю туда, — он указал посохом на тоннель с определенным уровнем, — разведаю и сразу вернусь.

— А если не вернешься? — последовал тут же вопрос. — Мало ли, вдруг это какой-нибудь Портал в другую часть мира и там не окажется калитки назад...

— Такого в играх не бывает, — опроверг его Greyzver.

— Но такого ведь тоже не бывает! — Соло указал мечом на уровень поверх входа.

Некромант задумался, но тут же выдал:

— Если не вернусь через час, возвращайся в лабораторию Алхима, но учти, он уже возродится.

— Мне что, час тут стоять как истукан?! — обалдел от поставленной задачи Соло.

— Да! — обрезал Greyzver с суровым видом и, словно призрак, растворился в тоннеле 80-го уровня.

Когда его шаги утихли, Соло скорчил рожу, изображая страшное лицо Некра, и, передразнивая, протянул:

— Да-а...

Прошло полчаса, но даже умение Ухо Ранха не улавливало малейшего звука. Соло заскучал. Усевшись напротив входа на одну из вагонеток, вогнал древко факела в остатки руды в соседнем грузовом транспорте.

С одной стороны, его подмывало двинуться следом, всё же они напарники, но, с другой стороны, в словах Некра был резон. Возрождение у входа в эти лабиринты, а до этого злосчастного 80-го замучаешься бежать.

Как за его спиной неслышно образовался новый проход, Соло не заметил, но умение Ухо Ранха помогло избежать опасного удара.

Шорох множества ног привлек внимание, и парень мгновенно соскочил с вагонетки, резко разворачиваясь. От удара огромного скорпионьего хвоста руда разлетелась по сторонам.

Химерья 50-го уровня.

Определения тварей, которые начали выползать из неизвестно откуда взявшегося нового провхода, подняло волосы дыбом. И эти змеепаукоскорпионы заполняли обширную пещеру.

Толстое короткое тело со змеиной головой, сзади загибалось вперед скорпионьим хвостом и имело шесть больших паучьих лап, которые быстро перебирали под собой каменистую поверхность. А еще каждая особь достигала размера теленка.

Соло заметался по пещере, отмахиваясь мечом, благо что химерьи не лазали по потолку, так как каждая из лап оканчивалась одним чуть изогнутым длинным когтем. Конечно, они забегали на стены на скорости, но тут же спускались на горизонтальную поверхность.

Выдернув на бегу Регенерат Связи, Соло залпом осушил бутылек. Как оказалось, вовремя. Удар хвостом в спину чуть не лишил его чувств, но, главное, он не почувствовал присутствия яда.

Перелетев через вагонетку, Соло оказался среди нескольких особей. От страха он крутанул мечом так, что все, кто был рядом, разлетелись по сторонам с немного укороченной шкалой жизни.

Вы впервые воспользовались умением – Натиск Фикалоида, ваша оборона поднялась на 20%, сила поднялась на 20%. Если вы совместно с этим умением будете применять умение Парный Син, вероятность критического удара увеличится на 50%.

— Вот черт! — удивился Соло, непонятно каким образом успев уловить каждое слово. — И как применить этого Сина?!

Химерьи не останавливались, продолжая нападать, а Соло ничего не оставалось делать, как носиться от них по пещере, изредка нанося удары и пополняя здоровье эликсирами.

Пробегая мимо появившегося прохода? столкнулся с новой химерьей, которая выскочила на него. Меч непроизвольно развалил змеиную голову. Только увидеть изменения ее линии жизни парню не дали^ острые зубы очередной твари разодрали бедро, а лезвие хвоста другой перебило переносицу, распоров кожу под левым глазом.

Соло заорал от боли, давясь кровью, и выставил перед собой левую руку. В тот же миг его окутал прозрачный мерцающий купол и во все стороны от него ударили трехметровые ледяные шипы.

Вы впервые воспользовались умением — Пан-

цирь Ледоголема. Уровень умения поднялся до 2. Отражение критических ударов поднялось до 20%.

Воспользовавшись моментом замешательства в израненных шипами рядах химерьий, Соло выпил два Волшебных глотка одновременно, так как Регенерат не успевал справляться с серьезными ранами. Но продолжительного отдыха ему не дали, а напали разом, заползая друг на друга.

Что произошло, Соло не понял. Было ощущение, что атака на миг замерла, и этого момента парню хватило, чтобы нанести серьезные ранения сразу четырем тварям.

Вы впервые воспользовались умением — Сдвиг Морока, мгновенная атака четырех противников одновременно.

Ловкость поднялась до 49%.

Умение — Шок Холода, поднялось до 11-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 70% выше.

На эти оповещения Соло уже не обратил внимания, отбиваясь от следующей атаки.

— Стой здесь, Соло, никуда не уходи, Соло! Пещера пустая и безопасная, блин! Спасибо, нянька мертвяков! — злился он на некроманта.

Тут же в лицо ударил скорпионий хвост, и парня спасло то, что после перебитой переносицы он сразу опустил забрало. Соло перевернулся в воздухе. Падение было жестким и смертельно опасным, поскольку сразу несколько хвостов ударили в броню, а одна из ног напавшей твари проколола второе бедро.

На пороге потери сознания Соло с криком боли выбросил левую руку вверх, и очередной Панцирь Ледоголема разбросал десяток химерьий.

Вы уничтожили одновременно более трех противников выше вас по уровню.

Вы получаете 32-й уровень.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 5-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до50%.

Умение — Шок Холода, повысилось до 19-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 75% выше.

Вы получили умение — Агрессивная оборона 1-го уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 10%, оглушая противника.

Вы получаете 33-й уровень.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 16-го уровня. Мгновенная атака четырех противников

одновременно.

Уровень здоровья увеличился на 50%.

Вы получаете 34-й уровень.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 14-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 60%.

Вы получаете 35-й уровень.

Умение — Парное колдовство, повысилось до 5-го уровня. Теперь вы можете призвать питомца 5-го уровня.

Умение — Карающий удар, повысилось до 23-го уровня.

Соло судорожно глотнул очередной Регенерат, и серое пространство сменилось желтовато-оранжевыми бликами на стенах пещеры от пламени его факела, а кровавый туман рассеялся без остатка. Но это длилось недолго: химерьи вновь атаковали.

Сколько раз он был на пороге смерти, но все же успевал воспользоваться своими умениями и эликсирами, Соло не знал, главное — тварей становилось все меньше.

Пробегая мимо выпавших трофеев из убитых им химерьий, он старался не подхватывать их, так как ячеек в инвентаре не так много и если брать, то только что-то стоящее. И вот это стоящее

промелькнуло перед глазами.

Полное название он не уловил, так как отбивал атаку, но слово «Сумка», заставило его вернуться, при этом Соло вновь оказался в сером спектре с моргающим красным туманом по сторонам.

Не думая, выпил третий Регенерат и на пути к Сумке отрубил хвост химерьи.

Сумка Плюшкина, дополнительное зачарование — Побирушка. Переносимый вес снижается на 75%, имеет 120 вместительных ячеек.

От такой неожиданной радости Соло отвлекся, и со стороны прохода к нему прилетело что-то вязкое, желтовато-серого цвета, обляпав наплечник.

Резкая вонь ударила в нос, и глаза заслезились. В этот момент напали пять оставшихся химерьий.

— Черт! Что же так больно?! — орал, отбиваясь, парень. — Это ведь игра!

Не в силах больше сражаться он активировал Панцирь Ледоголема и сразу выпил эликсир здоровья. Глаза наконец смогли видеть, и Соло с ужасом осознал, что его наплечник почти растворился, источая белый дым, а кислота, он уже понял, что это именно она, разъедала кожу

плеча.

Соло заорал благим матом и, не думая, срезал остаток наплечника с частью своего родного мяса с плеча, кровь хлынула рекой, заливая каменный пол пещеры. Действие третьего Регенерата закончилось, и парень увидел в нижнем поле зрения свою шкалу жизни, которая стремительно уменьшалась. Он выхватил последний «Волшебный глоток» и его взору предстало то, что бросается кислотой...

Химерг 80-го уровня.

Новый змеепаукоскорпион был в два раза больше своих сородичей. Огромные паучьи ножищи легко сбили со своего пути вагонетки, словно они состояли из картона. Эта тварь имела два хвоста, и ее огромная голова змеи вдруг раскрылась на три части, оголяя длинные, тонкие, изогнутые клыки, а с раздвоенного языка капала кислота.

Соло в последний момент смог увернуться от очередного плевка желтовато-серой вязкой субстанции, и его спину пробили два хвоста химерьий...

Greyzver вошел в пещеру 80-го уровня. Она ничем не отличалась от тех, по которым бродили они с Соло. Те же грубо обработанные киркой

стены и потолок. Мелкие камешки устилали пол. Рассматривать особо здесь было нечего, обычная каменная кишка. Тоннель стал изгибаться вправо и сразу влево, делая петлю.

Было странным, что он не чувствовал никакой опасности.

«Как так, 80-й уровень, но никто не нападает?»

Часто бывало, что Некр предчувствовал неладное, но сейчас все было спокойно. Делая петлю, тоннель вдруг вывел в тупик.

— Это что еще значит? — непонятно у кого спросил Некр.

У тупиковой стены стоял сундук.

Визуальным осмотром Greyzver не обнаружил никаких ловушек. Зацепив пяткой посоха за боковую ручку хранилища сокровищ, потянул на себя, держась на расстоянии длины своего оружия. Сундук оказался тяжелым, но все же сдвинулся с места.

Вы открыли проход Химериса.

Пробежала странная надпись, но звуков открытия чего-либо не послышалось.

— Что за чертовщина?

Как бы некромант не ожидал сюрпризов, их до сих пор не было. Обойдя находку кругом, решил

постучать посохом по тупиковой стене и полу, где стоял сундук. И вновь без результата: пустот не обнаружилось.

— Ну что ж, значит, открываем клад, — решился Greyzver и на всякий случай выпил восстанавливающий здоровье эликсир.

Сундук оказался незапертым, и отскочившая скоба подняла выпуклую крышку.

Greyzver заглянул внутрь.

Куртка со стекловолокном 70-го уровня. Модификация — нейтрализатор кислоты 70%. Есть слот для улучшения.

Безупречный бриллиант — 5 штук.

Безупречный изумруд — 5 штук.

Экстракт Отторжения. Нейтрализует 70% кислоты.

Магический лазурит. Нераспознанный.

— Как-то все странно... — забрав находку, подумал Greyzver и тут же, поняв что произошло, рванул назад, где остался Соло.

Вбегая в просторную пещеру, Greyzver сразу запустил заклятье Насильственное Лишение в трех химерьий 50-го уровня, которые пытались разорвать Соло на части, забрав у них 80% сил на 5 минут. Следом огромный Химерг 80-го уровня

получил заклятье Моровой Обморок, оглушившее тварь на 6 секунд, и та прижалась к полу, не понимая, что происходит. Затем отправил Проклятье Шиза, но оно никак не подействовало ни на одну из тварей.

Бросив в Химерга черные протуберанцы, активировал посох, и синее пламя окутало химерьий. В этот момент Химерг — корчившийся от заклятья Деспот Смерти — все же плюнул в некроманта, и Greyzver ощутил ужасную, жгущую боль. Он с лютой злобой метнул Разрыватель Душ, и заклятье, лишив Химерга части сущности, отправило «кусок» некроманту, который с удовольствием его поглотил.

Второго плевка Greyzver не позволил сделать, наградив тварь Насильственным Лишением, и еще несколько раз запустил Разрыватель Душ.

В этот момент в шею Химерга воткнулось магическое кайло Соло, и Greyzver активировал посох.

Соло на пороге смерти отбивался от трех химерьий, которые не только били хвостами, но и, вцепившись зубами, рвали его, как взбесившиеся собаки. Шкала жизни парня была уже пустой и мигала контуром.

Вдруг что-то изменилось, и твари стали вялы-

ми, малоподвижными. Воспользовавшись этим моментом Соло все же выпил последний флакон «Волшебного глотк»а и с ненавистью к змеепаукоскорпионам вогнал меч одному из них в череп. Секундой позже все три химерьи вспыхнули синим пламенем.

Соло выхватил кайло и с силой запустил его в Химерга. Металлический клюв орудия труда глухо врубился в шею твари, и некромант добил ее синим пламенем своего посоха.

Видя, что Greyzver торопится достать лекарственный эликсир, а его одежда дымится в районе живота, Соло отправил в его сторону два бело-салатовых росчерка, мгновенно вылечив напарника.

Не веря, что схватка окончилась, Соло уселся рядом с обугленными тушами химерьий, и перед глазами побежали строчки:

Ваша группа уничтожила логово Химериса.

Вы получаете 35-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 10-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе трех метров, нанося им отравление токсином в 40%, перезарядка через 30 секунд.

Умение — Парный Син, повысилось до 6-го уровня. При атаке более двух противников одновременно вероятность критического удара увеличивается на 40%.

Вы получаете 36-й уровень.

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 4-го уровня. Прибавляет 20% к обнаружению противника.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 16-го уровня.

Вы получаете 37-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 30%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 5-го уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 35%, оглушая противника.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 8-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 58%.

Вы получаете 38-й уровень.

Умение — Шок Холода, повысилось до 24-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 79% выше.

Умение — Карающий удар, повысилось до 27-го уровня.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 20-го уровня. Мгновенная атака четырех противников

одновременно.

Greyzver не мог знать, как развиваются умения у Соло, но он видел, на сколько уровней поднимается его персонаж. Некру нравилось, что этот бесстрашный паладинум так нереально быстро растет в своем опыте. Правда самого некроманта немного расстраивало, что его уровень неизменчив, зато Greyzvera тоже наградили:

Вы получили заклятье — Призыв Смерти. Заряд, попавший в противника, иссушает его до смерти.

Умение — Сдвиг Смерти, скорость перемещения увеличилась до 7%.

Умение — Тень Некроманта, повысилось до 10-го уровня. Вы можете возродить двух питомцев 10-го уровня.

Вы получили умение — Печать Голема, неизучено. В паре с Тенью Некроманта возможен положительный эффект.

«Что еще за эффект?» — подумал Greyzver и обратил внимание на Соло.

Не прикрытая броней одежда парня была вся в кровавых лохмотьях.

— Я думаю, тебе пора кольчужные штаны приобрести, а то скоро ты будешь ходить без мяса на

ногах, — усмехнулся Greyzver. — Ты как вообще?

— Устал я сегодня, — вздохнул парень. — И эликсиры истратил подчистую, последний при тебе выпил.

— Смотрю, ты тут за десять минут моего отсутствия неплохо повеселился, — некромант указал рукой на десятки тел химерьий. — И я так понимаю, они все были 50-го уровня?

— Даже не знаю, как выжил...

— И ты мне будешь говорить, что твой перс адекватный? — Некр одарил Соло кривой ухмылкой.

— Постой, какие десять минут? — наконец слова некроманта дошли до измученного сознания парня. — Тот новый проход открылся через полчаса, как ты ушел. Плюс время, пока я как угорелый носился по пещере...

Greyzver задумался.

— Странно как-то. Та пещера 80-го уровня тупиковая и достаточно короткая. Я, наверное, больше времени потратил на исследование сундука, чем в пути.

Сейчас Соло не хотел думать. Он поднялся и пошел собирать трофеи, благо у него теперь есть Сумка Плюшкина и туда можно было легко поместить все, что валялось в пещере.

— Эта каменоломня вообще странная, — сказал парень на ходу, разглядывая поножи.

Некромант был с ним согласен. Он подошел к останкам Химерга и вырезал железу, выделявшую кислоту, а немного подумав, выломал зубы и отрубил наконечники хвостов.

Но когда наклонился за выпавшими трофеями, рассмеялся:

— Не, ну ты точно удачливый, сукин сын!

Соло обернулся.

— Лови! — некромант бросил по очереди два предмета.

Арбалет Химерга четырехзарядный, четыре болта в комплекте. Урон противнику кислотой 30% к критическому удару. Имеется слот для улучшения. Нет требований к уровню.

Штаны чешуйчатого доспеха, 50% защиты от электрического поражения. Нет требований к уровню.

Соло улыбнулся таким дарам, но тут же сквасил губы, как недовольный ребенок.

— Что опять не так? — развел руками Greyzver.

— Да мне надо арбалет с замораживающим эффектом. Я же говорил, что у меня хорошо развивается это умение.

Некромант посмотрел на Соло как на умственно отсталого.

— Я так понимаю, ты не знаешь, что такое слот для улучшения? — спросил Greyzver.

Соло понял, что он опять опростоволосился, как последний нуб, но, признавая свое незнание, все же помотал головой.

Некромант вздохнул и начал объяснять, проговаривая каждое слово:

— У дорогих предметов одежды, брони, как и у оружия, бывает до двух таких слотов. С помощью их ты можешь наделить свое имущество дополнительными плюсами. Например, в этот арбалет можно вставить магический камень с замораживающим эффектом, и оружие будет наносить двойной урон противнику. А на броню в такие слоты вставляют как защитные магические камни, так с эффектом усиления какого-нибудь из своих умений. Надеюсь, теперь ты понял?

Соло улыбнулся и энергично закивал.

— Не тряси так головенкой — отвалится, — усмехнулся некромант.

Глава 3

— Грызь! — Пожиратель ворвался в кабинет главы ордена.

— Что-нибудь узнал?! — нетерпеливо выпалил архимаг, нахмурив густые брови.

— Ты представляешь, он вернулся в город! Таких наглецов я еще не видел. Но не это главное! Он сейчас 38-го уровня! Вчера, когда его хотели убить черноухие, был 31-го, а сегодня уже 38-го! И пришел к тому же в сапогах Темного Братства, которые снял с трупа эльфа!

Грызь понимал, что Пожиратель хочет лично вытрясти из этого пацана всю информацию, каким образом тот так быстро прокачивает своего персонажа, но архимаг не хотел спугнуть более крупную рыбу.

— Погоди, Пожиратель, успокойся. Я считаю, надо проследить за ним, и тогда мы выйдем на его группу. Мне кажется, там будут достойные трофеи...

Пожиратель сел на кресло у стола хозяина кабинета и тяжело вздохнул.

— Конечно ты прав, Грызь, но... — маг сжал кулаки.

— Остынь, Пожиратель. Лучше усиль за ним наблюдение, чтобы тот не заподозрил, что за ним следят. Нам, главное, его не спугнуть...

Соло, счастливо улыбаясь, направлялся к гному Да́ггабуру, чтобы порадовать его о зачистке каме-

ноломен, и соответственно за наградой.

Открывшееся логово Химериса, из которого выползали твари, не принесло подарков, но это не расстроило парня — развитие персонажа было важнее!

— Кузнец! — крикнул Соло, войдя в небольшую ограду, с левой стороны которой располагалась печь.

Из крытой кузницы вышел гном и сощурил глаза, разглядывая гостя, на лице которого добавился широкий шрам, пересекающий переносицу и вытягивающийся под левый глаз.

— Говорил же я, что странный ты какой-то... — кузнец был поражен увиденным изменением уровня паладинума за один неполный день — с 20-го на 38-й.

— Просто нашей группе повезло быстро выполнить несколько серьезных заданий, вот и все, — ответ был заранее заготовлен для таких реакций неигровых персонажей, как, в принципе, и игровых.

— Не, — помотал головой гном, — у нас такого в округе не бывает. По крайней мере, я ни разу не слыхал.

— Да́ггабур, может, хватит меня обсуждать, между прочим, я твою каменоломню освободил.

Вы выполнили квэст-загадку: очистить пещеру от напасти.

Вы получаете 39-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 60%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 10-го уровня. При защите в критическом состоянии, все оборонительные качества увеличиваются на 45%, оглушая противника.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 22-го уровня.

Вы получаете 40-й уровень.

Умение – Дарующая рука путешественника, поднялось до 5-го уровня плюс 40% к торговле.

Умение — Наказание, повысилось до 40% к интеллекту.

Вы получаете 41-й уровень.

Умение — Парное колдовство, повысилось до 8-го уровня. Теперь вы можете призвать питомца 8-го уровня.

Вы получаете 42-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 25%.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 17-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе трех метров, нанося им отравление токсином в 55%, перезарядка через 15 секунд.

Вы получаете 43-й уровень.

Амулет Сомнамбула улучшился до 31% к ночному зрению.

Вы получаете 44-й уровень.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 19-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 66%.

Ловкость поднялась до 57%.

Вы получаете 45-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 38%.

Вы получаете 46-й уровень.

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 10-го уровня. Прибавляет 39% к обнаружению противника.

Ваш уровень обороны поднялся на 55%.

Вы получаете 47-й уровень.

Ваш уровень силы поднялся на 55%.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 30-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Вы получаете 48-й уровень.

Умение — Карающий удар, повысилось до 33-го уровня.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 19-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до70%.

Вы получаете 49-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

Умение — Шок Холода, повысилось до 35-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 88% выше.

Сколько понадобилось сил Соло, чтобы не закричать от радости, он не знал, но, пока гном с открытым ртом следил за изменением величины его уровня, парень незаметно сглотнул, так как во рту тут же пересохло.

— Ты... — Да́ггабур выглядел оторопевшим, — ...сказал: «Я твою каменоломню освободил»...

— Я просто оговорился, — быстро исправился Соло. — Конечно, мы! Наша группа. Просто хотел придать себе значимости...

— И тебе это удалось...

Не говоря ни слова, Да́ггабур сходил в дом и вернулся со шкатулкой в руках, которую поставил на верстак перед Соло. А когда открыл крышку, у парня округлились глаза от ее содержимого.

— Это набор магических камней для улучшения брони и оружия, — начал объяснять до сих пор обескураженный гном. — Это, — он вынул из кармана амулет и браслет, — вторая часть награды за помощь в очистке каменоломен.

Соло взял обе вещицы в руку.

Амулет Рассвета, восстановление маны 100% в течение 5 секунд.

Браслет Баловень Судьбы, позволяет призвать питомца на 20 уровней выше имеющегося, но не превышая 80-го уровня.

Соло улыбнулся. Он знал, что некроманту понравится амулет.

— Да́ггабур, ты мне поможешь разобраться с этими камнями? Я ни разу такими не пользовался, — честно признался парень, и ему даже стало легче, так как данная ситуация смягчила недавнее ошеломление кузнеца.

Гном даже вроде расслабился от такого признания и, улыбнувшись, махнул рукой:

— Вынимай все свои вещи!

Соло на автомате выгрузил все, что у него было, вместе с теми трофеями, которые ему отдал некромант на продажу.

— Та-ак, — протянул гном, но Соло его опередил.

— Вот это всё — на продажу! — сказал парень, забрав только Пояс Рожденного 40-го уровня с регенерацией 50% за 10 секунд, так как теперь он мог его надеть.

— Ничего себе! — почесал бороду кузнец. — Да ты меня так банкротом сделаешь: вещички-то

недешевые...

— Если у тебя есть новая одежда, защита и кое-что из оружия, то я бы сначала прикупил, а потом и поторговались бы, — подмигнул бородачу Соло.

— Это другое дело! — потер руки Даггабур.

Умение – Дарующая рука путешественника, поднялось до 10-го уровня плюс 60% к торговле.

Соло улыбнулся этой надписи.

— Я гляжу, что твой чешуйчатый доспех в негодность превратился после похода, — гном поковырял некоторые дыры пальцем. — У меня есть сет[1] ему на замену, 48-го уровня.

Соло не успел спросить, что такое сет, как Даггабур убежал в дом.

Спустя пять минут гном выволок объемный баул и, подойдя к парню, вывалил его содержимое на землю.

Сегментный доспех Подгорного Змея с кольчужными рукавами, 48-й уровень. Добавляет 50% к защите. Имеются два слота для улучшения. Есть вероятность модификации.

Сегментные штаны Подгорного Змея, 48-й уровень. Добавляет 50% к выносливости. Имеются два слота для улучшения. Есть вероятность

модификации.

Сегментные перчатки Подгорного Змея, 48-й уровень. Добавляет 50% к атаке. Имеются два слота для улучшения. Есть вероятность модификации.

— Он, между прочим, подходит к твоему странному шлему по цвету — такой же грязно-серый оттенок металла. Да и каждый сегмент выполнен в виде неровной чешуи дракона.

Теперь Соло знал, что означает сет — комплект одного рода брони.

— Но я не собираюсь все время ходить с 49-м уровнем, — начал Соло.

— С тобой-то это понятное дело, но строчка «Есть вероятность модификации» дает тебе полное право с помощью мастера-кузнеца повышать уровень предмета.

— То есть с твоей помощью? — криво усмехнулся Соло, понимая, что гном хочет еще денег.

Да́ггабур вздохнул, опустив глаза.

— Нет. Я всего лишь подмастерье, и в нашем городе ты мастера не найдешь...

— Вот даже как? — удивился Соло.

Гном кивнул, виновато улыбнувшись.

— Тогда насчет доспеха даже спорить не буду — заберу! Он мне нравится, но штаны и перчатки...

— А что с ними не так-то? — округлил глаза Да́ггабур.

— У моих перчаток уровень и мощь в атаке увеличиваются с ростом моего уровня, а у штанов 50% защиты от электричества.

— Ну ты, парень, уморил! — хлопнул себя по коленям гном. — А камни магические ты для чего получил в награду?

Соло обругал себя за тупость и открыл шкатулку. Камни были разного цвета и формы, и на каждом имелись не иначе как магические письмена, по строчкам которых пробегали различного рода блики.

На глаза попался синеватый ромбовидный камень, по которому проскакивал, словно иней, поток энергии. Соло достал его и покрутил в руках.

Камень – Магия Льда, добавляет оружию 50% поражения холодом.

Соло достал арбалет Химерга.

— А почему не хочешь улучшить свой меч, ты ведь все-таки паладинум, а не стрелок? — удивился выбору парня Да́ггабур.

— У моего меча нет слота для улучшений, –разочарованно вздохнул Соло.

— Как нет? — не понял гном. — Вон он, на рукояти!

Соло выдернул меч и обомлел. Характеристики оружия слетели до начальных, но это дело наживное, зато появился слот!

Меч Двойной удар, перерожденный, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 25%. Имеется слот для улучшения. Нет требований к уровню.

«Что же мне за меч-то такой продал Гарубазз?..» — задумался Соло.

— Вставляй камень в слот, — отвлек от мыслей гном.

Ячейка сбоку навершия не совпадала с формой камня, но под настойчивым взглядом кузнеца Соло решил попробовать. Камень обволокло холодной дымкой, и он сросся с рукоятью.

Меч Двойной удар, перерожденный, вероятность критического удара 40%, поражение холодом 75%. Нет требований к уровню.

— Ух ты! — обалдел парень и начал искать в шкатулке камни с защитой от огня и электричества.

Камень – Магия Пламени, добавляет доспехам

50% защиты от огня.

Камень – Магия Молнии, добавляет доспехам 50% защиты от электричества.

Не думая вставил камни в слоты: в доспех — защиту от огня, в штаны — от электрического поражения.

Камень – Магия Разрушения, универсальный. Добавляет 50% к атаке.

— Что значит — универсальный? — обратился Соло к Даггабуру.

— Им можно и оружие, и одежду улучшать, — тут же последовал ответ.

И только Соло хотел поместить его в слот на перчатках, как что-то дернуло взглянуть на еще одно свое оружие.

Кайло Сокрушителя магически модифицированное, перерожденное, 33-го уровня, стойкость к износу сто процентов. Имеется слот для улучшения. Случайный магический удар наносит 56% урона. Вы не можете продать это оружие или потерять, также его не могут забрать другие игроки при вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу.

— Да ну меня на фиг! — к такому чуду вопло-

щения Соло не был готов. — Это просто праздник какой-то!

Камень Магии Разрушения тотчас слился с новым оружием.

Кайло Сокрушителя магически модифицированное, перерожденное, 33-го уровня, стойкость к износу сто процентов. Случайный магический удар наносит 56% урона. Магия Разрушения добавляет 50% к атаке. Вы не можете продать это оружие или потерять, также его не могут забрать другие игроки при вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу.

Следом перчатки получили камень Магии Проникновения, чем добавили к критическому удару 50% мощности. Еще с десяток камней Соло не стал рассматривать, а убрал шкатулку в инвентарь.

— Ну что ж, я модифицировал свою одежду, старую забирай себе, — улыбался довольный приобретением парень.

Даггабур принял все, и тут же пробежала строка:

Умение – Дарующая рука путешественника, повысилось до 13-го уровня плюс 66% к торговле.

— Чего стоишь? Надевай обнову! — махнул

рукой довольный кузнец, но тут же остановил парня: — Хотя подожди, поддевку-то тоже сменить надо, вон сплошные кровавые лохмотья!

Поменяв куртку со штанами, Соло полностью экипировался в новые доспехи.

Вы собрали полный сегментный доспех Подгорного Змея. Вы можете выбрать для улучшения одну из характеристик:

— дополнительное усиление умения Сдвиг Морока на 50%;

— дополнительное усиление умения Панцирь Ледоголема на 50%;

— дополнительное усиление умения Шок Холода на 50%.

«Вот тебе раз! — растерялся Соло. — Такого я еще не встречал... Надо подумать. Сдвиг Морока — это атака четырех противников одновременно. Что здесь может улучшиться? Возможно, мощь атаки или скорость? Неясно. Панцирь Ледоголема штука хорошая, но он ведь тоже ледяными пиками бьет, а это значит, если я усилю Шок Холода, тогда и Панцирь станет мощнее. Двух мобов одним ударом... Что ж, давай рискнем!»

Вы выбрали усиление умения Шок Холода на 50%.

«Ну да, выбрал. Что дальше?»

Но продолжения не последовало, а неизвестность, как все знают, хуже всего. Эта неясность немного расстроила, но взглянув на мешочки с золотом, принесенные Да́ггабуром за все его проданные трофеи вместе со старой броней, поднял настроение.

— Что-то еще планируешь прикупить? — поинтересовался довольный гном, явно оставшийся в плюсе за эту торговую сделку.

— Да. У тебя болты вот для такого арбалета есть? — Соло вынул из ложа метательного оружия один из снарядов и протянул кузнецу.

Да́ггабур рассмотрел тяжелый на вес арбалетный болт с трехгранным наконечником.

— Хорошая штука, бронебойная! — оценил оружейник. — Но у меня таких нет. Если оставишь этот, я по его подобию сделаю, сколько закажешь.

Соло согласно кивнул:

— Сделай штук сто, про запас.

— Решил в глухую оборону уйти? — усмехнулся гном, и убрал метательный снаряд в свою сумку подмастерья.

— Когда будут готовы? — уточнил парень, пряча арбалет за спину.

— Дня через три подходи, думаю, уже сделаю.

Соло пожал квадратную ладонь гнома и пошел к ближайшей лавке алхимика, теперь нужно было заправиться эликсирами, а уже после в трактир, ему не терпелось провести эту ночь с Мими...

Мими стояла перед архимагом Грызьем и его помощниками — Пожирателем и Урус-Хаем, трясясь от страха.

— Девочка, — неприятно улыбаясь, проговорил Грызь, — зачем же ты ночью-то от него ушла, он ведь может заподозрить неладное?

— Но вы же сами говорили в прошлый раз, чтобы сразу сообщала о новостях, — хлопала ресницами девочка притягательной профессии. — А тут такая новость!

Грызь потер щетинистый подбородок.

Когда-то давно, начиная игру, он сразу отказался от внешности истинного мага, и поэтому не стал отращивать бороду. Вот и сейчас у него была густая щетина, которую он сбривал раз в неделю.

— Говоришь, у него сейчас 49-й уровень... — пересказал он ее слова, — И множество новых шрамов?

Мими энергично кивнула.

— Да уж, новость — всем новостям новость...

Днем 38-й, ночью 49-й...

Лица Пожирателя и Урус-Хая были жестоко-напряженными. Эта парочка уже давно готова была сорваться с места, но Грызь их сдерживал.

— А ты иди к нему, милая, иди, — все той же отвратительной улыбкой одарил Мими Грызь, — приласкай получше, расслабь его внимание. Ты у нас молодец...

Мими трясло от внушаемой ей опасности от этих трех хищных пар глаз. Она коротко кивнула и выскочила из кабинета архимага.

— Грызь... — почти рычал Урус-Хай, держась за рукоять своего гигантского меча. Он был из класса бесстрашный паладинум. — Этот сопляк у нас из-под носа ворует легендарные квэсты, а мы тут сидим, языками чешем!

— Урус! — Грызь встал во весь свой двухметровый рост и расправил плечи, никак не подходившие по мощи к его классу. — Раз вы меня выбрали старшим, то, значит, будь добр, постарайся прислушаться к моим словам, — тон архимага не сулил ничего хорошего.

Все трое имели 80-й уровень, и они держали этот город железной хваткой. Также у них был и свой клан, состоявший из разных классов и рас, с величиной уровней от 75-го до 80-го. Эмблемой

этого клана служил крылатый череп, а названием «Свет и Тьма», но правили городом именно они трое. Ведь от привычек реальной жизни отказаться невозможно.

— Я думаю, завтра он направится выполнять следующее задание, а это значит выведет нас на свою группу, — холодный взгляд главы ордена магов смотрел в светло-голубые, почти бесцветные глаза Урус-Хая. — Ты ведь понимаешь, какие могут быть трофеи с таких опытных играков?

Желваки паладинума ходили ходумом, но он ничего не сказал: главный был прав...

* * *

По возвращении из пещеры, пройдя скрытно через лесопосадку, дабы не привлекать внимание стражей стен города Áухен, Greyzver и Соло вышли к старому тракту, ведущему к лесозаготовительной площадке.

После часа ходьбы они сошли с давно неезженной дороги в сторону пологого холма.

— Точку возрождения делаем здесь, — указал место недалеко от проезжей части некромант.

— Почему здесь? — удивился парень.

— Если что-то с тобой случится в городе, ты окажешься вне досягаемости угрозы. После чего будем думать, как поступать дальше, — терпели-

во объяснил Greyzver.

— Ладно, — согласился напарник и привязал точку к указанному месту.

— Ну что, Соло, я буду ждать тебя здесь, — Greyzver указал на склонившееся дерево, образовывавшее подобие шалаша у подножия холма. — Ты дуй в город, но в этот раз в ночь не выходи. С утра веселее будет: погода позволяет, дождя не намечается.

— И что, больше не искать квэстов? — удивился парень.

— Нет. Давай будем по очереди выполнять, чтобы не накапливать. У тебя их итак уже в запасе несколько из этого города. Забирай награду за пещеру, покувыркайся с какой-нибудь красоткой и чеши сюда...

Прошла пара часов, как Соло оставил некроманта наедине с природой, и вот Greyzver узнал, что напарник забрал награду.

Вы выполнили квэст-загадку: очистить пещеру от напасти.

Уровень здоровья увеличился на 50%.

Вы получили заклятье — Прелая Плоть, не изучено.

Вы получили заклятье — Безмолвие Смерти,

уничтожение противника удушением на расстоянии 10 метров.

Умение — Тень Некроманта, повысилось до 21-го уровня. Вы можете возродить двух питомцев 21-го уровня.

Уровень здоровья увеличился на 35%.

Заклятье — Деспот Мрака, увеличило мощь Тьмы на 50%. Черный протуберанец разделяется на несколько частей и поражает противника.

Заклятье — Призыв Смерти, увеличилось до двух активных зарядов одновременно. Заряд, попавший в противника, иссушает его до смерти.

Заклятье — Моровой Обморок. Оглушение противника увеличило время действия до 7 секунд.

Умение — Маска Смерти, улучшилось. Неизученное.

Умение — Сдвиг Смерти, скорость перемещения увеличилась до 12%.

Заклятье — Насильственное Лишение. Лишение сил противника на 5 минут увеличилось до 83%.

Умение — Печать Голема, улучшилось. Неизученное. В паре с Тенью Некроманта возможен положительный эффект.

Заклятье — Свежеватель Разума, улучшилось. Противник теряет 70% маны, пополняя вашу.

Greyzver довольно улыбнулся.

Каким бы ты ни был опытным в игре и какой бы уровень не имел, любые бонусы тебя всегда будут радовать.

Ночь прошла спокойно. Как и прежде, мелкие твари старались обходить некроманта стороной, даже когда он дремал. Рассвет принес радостное пение птиц, росу на траве и шум шагов по дороге.

Greyzver поднялся со своего ложа, изготовленного из лапника, и достал посох. Но, как оказалось, так заметно мог приближаться только его знакомый.

«Как можно делать столько шума в эльфийских сапогах с дополнением в них — бесшумная походка?» — удивлялся Некр, мотая головой.

Соло сошел с дороги и, пробравшись через кусты, вышел на полянку у подножия холма. Настроение было чудесным, он хотел, чтобы Greyzver оценил рост его уровня.

Некромант внимательно смотрел на приближавшегося парня.

— Привет! — махнул Соло Некру.

Тот кивнул в ответ.

— Ну как, тебя поблагодарили за завершение квэста? — улыбался парень.

— Вполне, — без каких-либо эмоций выдал

Greyzver.

— Только вид у тебя не совсем веселый, — усмехнулся Соло и бросил некроманту две вещицы.

Он решил отдать напарнику и браслет, ведь сам Соло еще не умел призывать питомцев, а Некру, возможно, понадобится.

Амулет Рассвета, восстановление маны 100% в течение 5 секунд.

Браслет Баловень Судьбы, позволяет призвать питомца на 20 уровней выше имеющегося, но не превышая 80-го уровня.

— Хорошая награда, — кивнул в знак благодарности Greyzver и сразу их надел.

— У тебя что-то случилось? — не понимал холодного безразличия в голосе напарника Соло.

— Когда возродишься, возвращайся сразу сюда, — не в тему сказал Некр.

— А я разве должен умереть? — удивился смене темы Соло.

— Ты — настоящий бесстрашный паладинум, и мне нравится твои несгибаемая смелость и напорство, но у тебя есть инстинктивный страх перед смертью...

Соло опустил взгляд и вздохнул. Он и сам это понимал. Решив хоть что-то сказать в оправда-

ние, поднял глаза на напарника и ужаснулся его виду. Лицо некроманта было жутко страшным, глаза горели кровавым пламенем. Сейчас лицо Greyzvera было лицом смерти. Его посох полыхнул синим огнем, и Соло почувствовал нестерпимую боль пожирающего пламени. Парень даже успел уловить вонь сгораемой кожи и паленых волос, но крикнуть не успел — сознание провалилось во тьму...

[1] *Сет (от англ. set —«комплект»)* — комплект предметов экипировки персонажа. Как правило, в сет может входить от двух до шести предметов обмундирования (шлем, доспех, сапоги, перчатки и т. д.), при одновременном надевании которых персонаж получает дополнительный бонус.

продолжение 3

— А-а-а-а!!! — разнесся вопль боли со стороны дороги, а следом послышались торопливые шаги.

Некромант спокойно ожидал его возвращения.

— Ты охренел, чертов смертоплёт!!! — орал Соло, выбегая на поляну с мечём в руках. — Ты меня убил!!!

— Конечно, убил, — невозмутимым и совершенно спокойным дружеским тоном ответил Greyzver. — Ты как?

Соло, задыхаясь от злости, судорожно сжимал рукоять меча.

— Я! Я!.. Да я!..

— Вижу, что в порядке, — некромант сел на поваленное дерево и, достав кусок мяса начал его жевать. — Больно было?

— Ты даже не представляешь, как это больно!!! — вновь заорал Соло. — Ты что, издеваешься?!!

— Даже не думал. И я прекрасно представляю, каково это, — пережевывая пищу, ответил некромант.

— Тогда зачем это сделал?! — парень не мог понять, что происходит, и поэтому бесился, готовый напасть на некроманта, хотя у обоих обозначение персонажей даже не замигало красным цветом.

— Считай, что я тебя бесплатно сводил к пластическому хирургу.

— Я серьезно!!!

Greyzver вздохнул:

— Когда ты прекратишь истерику и успокоишься, я обязательно объясню причину своего поступка.

Соло тяжело дышал, но все же постепенно начал успокаиваться, и злость в глазах стала утихать.

— Почему?.. — все еще озлобленно спросил парень.

Терпеливо ожидавший Greyzver сразу заговорил:

— Чтобы достичь твоего уровня, мне приходилось умирать десятки раз...

— Тебе что, завидно?! — вновь сорвался парень.

Некромант посмотрел на него со снисходительной легкой улыбкой. Соло сжал губы и замолчал.

— Ты уже имеешь 49-й уровень, — продолжил Greyzver, — но еще не знаешь, что такое терять жизнь в игре, а это плохо.

— Откуда знаешь, что я ни разу не умирал?

— Перед каждым боем и в критический момент я вижу, как ты напрягаешься, то есть боишься.

Это проходит, когда у тебя достаточно опыта, а судя по нынешнему уровню, опыта у тебя должно быть предостаточно. Но я с тобой практически с начала твоего игрового пути и смею предположить, что ты ни разу не умирал.

Соло вздохнул и, немного помедлив, ответил:

— В общем ты прав...

— Ты хороший боец, Соло, но страх для моего напарника неприемлем. Тебя не должен отвлекать в сражении такой «радостный» момент, как момент твоей смерти. Мне надо, чтобы ты думал о победе, а не о грядущей кончине. Мне нужен напарник, который ничего не боится.

— Такой же шизанутый, как ты? — Соло почти успокоился.

— Так точно! — улыбнулся Некр.

— Ты псих!

— Я знаю, — ответил Некр. — Мясо будешь?

Соло взял предложенный кусок.

— Я тебе все равно этого не прощу, — проговорил парень с набитым ртом.

— Считай эту демонстрацию смерти просто дружеским жестом...

Соло повернул голову в сторону дороги, и перед глазами пробежала строка:

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 13-го уров-

ня. Навык обнаружения противника повысился до 43%.

Умение — Глазастый искатель, повысилось до 3-го уровня. Удача к поиску повысилась до 20%.

— У нас гости... — тихо проговорил Соло, отходя за дерево.

Некромант последовал его примеру.

Перед тем как выдвигаться, Грызь порекомендовал кому-нибудь из их группы оставить рес — точку возрождения — на площади города, если вдруг придется вызывать подмогу, а за Соло отправил двух темных эльфов. Сам же выехал чуть позже.

Их группа насчитывала двадцать единиц, из которых шесть магов с учетом архимага, девять бесстрашных паладинумов, два стрелка, один праведный боец и два лекаря.

Через час езды по лесной дороге, у обочины, они встретили Злюку — темного эльфа-лучника.

— Где Разрушитель? — поинтересовался подъехавший на запряженном огромном мохнатом звере неизвестной породы Грызь.

Но Злюка ответить не успел: из кустов незаметно и бесшумно появился маг Разрушитель, второй отправленный главой ордена темный эльф.

— Говори! — тут же обратился к нему архимаг.

— Не знаю, что там у них происходит, близко подойти не смог, этот чертов пацан слышит меня, но что-то эти двое не поделили, и некрос его убил...

— Постой! — оборвал Грызь. — Их что, всего двое?!

— Да! Этот паладинум Соло и некромант, — тут же ответил темный эльф.

— Некромант?! — удивился маг 80-го уровня человеческой расы под именем Зинель. — Какой некромант? Откуда в нашей игре некроманты?..

— Да я откуда знаю?! — темный эльф 75-го уровня Разрушитель зло глянул на Зинеля.

— Успокоились оба! — прорычал Грызь. — Давай по порядку, Разрушитель.

— Да рассказывать-то, собственно, нечего. Сначала они о чем-то говорили, потом пацан отдал ему какие-то вещи. Видимо, некроса они не устроили, он страшно изменился и спалил пацана, а потом тот с бешеными воплями вернулся во-он оттуда, где старый дуб виднеется.

— Значит, у него там точка возрождения, — определил Пожиратель, — надо будет ему там рескил устроить.

Грызь утвердительно кивнул и вновь обратил-

ся к магу Разрушителю:

— Что дальше?

— Пока пацан на него орал, махая мечом, некрос вообще никак не реагировал, а дождавшись, когда тот успокоится, что-то ему дал, и они вновь начали разговаривать, но уже без эмоций.

— С чего взял, что пацан тебя слышит? — ввязался в разговор темный эльф 78-го уровня Саб-Вини, имевший класс мага.

— Он несколько раз оборачивался, пока мы за ним крались, — подтвердил догадку Разрушителя Злюка, отправленный вторым ему вслед.

— Да он просто ссал в одного идти, вот и оборачивался постоянно! — встрял Урус-Хай, нетерпеливо сжимая свой огромный меч. — Идти надо и валить их! Тем более, всего двое!

— У некроса 99-й уровень... — как бы между прочем добавил темный эльф Разрушитель, презрительно глянув на Урус-Хая.

Темные всегда недолюбливали людей, и эта неприязнь была взаимной.

Урус-Хай зыркнул на эльфа, но взгляд Грызья его охладил.

— Так... — Грызь посмотрел на Разрушителя. — Ты уверен, что он тебя слышал?

— Да, Грызь, — кивнул темный эльф. — Я по-

пробовал подобраться еще чуть ближе, но пацан сразу посмотрел на меня, будто видел через кусты и деревья, и они с некросом, тут же скрылись за деревьями.

— Убежали? — уточнил Пожиратель.

— Не, — мотнул головой маг. — Просто спрятались и затаились. Теперь они нас ждут...

— Ладно, — Грызь потер подбородок. — Саб-Вини, давай ты и еще человек пять оставайтесь на ресе пацана. Будете его убивать после возрождения, пока мы с некросом справляемся. Остальные рассредоточились. Построение стандартное: вначале воины, потом мы — маги, а за нами лучники и лекари.

— Там поляна перед холмом, они нас ждут чуть выше, — добавил темный эльф.

— Попробуем в лоб взять, а вы, — Грызь указал на Пожирателя с Даккаром, — обходите с флангов. Маги держат некроса, остальные уничтожают пацана!

Четырнадцать игроков растянулись в одну линию по дороге, активировали точку возрождения, кто не стал оставлять ее в городе, и направились в лес.

— Что же они, как боевые носороги, в открытую ломятся? — удивился Greyzver. — Неужели реаль-

но думают, что нас так легко победить?..

— Глядя на их уровни и количество бойцов, — также тихо проговорил Соло, — думаю, они именно так и решили...

— Что же, — криво усмехнулся Некр, — значит, будем их понемножку убивать...

Соло посмотрел на опасно-устремленный взгляд Greyzvera и поежился, сочувствуя тем, кто попадет под гнев некроманта. Ведь сам парень испытал лишь пожирающее пламя, а у его напарника были и более ужасные смерти в арсенале...

— Всё как всегда, — добавил Greyzver, — далеко от меня не отходи, не увлекайся боем.

Соло кивнул.

— Ну что, начнем? — некромант встал в полный рост с посохом в руке.

Как ни странно, прежних ощущений перед боем у Соло больше не было, и он улыбнулся.

— Начинай, Некр!

Как только пять паладинумов подошли так близко, что некромант мог дотянуться и до трех прикрывавших их магов, Greyzver отправил Насильственное Лишение на воинов, отняв у них 83% сил на пять минут, и активировал Призыв Смерти. После того как вокруг некроманта начали летать два черно-синих черепа, оставляя

дымящийся след, он сразу ударил в магов Мертвящей Пустотой, которая забрали 98% маны на восемнадцать секунд.

Грызь уже стал различать за кустами две фигуры, одна из которых была достаточно высокой, как вдруг все пять паладинумов затормозили свое движение и бессильно опустили оружие.

«Что такое?..» — не понял он происходящего, и его взору предстали два противника.

Не очень крупный для воина парень в полном доспехе грязно-серого оттенка и со странным округлым шлемом на голове спокойно вышел из кустов и медленно достал матово-серый клинок из ножен. За ним с идеальной осанкой появился тот самый некромант по имени Greyzver 99-го уровня.

Черная мантия трепалась на ветру, открывая черный же кожаный доспех «девяносто девятого». Такого же цвета, как и одеяние, прямые длинные волосы непослушно развевались. Страшное бледно-серое лицо с черными полосами от глаз к волевому подбородку одарило кривой ухмылкой, полыхая красными глазами. На лбу адепта смерти поблескивала желтоватая, вплавленная в кожу пентаграмма.

Вокруг некроманта летали два черепа, оставляя

за собой дымный черно-синий шлейф, а в руках он держал кривой посох с насаженными на него тремя детскими черепами и синим кристаллом сверху.

Архимаг не стал ждать и ударил первым... но ничего не произошло — маны не было! Нет, ее не блокировали, как это могли делать маги, объединив усилия, — ее не было совсем! Два процента не в счет.

В этот момент кружившие вокруг некроманта, словно спутники, два черепа, метнулись в его сторону, но второй предназначался Зинелю...

Боль во всем теле заставила заорать. Когда призрачный череп ворвался в грудь главы ордена, тот почувствовал себя печеным яблоком: сухой жар иссушал тело изнутри.

Последнее, что увидел Грызь перед ужасной смертью, это как истончившаяся, сухая кожа обтянула кости на пальцах рук...

Соло заметил заторможенное движение паладинумов, а следом смерть трех магов, двум из которых достались призрачные черепа. Парень сорвался с места, заставляя стрелу темного эльфа пропороть воздух позади себя, и мгновенная одновременная атака четырех воинов принесла плоды, так как Greyzver ему помог проклятьем

Шиза.

Искривленные болью лица воинов и их удивленный взгляд перед смертью — все, что заметил Соло. Его меч по очереди лишал жизни противников.

На то, что выпало из трех паладинумов 70-го уровня и одного 75-го, он не обратил внимания, но то, чем наградил Урус-Хай 80-го уровня, Соло сразу поднял.

Призрачный Щит Граорга — пещерного тролля. Отражение 80% магии. Нет требований к уровню.

Но не успел он это разглядеть, как с двух сторон поляны в него прилетело сразу несколько стрел, засевших в броне и лишивших его половины жизненной линии, превратив Соло в ежика.

Не думая, выпил эликсир и с радостью увидел, как оба темных эльфа с воплями ужаса рухнули на траву, корчась в предсмертных судорогах. Но после того, как некромант расправиться с двумя лекарями, которые тщетно пытались оживить стрелков, Соло получил мощный магический удар в спину. Из кустов с флангов били два мага — Пожиратель 80-го уровня и Даккар 75-го. Видимо, они застали и Greyzvera врасплох, так как его

шкала жизни также просела. Соло отправил два бело-салатовых росчерка, восстановив сто процентов жизни напарника, и кинулся в сторону Даккара, на ходу вынимая кайло, но маг вновь ударил в него тугой струей пламени.

Мгновенно активировалась Агрессивная защита, оглушив Даккара. Это означало, что на данный момент у Соло был критический показатель жизни. Он выпил «Волшебный глоток» и, видя, что маг поднимается с земли, сразу воспользовался Натиском Фикалоида. Даккар отлетел к кустам, и отравление токсинами исказило его лицо, но это было ненадолго. Металлический клюв кайла с ходу врубился в переносицу Даккара, забирая жизнь мага 75-го уровня.

На поляне остались лежать четырнадцать трупов.

— Какой любопытный клан «Свет и Тьма», с эмблемой крылатого черепа... — рассматривал тела некромант. — По-моему, слово «Свет» тут совершенно лишнее.

Greyzver быстро прошел по всем, забирая трофеи, и на подходе к изучающему предмет наподобие наруча Соло с улыбкой произнес:

— Ну вот ты и 52-й!

Соло надел Призрачный Щит Граорга на левую

руку и глянул на напарника:

— Ты о чем?

В этот момент тела убитых стали поочередно исчезать.

— В пылу боя даже не заметил, что твой уровень подрос до 52-го? Увлеченный ты парень!

Соло и впрямь пропустил все, что пролетало перед глазами. Какие улучшения и умения возросли, он не видел, цель была — победа над противником!

— Не расслабляйся только, сейчас они вернутся, — охладил радость парня Greyzver. — Уж очень хорошие вещи из них выпали, а такое никто не простит...

Урус-Хай с криком ярости возродился на обочине и, только хотел выхватить меч, тут же остановился под взглядом Грызья.

— Не торопись, Урус! — архимаг также был взбешен неожиданной смертью.

На дороге стояли почти все, кроме Пожирателя и Бьёжи, которого Грызь так и оставил на месте точки возрождения того щенка Соло, который отрубил Урус-Хаю голову несколько минут назад.

— Истребитель сообщил, что из пяти возрожденных в городе, двое отказались продолжать атаку. Им, оказывается, очень не понравилось

умирать от смертельной магии некроманта! — прорычал Грызь. — По возвращении я выкину их из клана! Но сейчас не о том. Ждем прибытия Истребителя, Даккара и Слизя — их скакуны достаточно быстрые. После чего все семнадцать разом атакуем! Как только этот сопляк оживет возле Бьёжи, оттягиваемся к нему...

— Почему?! — не понял взбешенный ожиданием Урус-Хай.

Он не только лишился всех своих денег, но и легендарного предмета — Щита Граорга.

— Потому что мы не знаем, где возродится после смерти некрос, а сопляка — знаем! — нетерпеливо пояснил Грызь. — Не думаю, что этот некрофил 99-го уровня бросит своего дружка. Здесь мы и будем его дожидаться и мочить каждый раз! Мана у него все равно не вечная, тем более, он поддерживает щенка...

— А мне показалось, это сопляк поддерживает своего дружка... — глядя исподлобья, проговорил Пожиратель, появившийся на дороге после своей смерти. — Я видел, как он лечил этого некроса.

Грызь посмотрел на помощника:

— Ты уверен, Пожиратель?

— На все сто!

— Хорошо, тогда основной упор — на пацана!

Некроманта бьем отвлекающей... — повысил голос архимаг. — Как порешим, занимаемся некросом.

Лицо Урус-Хайя исказилось ненавистью к щенку-паладинуму, некромант его сейчас мало заботил. Урус-Хай жаждал мести!

— Что-то долго их нет... — начал волноваться Соло. — Ты не думаешь, что они подмогу из города ждут?

— Скорее всего, кто-то из них оставил точку возрождения в городе, и эти бандо ожидают их возвращения, — некромант был спокойным.

— Почему — бандо?

— Мне так нравится, — просто пояснил Некр.

— Может, нам свалить?.. — осторожно поинтересовался Соло.

— Ты боишься? — улыбнулся Greyzver, но в его голосе не было издевки.

— Ну... в общем, немного да...

— Это нормально, — моргнув, кивком головы одобрил некромант.

— У меня точка возрождения ведь недалеко, могут поймать меня там, — поежился парень.

— Кто тебе не дает сделать ее здесь, в кустах, чтобы ты был спокоен? — усмехнулся Greyzver.

— Точно! — Соло вскочил и скрылся в зарос-

лях.

В этот момент на поляну вышла группа из семнадцати разномастных воинов. Среди людей и темных эльфов к одному гному прибавились два громадных орка. Зато одного из лекарей Greyzver почему-то не наблюдал.

«Видимо, где-то спрятался», — решил он.

Соло выбежал из кустов.

Посчитать парень не успел, но видел, что количество врагов увеличилось, а когда они его увидели, один из магов повернулся в сторону леса, и со стороны старой точки возрождения Соло прибежал еще один паладинум 80-го уровня.

«Мне "подарок" оставляли...» — угадал парень.

А мгновение спустя с посохов магов, загудев, раскручиваясь, сорвалась разноцветная энергия.

Greyzver вновь отправил Насильственное Лишение на ближайших паладинумов, но заклятье прошло лишь в четверть силы: маги блокировали применение маны. Тут же в некроманта с ясного неба ударила двойная молния, и его линия жизни сократилась почти вполовину. Только сейчас Greyzver заметил, что нападавших окутывает едва заметный мерцающий купол защиты.

В этот момент Соло накрыли заклинанием Ледяного Плена. Трава в радиусе двух метров

съежилась от инея, а по броне парня пробежала изморозь, искря льдинками, но желаемого эффекта волшебники не получили: парень впитал в себя морозную магию, обретя при этом новое умение — Поглощение Ледяного Плена.

— Магию Холода не используем — у него иммунитет на нее! — кричал огромного вида архимаг.

Соло сцепился сразу с пятью паладинумами, при этом получая стрелы темных эльфов. Но новое движение отвлекло парня, и он вскрикнул:

— О черт!

Между некромантом и магами возник огромный Схиш, Пожиратель страха. Паладинумы тоже отвлеклись на гигантскую крылатую тварь 50-го уровня, которая атаковала ближайшего мага смачным ядовитым плевком.

Догадавшись, что это дело рук Greyzvera, Соло ушел от рубящего удара взбесившегося Урус-Хая и сразу активировал Панцирь Ледоголема. Такого эффекта противник Соло не ожидал. Мгновенно пять паладинумов были убиты ледяными шипами. А когда с левого фланга появился Химерг и наградил Грызья плевком кислоты, Соло выхватил арбалет и выстрелил в архимага. Болт с кислотным поражающим эффектом глухо засел в боку главы ордена, и в паре с плевком Химерга,

урон перешел за критический. Грызь вскрикнул и завалился набок. А уже следом сквозь прорванный купол защиты в магов и воинов полетели проклятья и черные протуберанцы.

Лекарь 75-го уровня по имени Клон еле успевал возрождать своих соклановцев. Но не всем везло: кто-то оставался замершим на ярко-зеленой траве с гримасой боли и ужаса на лице.

Напор атаки не спадал, видимо, маги надолго блокировали ману некроманта, который взялся за свой белоснежный клинок.

Соло в который уже раз был на пороге смерти, не понимая, почему он до сих пор жив и отбивается. Вот вновь вернулся самый яростный его противник — Урус-Хай, гигантский меч которого наносил такие мощные удары, что парня буквально вдалбливало в землю.

Очередная стрела нашла щель в защите и глубоко засела в боку Соло. Он активировал Натиск Фикалоида, и, пока четверо противников пытались подняться с земли, разбросанные умением парня, Соло выпил Регенерат, а уже следом отправил бело-салатовый росчерк здоровья своему напарнику, линия жизни которого была в критическом положении.

Greyzver уже давно не видел такого эффекта,

когда меркнут яркие цвета мира, погружая его в серый спектр с кровавым мерцающим туманом. Но это быстро исправилось, Соло успел поднять шкалу его жизни до середины.

Нанося удары кинжалом орку, Некр заметил, как в схватке погибли два призванных им существа, и маги вновь переключились на некроманта. Но главное, он увидел, как напарник, утыканный стрелами, разбросав ледяным шипастым куполом очередную атаку, получил магический удар и его пустая шкала жизни начала тревожно мигать, оповещая о ближайшей смерти. В этот момент к Соло резко рванул паладинум 80-го уровня под ником Урус-Хай. Greyzver еще раньше, во время боя, отметил, что улучшилось неизученное заклятье Прелая Плоть, и он метнул его в Урус-Хая. На удивление заклятье сработало в полную силу...

Вы изучили заклятье — Прелая Плоть. У атакованного заклятьем противника мгновенно отслаивается плоть от костей, оголяя скелет.

Для Соло весь мир покрылся кровавым туманом, еще один удар, и парень провалится во тьму игровой смерти. Он отстраненно обратил внимание, как к нему вновь несется Урус-Хай, но спустя

миг противник 80-го уровня расслоился кусками плоти и брони, а его полностью голый скелет, по инерции сделав еще пару шагов, рухнул гремя костями. В этот момент в Соло ударила струя зеленого пламени, и парень инстинктивно поднял перед собой левую руку, заслоняясь от опасности. Призрачный Щит Граорга моргнул свечением, и на руке Соло мгновенно возник линзовидный полупрозрачный круглый щит, отразив почти сто процентов магического удара. Соло через силу выпил очередной эликсир, но на него тут же обрушилась мощь атакующих паладинумов, а Greyzver в это время схлестнулся с магами.

Некр заметил, что стрелок — темный эльф — увлекшись прицельной стрельбой по Соло, подошел на расстояние удара, и, надеясь на эффект приобретенного недавно заклятия Безмолвие Смерти, Greyzver применил его на Злюке.

Эльф уронил лук и схватился за горло. Глаза красными ранетками вылезли из орбит и лопнули с кроваво-белыми брызгами. Стрелок рухнул на землю и задергался в агонии.

Только порадоваться некроманту не дали. Сразу несколько молний ударили с разных сторон, а следом огненный вихрь захватил высокую фигуру. Перед смертью Greyzver заметил, что Соло

вновь упал на колени, и некромант в очередной раз выпустил Химерга...

Но вдруг все изменилось. Мгновенное стопроцентное восстановление жизни и освобождение маны подбросили Greyzvera вверх, и он ударил Моровым Обмороком всех магов, а следом Насильственное Лишение накрыло остальных противников.

Девичий вскрик заставил обернуться в сторону холма. Хрупкое тело девушки рухнуло замертво со стрелой в виске, а темный эльф 80-го уровня Истребитель прошипел:

— Ненавижу дридок!

Проклятье Шиза ворвалось в тело стрелка, но от пожиравшей рассудок боли тот даже не мог кричать. Разъедаемая заклятьем плоть проваливалась внутрь тела.

Как бы сейчас Greyzver ни желал растянуть мучения темного эльфа перед смертью, тот умер за несколько секунд. Гнев клокотал внутри адепта смерти. Он повернулся к оставшимся на поляне оглушенным противникам, к которым присоединилась пара возрожденных, и его лицо изменилось, превращаясь в белую скелетную маску с черными провалами глазниц, в глубине которых сверкнули желтые точки ненависти.

Безгубый рот раскрылся в немом крике, и весь отряд из клана «Свет и Тьма» повалился на колени, схватившись за грудь. Заклятье Маска Смерти источало сердца людей и других рас, словно паразит. Тела бились в припадке несколько секунд и замирали в различных позах.

Перед глазами Greyzvera пробежала очередная строка:

Вы изучили умение Маска Смерти. Тлен источает сердце противника в течение 3 секунд, причиняя жертве всепоглощающую боль. Умение используется раз в сутки.

В этот момент Химерг терзал мертвые тела противника.

Соло наблюдал за изменениями Некра. Тот поднялся на возвышенность к лежавшему телу девушки, убитой стрелой, и сел рядом с ней. Эта дриада спасла их от неминуемой смерти, мгновенно восстановив сто процентов здоровья им обоим.

Каким бы ни было красивым лицо девушки при жизни, отпечаток смерти исказил его. Greyzver прикрыл наполненные кровью глаза рыжеволосой спасительницы и посмотрел на труп Истребителя, запоминая убийцу.

Соло не стал звать напарника, а, воспользовавшись передышкой, быстро собрал множественные дорогостоящие трофеи и золото. Greyzver спустился в центр поляны, но уже с обычным лицом, на котором не было заметно даже капли недавнего гнева.

— Пойдем, — некромант направился в заросли, на ходу развоплотив Химерга, чтобы тот не увязался за ними.

— Куда? — не понял Соло.

— Я думаю, надо уходить, — спокойно проговорил Некр, не останавливаясь, — а то они могут притащить сюда весь город за своими легендарными предметами.

— А я что говорил раньше?! — развел руками Соло, догоняя.

— Молодец, что говорил, — вернулось обычное настроение напарника. — Уходим этой стороной, к городу возвращаться не будем, дабы не нарваться на их отряды. Пойдем через чащу, а после перейдем дорогу.

— Раз мы все равно двигаемся в ту сторону, может, дойдем до лесозаготовочной площадки, квэст выполним? — осторожно поинтересовался парень. — Он ведь все равно не так далеко расположен...

— Вот ты и сам ответил: он недалеко расположен. Значит, и бандо нас могут найти, застав врасплох за этим прибыльным занятием.

Соло вздохнул.

— К тому же ты теперь не сможешь попасть в А́ухен и забрать награду, дорога тебе туда закрыта: обиженный клан не простит. А еще нам бы пополнить запас эликсиров, я ведь тоже подрастратился. Так что мы теперь имеем два известных города, куда нам нельзя — Ланткýр и А́ухен. Поэтому как можно быстрее надо добраться до обитаемых земель.

— Но в новый оплот цивилизации мы пойдем вместе! — двигаясь за Greyzverom, сказал Соло.

Некр вновь обернулся с кривой улыбкой:

— Хочешь заранее нагнать жути на горожан?

— Возможно, — Соло прислушался, но постороннего шума не уловил, словно противник передумал преследовать. — Пока я буду искать квэсты, ты можешь сидеть в трактире или ходить по городу, распугивая жителей, — добавил парень.

— Ты мне разрешаешь? — вновь эта мерзкая ухмылка.

— Это что у сопляка за умения?! — бесился бесстрашный паладинум Бьёжи. — В нашем классе

нет таких!

— Грызь, давай еще раз попробуем! — буйствовал Урус-Хай.

Ему было без разницы, какие умения тот использует, он горел жаждой мести.

Грызь ходил по дороге взад и вперед, метая глазами молнии.

— Нет, Урус! — оборвал глава ордена. — Истребитель сообщил, что поймал на точке возрождения их помощницу — дриаду! Скоро мы все о них узнаем...

— Мы так легко им сдадимся?! — повысил голос Пожиратель.

— Пожиратель!.. — архимаг устремил взор гнева на помощника.

Маг расширил ноздри, звучно сопя. Его верхняя губа приподнялась, оголяя оскал.

Саб-Вини встал между ними.

— Давайте немного остынем и поразмыслим! — сказал темный эльф 78-го уровня класса маг.

Грызь и Пожиратель смотрели то на Саб-Вини, то друг на друга.

— У нас их лесная шлюха — это первое. Второе — этот щенок набрал в городе много квэстов — шпионы мне доложили. Вот мы и подождем, когда он придет за наградой и, возможно, в по-

исках дридки.

Все темные эльфы ненавидели дриад и всегда называли их оскорбительно «дридки».

Урус-Хай зло бросил меч в ножны, благо оружие он не потерял при нескольких смертях, и, повернувшись к Грызью, сказал:

— Раз мы будем ждать этих барабасов, я буду развлекаться с их шлюхой...

Глава 4

Город Арокýрн поражал великолепием. Его пятнадцатиметровые, нависавшие над речкой белые стены были идеально ровными, без каких-либо выбоин, как будто его ни разу не осаждали. Соло и Greyzver прошли ворота и погрузились в гущу толпы. Хотя и здесь реакция людей и других рас была идентичной с Ланткýром: толпа обтекала их, как воды реки обтекают торчащий над поверхностью камень.

Соло шел немного впереди, чтобы успеть узнать, где можно остановиться, пока его не нагонял Greyzver, и доброжелательные прохожие шарахались в сторону.

Лишь к вечеру они нашли вполне приличный трактир и сняли две комнаты. Разместив ужин на столе в комнате Соло, приступили к приему

пищи. Соло с удовольствием поедал жареное мясо, капая жиром на стол. Сухой паек за их путешествие уже порядком надоел.

Когда насытился, Соло начал разбираться с трофеями.

— Завтра всё продам, надоело таскать эти чужие легенды, — заявил парень, обращаясь к Greyzver. — Ты выбирай, что надо, пока.

На глаза попались уши Рысли, первой убитой им в игре твари.

— Ух ты! А я уже и забыл про эту обезьянокиску! — расплылся в улыбке сытый и довольный Соло.

Greyzver без эмоций смотрел на вещи, завалившие весь пол комнаты.

— Некр, ты чего такой задумчивый? Может, тебе ужин не понравился? Так я сейчас быстро хозяина отругаю! — засмеялся парень.

Некромант никак не отреагировал: его лицо напоминало маску.

— Напарник... — Соло стал серьезным. — Что-то случилось?

Greyzver вернулся из своих дум и легко улыбнулся:

— Все хорошо. Сколько мы добирались до Арокýрна?

— Дня три вроде... — ответил Соло.

Greyzver достал из своего инвентаря поднятые им трофеи и свалил их в кучу.

— Если упрешь все сразу, избавься от этого барахла завтра, — сказал Некр и вышел из комнаты.

— Хм... — Соло не понял, чем так озадачен его напарник.

Пожав плечами, достал толстую нитку и, сделав отверстия в ушах с кисточками, надел трофей как ожерелье.

Вы создали охранный оберег — Рыслино счастье 1-го уровня, плюс 10% к обороне.

— Ого, я создатель! — воскликнул радостно парень, но поделиться этим оказалось не с кем.

Утро принесло холодную, пасмурную погоду. Соло накинул капюшон плаща на голову и вышел в начавший накрапывать мелкий дождик.

По улицам сновали такие же призрачные фигуры, как и Соло. Дождь набирал силу, разгоняя прохожих по теплым заведениям, и подсказать, где находится кузница или оружейная лавка, ему никто не хотел.

После часа ходьбы Соло не выдержал.

— Да вы что, издеваетесь?! — в голос крикнул он.

Некоторые прохожие испуганно посмотрели на него и ускорили шаг.

— Чего буянишь, малец? — послышался хрипловатый голос из узкого, темного проулка.

— А ты что за хрен с горы? — огрызнулся Соло и повернулся в направлении источника звука.

Настроение парня было в минусах.

Из тени вышли темный эльф и пять громил соответствующей наружности. Вся компания были неигровыми персонажами.

— Не успел появиться в городе, а уже дерзишь, — покачал головой эльф.

В этот момент Соло ужасно захотелось, чтобы они на него напали: адреналин, подпитанный испорченным настроением, качал кровь, будто насос.

— Уровень у тебя небольшой, а наглости на два «потолка» хватит, — усмехнулся темный эльф.

— Долго ты язык скоблить будешь? — Соло распахнул плащ, освобождая рукоять меча.

Громилы буравили паладинума злыми взглядами. А удобная рукоять двуручного меча эльфа покачивалась в такт его движениям. Еще три метра, и Соло нанесет смертельный удар, каким бы ни был скрытый уровень неписи. Но эльф вдруг остановился.

— Я думаю, такая парочка, как бесстрашный паладинум 52-го уровня и некромант 99-го смогут помочь Цеармиэлю, то есть мне, — эльф указал на свой чешуйчатый доспех.

То, что темного зовут Цеармиэль, Соло прочитал сразу, как тот появился из тени, но то, что этот эльф обратился к нему за помощью, его немного обескуражило.

Парень стоял напротив группы, напоминавшей банду, и внимательно рассматривал ее предводителя. Выходит, этот Цеармиэль видел, как они заходили в город, так как в трактире такого персонажа он не встречал.

— Ты обращаешься за помощью к грубияну? — Соло одарил эльфа кривой улыбкой.

— Именно, паладинум Соло, — слегка поклонился эльф, и его белые длинные волосы, висевшие мокрыми сосульками, чуть качнулись.

— Что ж, давай рассмотрим твое предложение, — Соло скопировал легкий поклон.

— На острове Кцорри, севернее мыса Вечного Шторма, стоит мой замок... — начал эльф.

— Замок?! — перебил Соло изумленно.

— Да. А что тебя так удивляет?

— Насколько я знаю, темные эльфы любят пещеры и строят свои жилища именно там, —

усмехнулся парень.

— Эти легенды давно ушли в небытие, теперь мы живем, как все обитатели мира, — легко улыбнулся Цеармиэль.

Соло хмыкнул и дал понять, что слушает дальше.

— У скалы, где стоит замок, на подходе расположился незваный гость.

— А точнее? — поинтересовался Соло.

— Каменный голем... — темный эльф прищурил глаза, наблюдая за реакцией паладинума.

Но Соло научился держать эмоции скрытыми для всех, некроманта правда это не касалось.

— Награда будет щедрой! — заверил Цеармиэль, не дождавшись ответа.

— Почему к магам не обратился? — внимательно посмотрел на нанимателя парень.

— Обращался... не справились.

— И ты думаешь, мы справимся? — усмехнулся Соло.

— Я ни разу не видел в нашем мире некроманта, — резонно начал эльф, — поэтому решил предположить, что такому серьезному мертвомагу это будет по зубам, ну, или чем он там пользуется...

— Какая награда?

Цеармиэль улыбнулся:

— Я не сомневался, что ты возьмешься мне помочь!

— Ну и? — Соло был серьезен.

— Каким оружием ты пользуешься? Какой дополнительный урон тебя устраивает?

— Ха! Так я тебе и сказал свои тайны! — Соло взялся за рукоять меча.

— Я это спросил из вежливости, — довольно улыбаясь, произнес эльф. — Двойной удар гномьей работы — не настолько редкое оружие. Дополнительный урон холодом. Я угадал?

Соло сжал губы.

— Значит, угадал, — кивнул Цеармиэль. — Я отдам тебе клинок, который наш мир имеет в единственном экземпляре. Не считая того, что у него три слота для улучшения, такого в мире нет ни у одного оружия, он еще владеет уроном холода...

От внимания Цеармиэля не ушла мимолетная искра в глазах паладинума и он широко улыбнулся.

— Для некроманта я тоже найду ценную вещь, — добавил темный эльф.

— Наверное, ты меня заинтересовал, — Соло поддержал улыбку.

— Отлично!

— Где мне тебя искать по возвращении с острова?

— Я тебя сам найду в портовом городке, — Цеармиэль протянул ключ. — Возьми, он от за́мковых ворот. После того как справитесь, зайдите в зал Власти, там в сундуках достаточно богатств. Думаю, от такого дополнения к основной награде вы не откажетесь...

Вы получили тайное задание: Семейные Секреты Темного Братства. Награда: ...

Соло удивился надписи, но ничего не спросил по этому поводу.

— Да! — Цеармиэль участливо глянул на наемника Соло. — Ты что-то искал в городе?

— Уже час ищу, — кивнул парень. — Мне нужна самая дорогая оружейная лавка, знаменитая кузня и великий алхимик!

Темный эльф кивнул с понимающим взглядом.

— Некр! — Соло влетел в его комнату уже за полночь.

— Чего разорался? — настроение Greyzvera не изменилось, но он не спал, дожидаясь напарника.

— Все продал! Все купил! И получил тайное задание! — сиял парень.

— Рад за тебя, — без эмоций выдал Некр. — Завтра с утра выходим. А теперь дай поспать...

Соло стоял в дверях, совершенно раздавленный. Он не мог понять, что происходит с напарником, а тот не хочет с ним поделиться своими мыслями.

— Ладно, спи мертвым сном! — зло выпалил Соло и хлопнул дверью.

Как ни удивительно, но за ночь погода прояснилась настолько, что с утра уже припекало солнышко. И даже ветерок не так освежал. Что будет днем, легко представить.

Соло вышел из трактира и, посмотрев на следовавшего за ним напарника, предложил:

— Может, коней прикупим?

Greyzver направился к конюшне.

— Уже купил, — вновь без эмоций ответил он.

— Ну что ж, отлично! — Соло наигранно веселился.

Стража ворот Арокýрна с облегчением проводила двух всадников на вороных конях. Здесь никому не понравилось, что в город прибыл некромант, и их отъезд расслабил горожан.

Преодолев мост через небольшую речку, омывавшую часть белых стен Арокýрна, на развилке Соло повернул влево, и перед глазами пробежала строка:

Вы выполнили квэст: Ознакомить напарника с миром. Если вы сохраните группу, награда: мощь атаки каждого члена группы увеличится на 50%.

Остановив коня, Соло обернулся, и был поражен: Greyzver скакал прямо по тракту, ведущему к Áухену.

Развернув скакуна, парень пришпорил животное, срезая через поле и нагоняя некроманта с криком:

— А ну стоять!

Greyzver оглянулся.

— Ты охренел?! — заорал Соло, перегораживая дорогу коню Greyzvera.

— Послушай, Соло... — устало проговорил Greyzver.

— Нет, это ты меня послушай, товарищ хренов смертоплет! Это как понимать: вы выполнили квэст?! Ты от меня отказался?! Я думал, мы напарники!

— Ты же одиночка, сам говорил, — спокойно ответил Некр. — Теперь ты свободен делать, что хочешь...

— Да при чем тут я?! — орал взбешенный парень — С тобой что?! Куда ты собрался?!

— Соло, я не могу оставить незаконченным дело. Понимаешь?

— Нет! — честно ответил парень. — Объясни!

— Помнишь ту дриаду?..

— Чтоб тебя перевернуло и головой треснуло! — взорвался Соло. — А ты сразу не мог сказать?! Я какой день гадаю, что с моим напарником, а он... Считаешь, я не думал, что с ней стало?! Они ведь могли ее найти в городе, если она оттуда!

— Я полагаю, она оттуда, — все также спокойно проговорил Greyzver.

— Тогда чего мы тут разглагольствуем? Едем туда!

— Соло, я иду против целого города и даже не знаю, сколько мне придется умирать, чтобы ее там найти...

— Значит, давай не будем умирать! — уже более спокойно выпалил парень. — Будем просто валить их по одному и пробираться по трупам, все равно кто-нибудь да скажет, где ее держат!

За последние три дня Greyzver улыбнулся в первый раз:

— Я рад, что у меня такой напарник, хоть и туповатый иногда...

Соло довольно расплылся от его слов, и они пришпорили коней.

Когда вдалеке показался ненавистный город, Greyzver спросил:

— А что за задание ты получил?

— Да голема одного надо убить, — словно говоря о надоедливой мухе, махнул рукой Соло.

— Голема? — поднял брови Некр.

— Ага! Большой такой! — показал руками веселящийся парень. — Что, страшно?..

— А мне-то что бояться? Ты взял — тебе и выполнять. А я посмотрю со стороны, — и наконец-то эта кривая ухмылка.

Некромант вернулся!

На городских стенах уже можно было разглядеть защитников города, когда Greyzver посмотрел в сторону и задумчиво произнес:

— Говоришь — давай не будем умирать?..

Соло обернулся и сразу притормозил скакуна: некромант направил своего коня в сторону городского могильника.

Спрыгнув у каменной ограды, Greyzver раскрыл металлические фигурные ворота и ступил на землю мертвых.

— По-моему, ты чересчур вжился в роль некроманта, — решил поддеть напарника Соло, направляясь за ним. — Ты реально думаешь, что в этих могилах лежат мертвецы?

Greyzver остановился и воздел руки к безоблачному небу со словами:

— Именем Тьмы, призываю вас!

— Я, конечно, понимаю, что твой перс просто обязывает этим заниматься, но не будь таким наивным, это ведь игровой могиль...

В этот момент небо над погостом мгновенно потемнело, повсеместно дрогнула земля, и ее покров зашевелился.

— Но... — обалдел Соло, прячась за некроманта.

Наполовину просохшая после вчерашнего ливня земля выворачивалась комьями. Обширное пространство могильника начало раскачиваться крестами и надгробными плитами, роняя их и освобождая на волю живых мертвецов. Но это были не какие-то там дохляки или скелеты. Под черное небо стали выбираться настоящие воины и маги, все те классы, которые были в игре, с не потерявшим за время земляных ванн своим значительным видом. От живых они отличались типичными лицами мертвецов. У одних уже достаточно оголились кости черепа, у других пока еще была разлагавшаяся плоть лица с извивавшимися в ней живыми червями.

Спустя несколько минут перед Greyzver замерло огромное мертвое войско, внушавшее страх одним своим видом. Следом пробежали строки:

Умение — Безумие Хаоса, улучшилось. Теперь

оживление трупов возможно раз в месяц. Активная фаза воскресших — четверо суток.

Умение — Печать Голема, улучшилось. Не изучено. В паре с Тенью Некроманта возможен положительный эффект.

Умение — Сдвиг Смерти, скорость перемещения увеличилась до 22%.

Умение — Маска Смерти, улучшилось. Тлен источает сердце противника в течение 5 секунд, причиняя жертве всепоглощающую боль. Умение используется раз в сутки.

Умение — Тень Некроманта, повысилось до 32-го уровня. Вы можете возродить двух питомцев 32-го уровня.

— Мне нужен этот город! — проговорил не своим голосом Некр, указывая рукой в сторону Áухен.

Мертвое войско вспыхнуло красными глазами и, повернувшись лицами к городу, зашагало, роняя с себя комья земли.

Greyzver со страшным лицом и горящими кровавыми глазами обратился к Соло:

— Ты знаешь, что становится с людьми в реале, когда они не выходят из игры более месяца?

Соло немного нервно кивнул.

— Так вот, их персы в игре не исчезают, — про-

должил некромант загробным, чужим голосом. — Здесь их трупы разлагаются или иссыхают, смотря, где их застала прервавшаяся связь с разумом игрока.

В этот момент Соло вспомнил труп в гроте, где он прятался от Бронеежцев.

— Если же персонаж во время разрыва связи был в городе или находился неподалеку от цивилизации и падал замертво, его, естественно, обирали другие игроки, а когда тело так и не исчезало, неписи хоронили бедолагу на своих могильниках. Поэтому у каждого города или деревни есть свой погост. Вот только в вашей игре этим не может пользоваться никто, так как нет класса некромант, потому и все могильники переполнены хорошо развитыми, но уже мертвыми персонажами. Зато в нашей игре этим пользуются многие, но таких армий там никогда не соберешь, — Greyzver указал вынутым из инвентаря посохом. — Максимум десять- пятнадцать упокоенных.

Соло слушал и наблюдал, как тысячи мертвых и достаточно опасных воинов двигаются в сторону А́ухена, разбрасывая с себя комья земли и шевелящихся трупных червей.

— Делай рес здесь, — показал рукой влево, на

ворота могильника, Greyzver. — Если возрождаться, то лучше подальше от города.

Парень глянул в страшные, не имевшие зрачков глаза и кивнул. А когда отошел в сторону, Некр взялся за новое действо.

Greyzver почувствовал в центре могильника Узел мертвой энергии, который до поднятия трупов, сплетаясь воедино, питался захороненными воинами. В этот момент перед глазами пробежала строка:

Умение — Печать Голема, улучшилось. Не изучено. В паре с Тенью Некроманта возможен положительный эффект.

«Голем...» — вспомнил слова Соло Greyzver, привязывая мертвую энергию к этому созданию.

Он активировал умение Тень Некроманта, но вместо возрождения Схиша мысленно ухватился за Узел и потянул на себя.

Центр могильников вздыбился холмом и начал подниматься, роняя глыбы окаменевшей почвы, надгробия и кресты. Перед глазами Greyzvera сразу пробежала строка:

Вы изучили умение — Печать Голема, возрождение стихийных созданий при наличии Узла Силы. Положительный эффект в паре с Тенью

Некроманта.

Соло почувствовал дрожь земли и обернулся.

Могильный Голем 90-го уровня.

Прочитав агрессивно-опасную красную надпись с длинной шкалой жизни, ошарашенный Соло не понимал, как может быть в их игре моб более 80-го уровня. Даже Карго был 80-го, просто состоявший в Связи с Алхимом.

А тем временем Голем расправил покатые плечи, издав замогильный стон, и, вновь ссутулившись, направился в их сторону. Соло вынул меч и встал перед Greyzverom, который стоял неподвижно, с закрытыми глазами, словно он вышел в реал. Ладони парня вспотели. А как тут не вспотеешь, когда на тебя движется гора в двадцать метров вышиной?

Чем ближе подходило гигантское создание, тем отчетливее его можно было рассмотреть. Голем состоял из множества глыб, сверху покрытых рыхлой землей. В его колоссальных свисающих конечностях проглядывались кости и черепа бывших персонажей. Из горбатой спины в нескольких местах торчали кресты, а плечи и, по-видимому, спину закрывали каменные надгробные плиты.

Голем замахнулся, и Соло сглотнул, понимая, что одного удара будет достаточно.

— Не тронь его! — раздался позади парня голос некроманта.

Голем послушно остановился и, уперев длинные ручищи в землю, повинуясь, склонил голову. В тот же миг надпись «Могильный Голем» стала белого цвета, говоря о том, что он теперь на их стороне, но Соло так и не отпустил меч.

— Твоя цель — клан «Свет и Тьма»! Мне они все нужны на площади у ворот города!

Голем слегка качнулся и, развернувшись в сторону Áухена, зашагал вслед за мертвым войском...

— О, смотри! — защитник городских стен толкнул в бок своего сменщика.

Над могильниками мгновенно образовались черные облака, затягивая огромное пространство земли свинцовой пеленой.

— Это как понимать? — удивился второй, прикрываясь от солнца рукой как козырьком.

— Что-то неладное там творится... — помотал головой третий. — Позовите дежурного мага!

Тем временем свинцовая пелена необратимо надвигалась на город. Но не успел маг подняться на стену, как на башне зазвонили колокола

тревоги.

— Закрыть ворота! — кричали в несколько глоток стражники.

— Все на стены! — орали десятники.

— Оповестить кланы! — подхватил маг.

— С каких это пор дамы перестали скрывать свой возраст? — ехидно скалился Грызь, глядя на обнаженную дриаду, красоту лица которой нисколько не портили мимические морщинки в уголках глаз. Но та по-прежнему не проронила ни слова.

По возрождение на площади города, после того как она помогла неизвестно откуда взявшемуся в их мире некроманту и его напарнику, молодому паладинуму, ее сразу поймали люди клана «Свет и Тьма». Темный эльф под ником Истребитель скрутил ее, после чего второй темный эльф — Слизь — резко ударил в лицо.

Очнулась она в пыточной. Ее руки были закованы в кандалы и притянуты цепями к стенам, больно распиная. Но это было не столько страшно, как то, что на ней не было никакой одежды!

В «Открытом мире» такое можно сделать лишь с согласия персонажа, и неважно, игровой он или неигровой.

А еще к этому унизительному состоянию у нее

ужасно болели разбитая губа и все тело, словно ее долго избивали, хотя, возможно, так и было.

— Дри... — расплылся в мерзкой улыбке архимаг Грызь. — Какое странное имя... И все-таки, милочка, почему ты сделала перс не малолетней красавицы, а молодой женщины? Это также странно, как и твое имя...

В подвальное помещение, где сейчас находилась вся верхушка клана, вбежал персонаж человеческой расы Злодей, имевший 70-й уровень.

— Глава! Нападение на город! — выпалил он.

Грызь, нахмурившись, обратился к вбежавшему паладинуму:

— Что за клан?!

— Это не клан, Грызь, это живые мертвецы! — Злодей был встревожен.

По губам Дри пробежала едва заметная улыбка.

— Я ее покараулю, — оскалился Урус-Хай, расстегивая штаны.

— Урус, не трать время, — сквасился Грызь, — мы же все уже пробовали это, но ничего не вышло, только с одеждой получилось...

— Я еще покопаюсь в программках, может, и с этим справлюсь...

Белобрысый Урус-Хай обошел распятую дриаду и, прижавшись к ней сзади, сильно сжал ее груди:

— Ну давай, крошка, расслабься...

Грызь махнул рукой:

— Черт с тобой! Остальным приготовиться к обороне! Все наверх!

Многотысячная армия мертвецов окружила Áухен. Воскрешенные маги и стрелки атаковали стены огнем и стрелами, лекари и алхимики-чародеи восстанавливали их здоровье, а воины ближнего боя стояли в ожидании, когда ворота осажденного города не выдержат мощи магов. В это время к городу подошел Могильный Голем, и первая же башня, огрызавшаяся магическим огнем, рухнула под ударами гигантских ручищ создания. Крики защитников города заполонили стены, когда по одной из них пробежали трещины и огромный провал открыл проход всем мертвым воинам. Вопли ужаса и боли игроков и горожан, волной разнеслись по улицам города.

Практически у каждого живого мертвеца были уровни от 70-го до 80-го, и это означало, что совсем скоро весь город будет возрождаться на большой площади у выломанных ворот Áухена.

В игре «Открытый мир» имелись такие прави-

ла: входя в город, ты автоматически оставляешь рес — точку возрождения — в одном месте — на торговой площади рядом с городскими воротами, как раз где обычно расположены казармы стражников. Это сделано для того, чтобы желающих похулиганить в городе могли сразу схватить при перерождении после смерти. И тогда данному игроку предоставлялась отличная возможность долгого и прохладного отдыха в казематах тюремного блока города.

У оцепленного мертвым воинством места реса игроков остановились два всадника на вороных конях. Некромант спрыгнул на брусчатку, и его красные глаза стали изучать появлявшихся после смерти игроков. Первым из клана «Свет и Тьма» на глаза попался паладинум Злодей, но не успел он вновь выхватить меч, как его накрыло заклятье Насильственное Лишение, забрав у того 83% силы.

По безмолвной команде Greyzvera мертвецы скрутили Злодея, забрав оружие и отдав его хозяину, то есть некроманту.

— Мне нужны двадцать столбов! — прокричал не своим голосом Некр.

— У плотников можно посмотреть, — сказал стрелок по имени Гуд, недавно возрожденный

здесь же.

Некромант выделил отряд живых мертвецов и, указав на Гуда, приказал:

— Следуйте за ним и принесите, что мне надо!

Счастливый, что ему пока вновь не придется умирать, стрелок 60-го уровня побежал в сторону улицы плотников, выделенное сопровождение не отставало.

— Я проеду по городу, возможно, сам кого найду, — сказал Соло.

Greyzver кивнул напарнику и обратился к Злодею:

— Где дриада?

Паладинум был обессилен, но все же выдавил гримасу отвращения.

Некромант оголил снежно-белый клинок, небольшой изгиб которого хищно сверкнул острием.

— Я рад, что ты такой смелый, — страшное лицо Greyzvera изобразило подобие кривой ухмылки.

Все возрождавшиеся на площади игроки либо сдавались, не проявляя агрессии, либо сразу умирали под ударами мертвого войска, но зрителей было предостаточно, ведь даже не все неписи пали от оружия захватчиков, сдавшись на волю некроманта.

Greyzver подошел почти вплотную к Злодею и, наклонив голову набок, спросил:

— Что ты такой хмурый? Давай я тебя улыбну...

Белоснежный металл Когтя некроманта распорол угол рта до самого уха, лишив Злодея мочки. Крик боли вырвался изо рта паладинума. В этот момент на площади появились сразу три воина необходимого Некру клана: два темных эльфа Истребитель и Слизь, а также человек с ником Первый.

— Какая встреча! — обрадовался Истребителю Greyzver и мгновенным движением вогнал острие кинжала в глаз Злодею.

Сразу забыв об убитом, Некр подошел к схваченной живыми мертвецами троице и, накрыв их заклятьем Насильственное Лишение, внимательно посмотрел в глаза Истребителю.

— Помнишь меня? — улыбнулся завоеватель города.

— Ты сдохнешь, как и твоя девка! — через силу выдавил из себя молодой на вид Слизь.

Сверкнула белоснежная сталь, и горло говорившего залилось кровью.

— Что за воспитание? Нельзя перебивать старших, — исказилось итак жуткое лицо некроманта.

Паладинум под ником Первый смотрел с ужасом, пытаясь пошевелиться. Greyzver направил на него руку, и проклятье Шиза ворвалось в тело человека. На глазах у зрителей он стал изгибаться от боли, когда черные разводы пробежали по коже и начали ее разъедать.

— На чем я остановился? — задумался Greyzver. — Ах да! Где вы держите дриаду?

В этот момент на площади возродились сразу шестеро из ненавистного клана.

— Мы будем убивать тебя до тех пор, пока в реале ты не превратишься в безвольную куклу! — процедил сквозь зубы Истребитель.

— Хорошая мысль! — кивнул некромант, и Безмолвие Смерти захватило Истребителя. — Но я о ней еще раньше задумался.

Темный эльф упал, умирая от удушья.

— Я тебя порву! — зарычал Грызь, но все появившиеся были обессилены на 83% и их держали мертвецы.

— Я еще раз спрашиваю, где дриада? — веселье из голоса некроманта улетучилось.

— Я знаю где! — выкрикнули из возрожденной толпы других персонажей.

Greyzver обернулся. Среди захваченных армией некроманта стоял лекарь Клон, но он уже не

значился в клане «Свет и Тьма».

— Я тебя помню, — сощурил глаза Некр.

— Клон, падаль! — взревел Грызь. — Я сгною тебя в казематах!

Бывший лекарь клана «Свет и Тьма» вспомнил недавний разговор.

— Грызь, — повысил голос Клон, когда увидел, что вытворяют его соклановцы в пыточной, — это противозаконно и бесчеловечно! Прекрати издевательства!

— Да ладно тебе, лекарь! — ржал захмелевший Бьёжи, пытаясь совершить насилие. — Иди попробуй хотя бы прижаться к этому упругому телу! Потыкаешь, глядишь, у тебя получится как у представителя медицины взломать код!

— Я найду на вас управу! — зарычал Клон, но его боевая магия была несравнима со всем арсеналом магов и воинов клана.

Пожиратель, Урус-Хай и Грызь свирепо глянули на лекаря, а Истребитель, хлебнув из бутылки вина, обратился к главе ордена:

— Грызь, зачем нам в клане этот ссыкун?

Слизь и Капут вынули мечи из ножен, но архимаг их опередил.

— Убирайся из клана и не попадайся нам на глаза! Иначе пожалеешь...

Клон сплюнул на пол и, оттолкнув стоявших у дверей Камикадзе и Злюку, вышел...

— Я думаю, карма в роли некроманта — это самое лучшее наказание для всех вас! — Клон презрительно посмотрел на уже полностью возрожденный, за исключением одного паладинума, клан на площади.

Greyzver бросил проклятье Шиза и, дождавшись пока каждый из «Света и Тьмы» умрет мучительной смертью, повернулся к возвышавшемуся над толпой Могильному Голему.

— Убивай их всегда, как только они появляются на свет! — приказал Некр, указывая на трупы самого могущественного клана Áухена, и, уже обращаясь к лекарю, приказал: — Веди!

Соло бежал по улице города, наблюдая, как живые мертвецы уничтожают всех, кто сопротивляется, хотя и замешкавшиеся неписи иногда гибли под оружием мертвых.

На глаза попался известный ранее переулок, из которого тут же донесся знакомый голос:

— А, грабитель вернулся!

Парень сразу остановился и был удивлен. В проходе между домами стоял алхимик Аятых, не пытавшийся спрятаться от свирепых мертвых воинов, как остальные неписи.

— Как же я ждал этого момента! — зашипел алхимик, сильно ссутулившись, и его спина вздыбилась огромным горбом, раздавшись в размерах. Одежда разорвалась и свалилась на брусчатку. В этот момент надпись начала менять свой цвет на агрессивно-красный.

Не дожидаясь перевоплощения твари, Соло выхватил меч и рванул в стремительном нападении, но откуда-то сверху ударил сгусток газового пламени, и парня отшвырнуло назад. Тут же имя перерождаемого алхимика сменилось кровавой надписью:

Каряятых Взбешенный, 80-го уровня.

Но Соло заметил и вторую часть «связной» твари.

Каргох, 20-го уровень.

продолжение 4

Он летал над домами и походил на своих «дальних родственников», также не имея лап. Только вместо змеиного тела каргонов у этого была широкая грудь с выступавшими сквозь чешуйчатую желто-белую шкуру ребрами, длинный, тонкий хвост, крылья, напоминающие гигантские трилистники, и узкую морду с горизонтально расположенной цепочкой мелких круглых глаз числом более пяти.

Соло вскочил и сразу выпил Регенерат, настолько внушительно выглядел Караятых Взбешенный. Его горбатое тело возвышалось на три метра в холке, которая ощетинилась по всему позвоночнику острым гребнем из шипов. Четырехметровые руки-лапы уперлись в стену и брусчатку, оставив глубокие борозды от острых, треугольного сечения когтей. Не имевшая шеи угловатая голова выходила прямо их тела, разевая широкую зубастую пасть. И у этой второй части «связной» твари, так же как у Каргоха, над губой пробегала цепочка из семи мелких круглых глаз.

Соло услышал хлопанье крыльев. Он резко поднял руку над собой, активировав Призрачный Щит Граорга, и радости не было предела –Щит отразил 80% магии! Это означало, что газовое

пламя Каргоха было магическим.

Но счастье не длилось долго. Ударом лапой Караятых выбросил Соло из проулка на широкую улицу, при этом сбив несколько дерущихся. Мертвые воины сразу забыли о горожанах и набросились на гиганта, который стал рвать их огромными зубами.

Воспользовавшись моментом, защитники города разбежались, а Соло выхватил арбалет и стал ловить в прицел крылатую мишень. В ложе метательного оружия у него оставалось всего два болта.

Караятых разорвал пополам бесстрашного паладинума из войска некроманта, а когти лапы развалили на несколько частей мага, но пока у Соло было в запасе еще пятеро мертвых союзников.

Очередная атака пламенем сверху дала возможность прицелиться, так как Каргох в момент атаки зависал на одном месте. Тетива хлестко ударила, и болт со свистом ушел в сторону цели. Несмотря за результатом попадания, Соло сразу зарядил последний болт и, не целясь, выстрелил. Каргох вздрогнул и просел, но, взмахнув трилистниками крыльев, ушел в сторону, роняя капли крови.

Не дожидаясь возвращения небесной твари, Соло устремился в атаку на гиганта. Из мертвецов осталось только трое: два мечника и один маг, который обошел Караятыха сзади и поджаривал его пламенем.

Хотя противник был один, парень все равно воспользовался умением Сдвиг Морока, мгновенно нанося четыре глубоких ранения с разных сторон перерожденному алхимику. А когда лапа Караятыха взметнулась для удара сверху, Соло поднырнул под тварь и применил Панцирь Ледоголема. Гиганта подбросило ледяными шипами, и он перевернулся на спину. Последний из мертвых воинов вогнал ему в грудь меч, при этом лишившись головы.

Но не успел Соло воспользоваться Натиском Фикалойда, как мир окунулся в серые тона, окутывая пространство кровавым пульсирующим туманом. Парень стал отползать в сторону.

Караятых резко перевернулся, и его огромная пасть почти сомкнулась на поясе воина, но Соло спасло умение Агрессивная оборона, которое сработало вместе с Панцирем Ледоголема.

Парень не знал, каким образом он еще находился на этом свете, возможно, страх перед смертью помогал вовремя применять защиту.

Поднявшись на ноги, он активировал Натиск Фикалоида, который в очередной раз отбросил Караятыха в сторону, отравив его токсинами, и за долю секунды до огненного удара сверху Соло выпил второй Регенерат. Восстановленная на сто процентов шкала жизни тотчас просела больше чем вполовину, и Каргох налетел на Соло, вцепившись зубами ему в плечо.

Вопль от резкой боли вырвался вместе с активировавшимся Панцирем Ледоголема, и Каргох, пробитый в нескольких местах ледяными пиками, рухнул на брусчатку. Его шкала жизни была в критическом состоянии, когда Караятых с рычанием метнулся в сторону обидчика.

Соло со злостью рубанул по шее крылатой твари, и мощный удар гиганта отшвырнул парня к противоположной стене улицы.

Не дожидаясь, пока Регенерат восстановит всю жизненную линию, Соло выпил «Волшебный глоток» и рванул на ощетинившуюся гребнем шипов тварь. Сдвиг Морока принес свой результат. В одно мгновение парень сумел уклониться от четырехметровой лапы с растопыренными когтями и вихрем влететь перерожденцу на спину. Вложившись в удар, он вогнал острие меча в голову Караятыха. Тварь мотнула головой,

сбрасывая обидчика, и завертелась по широкой улице волчком, оббивая углы домов. Соло выпил очередной «Волшебный глоток», возвративший его из серого мира, и поднял двуручный меч воина из армии некроманта.

Меч — Карающий Виновных, 53-го уровня. Наносит 40% урона электричеством.

«У меня что, уже 53-й уровень?..» — удивился Соло, когда меч его послушался, раскрутив «восьмерку».

На глаза попался уползавший в проулок Каргох, шкала жизни которого была пустой. Соло, не думая, нагнал тварь и одним ударом, все же отрубил ему глазастую голову. В этот момент взревел Караятых и в длинном прыжке почти достал парня. Но ждавший этого момента Соло метнул меч в раскрытую пасть и сразу вынул кайло.

Карающий Виновных погрузился по рукоятку в глотку твари, и она зарылась мордой в землю. Не дожидаясь, пока та очухается, Соло начал наносить удар за ударом по угловатой голове, по лапам и телу. Он даже не сразу понял, что Караятых испустил дух. Соло остановили только полетевшие надписи:

Вы нанесли критический удар противнику выше

Вас по уровню. Смерть Караятыха Взбешенного 80-го уровня, также Вы нанесли критический удар магическому дополнению. Смерть Каргоха 20-го уровня.

Вы уничтожили противника более чем на сорок уровней выше Вас.

Вы раскрыли тайну магических созданий. Вами открыто неизведанное в этом мире умение Владеющий Свитой. Вы единственный в этом мире можете призывать двух питомцев одновременно.

Умение — Парное колдовство, для Вас более недоступно.

Ваше индивидуальное умение — Владеющий Свитой. Вы можете призвать двух питомцев, равных Вам по уровню, одновременно. Время активной фазы питомцев — одни сутки, следующий призыв Вы сможете осуществить через 15 часов.

Вы получаете 54-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 90%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 44-го уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 66%, оглушая противника.

Умение — Наказание, повысилось до 65% к интеллекту.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 41-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе четырех метров, нанося им отравление токсином 70%, перезарядка через 10 секунд.

Ловкость поднялась до 73%.

Ваш уровень силы поднялся на 70%.

Ваш уровень обороны поднялся на 70%.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 50-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Ловкость поднялась до 77%.

Умение — Карающий удар, повысилось до 53-го уровня.

Вы получаете 55-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 55%.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 50-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 80%.

Умение — Удар Смерти, увеличилось до 46-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 74%.

Умение — Шок Холода, увеличилось до 53-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 92% выше.

Умение — Поглощение Ледяного Плена, повы-

силось до 9-го уровня. Защита от магии холода поднялась на 30%.

Вы получаете 56-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 35%.

Ловкость поднялась до 80%.

Индивидуальное умение — Владеющий Свитой. Вы можете призвать двух питомцев, равных Вам по уровню, одновременно. Время активной фазы питомцев — 32 часа, следующий призыв Вы сможете осуществить через 10 часов.

Соло устало улыбнулся. В этот момент по улице бежали пять игроков выше 70-го уровня, но, увидев парня с кайлом, покрытого чужой кровью с ног до головы, решили с ним не связываться, понимая, что он не настолько прост, завалив в одиночку невиданную тварь.

Когда игроки скрылись за поворотом, Соло поднял трофеи, выпавшие из связующихся между собой магией тварей Караятыха и Каргоха.

Браслет — Душа Ящерицы, регенерация поврежденного организма 80% в секунду.

Амулет — Глоток Жизни, увеличивает здоровье на 80%.

Пояс — Призрачная Слепота, 50% защиты от ментального урона.

Не останавливаясь на достигнутом, Соло вырезал все тот же газовый пузырь из глотки Каргоха, а посмотрев на странные крылья, отрубил и их, благо Сумка Плюшкина позволяла своей вместительностью.

После того как когти и зубы Караятыха переместились в свободные ячейки инвентаря, Соло собрал все оружие, которое осталось после мертвого воинства. Но было еще какое-то желание. Победитель ухмыльнулся и направился в лавку алхимика Аятыха на разграбление...

Урус-Хай со злостью ударил под дых итак уже бесчувственной дриаде и обернулся. Сверкнула снежно-белая сталь, и изогнутое кверху лезвие пробило ему правый бок.

Паладинум покачнулся и плюхнулся на пятую точку.

— Клон, — обратился некромант к лекарю, — подлечи его немного, я не хочу, чтобы он тут быстро скончался.

Обтерев лезвие об одежду обессиленного паладинума, Greyzver посмотрел ему в глаза.

— Ваш клан, наверное, считает себя изощренными садистами и гордится этим? — кроваво-красные глаза адепта смерти горели от предвкушения.

На губах Урус-Хая выступила кровь, и он сморщился от боли, когда Коготь Некроманта — белоснежный клинок Greyzvera — погрузился ему в живот.

— Но вы все ошибаетесь, — довольно улыбнулся истязатель. — Только некромант способен принести столько различных мучительных смертей каждому из вас, что вы будете просить о бесповоротной кончине.

Некромант поднялся и подошел к безвольно висевшей на цепях девушке.

— Но вам повезло, — он вновь обратил свой взгляд к умирающему паладинуму, — я ленивый, и долго с вами возиться не буду.

Проклятье Шиза ворвалось в тело Урус-Хая и начало быстро его пожирать.

— Клон, у меня к тебе дело, — обратился к лекарю Некр. — Собери всех, кто не ценил узурпаторскую власть этого клана, и ожидай на площади, где будут возрождаться эти мрази. Желательно, чтобы среди твоих было еще несколько лекарей.

— Что ты задумал? — нахмурился Клон. Ему не нравились методы некроманта, но, как показывает практика, только злом можно избавиться от зла.

— Я хочу их наказать грубым и жестоким об-

разом.

Клон вздохнул, но согласился, и у него перед глазами пробежала строка:

Вы получили задание: Возвращение репутации. Награда определяется.

Лекарь кивнул некроманту и вышел из пыточной. Greyzver постелил на полу покрывало, захваченное по дороге и, освободив из запоров цепи, снял кандалы с посиневших рук дриады.

Она лежала, будто во сне, и Greyzver понял, что Дри, так ее звали, вышла в реал. Он посмотрел на красивое, но измученное лицо девушки, откинув в сторону спутанный локон толщиной в палец.

Странным оказалось то, что ее прическа, напоминавшая длинные дредлоки[1], была не зеленого цвета, как положено жительницам лесов, а рыжего. Хотя каждый игрок сам создает себе персонажа. Возможно, эта молодая женщина в реальной жизни действительно имеет такой цвет волос.

Даже избитое, в синяках тело Дри выглядело красивым. Единственным непривычным было то, что на округлых грудях красовались небольшие, зеленые соски и дорожка волос внизу живота была такого же цвета.

Greyzver одел Дри в ее одежды, благо что насильники бросили все наряды прямо здесь, у стены, и, подняв молодую женщину на руки, пошел вверх по лестнице, покидая подвалы храма ордена магов.

На торговой площади перестали возрождаться персонажи, проживающие в этом городе, теперь это место превратилось в рескил[2] клана «Свет и Тьма». Полдня Могильный Голем давил поочередно четырнадцать игроков, не успевали те прокричать и пары слов, а когда все они вышли в реал, Greyzver приказал воинам своей мертвой армии раздеть и привязать тех к столбам, которые Голем вбил в землю прямо здесь.

Как жители, так и неписи не расходились по домам, всем было интересно, чего же добивается некромант.

Greyzver вывел за стены города почти все войско, оставив две сотни для оцепления площади, и стал ждать возвращения из реала четырнадцати насильников.

Как рассказал ему Клон, все они пытались изнасиловать дриаду, но у них ничего не получилось, тогда изверги начали ее избивать, изредка пробуя вновь совершить акт.

На протяжении всего действа неподалеку от

стоявших столбов на покрывале лежала Дри. Но пока она так и не вернулась из реала в виртуальный мир.

Усевшись на стул, принесенный из ближайшего дома, захватчик города сидел в раздумьях. В это время сквозь мертвый заслон протиснулся Соло и подошел к некроманту.

— Скучаешь? — спросил парень.

— Ты где шлялся? — мельком глянул на подошедшего Некр.

— К кузнецу ходил за заказом, болты забирал.

— Это он такой щедрый? — Greyzver мотнул головой в сторону увеличившегося уровня Соло.

— Не, это старого знакомого встретил...

— А что тогда невеселый такой?

— Представляешь, это были родственники Алхима с Карго. Их было тоже двое, и в сумме они имели 100-й уровень!

— Ну и что? — невозмутимо ответил Greyzver.

— Да я никак не могу понять, каким образом мне удается оставаться живым в таких схватках? Я тогда был 52-го уровня, а они 100-го...

Некромант вновь изобразил лицо человека, разговаривающего с учеником с отставанием в развитии.

— Ты когда мозг начнешь включать? Скоро уже

меня догонишь в уровнях, а все еще тупой как пробка, — усмехнулся Greyzver.

— Да иди ты со своими подколками! — надулся Соло.

— Покопайся в характеристиках и параметрах своего персонажа и сравни их с каким-нибудь паладинумом 80-го уровня, — взгляд нетерпеливого учителя Соло сейчас раздражал.

— Да все равно... — непонятно, что хотел сказать этим парень, и Greyzver, вздохнув, решил пояснить в двух словах.

— Если взять хотя бы один твой параметр, предположим, жизненный уровень, то мы увидим, что твой 56-й уровень превышает давно прокачанный кем-нибудь 80-й, раз в десять. Плюс ко всему у тебя есть умения, которых в твоем классе перса просто не может быть. Вкупе весь этот коктейль с твоим умением владеть мечом и несгибаемым напорством превращает тебя в опасную машину для убийств, только тупую и совсем не желающую думать. В общем, ты, Соло, безмозглый киборг.

Ненавистная кривая ухмылка некроманта заставила парня придержать язык за зубами, иначе он мог опять что-нибудь ляпнуть. В этот момент стали оживать насильники. Некромант

тут же остановил Голема, который едва вновь не приступил к излюбленной экзекуции — отбивная по-големски.

— Ты — покойник, слышишь?! — прорычал Пожиратель со столба.

— Ты не представляешь, с кем связался! Я найду тебя в реале, и ты пожалеешь о том, что появился на этот и другой свет! — вторил магу глава ордена Грызь.

Greyzver спокойно стоял, скрестив руки на груди, и ждал, пока все возрожденные выговорятся.

И лишь один из четырнадцати взмолился:

— Я не хочу больше умирать, отпустите меня!

Некромант посмотрел на молодого паладинума под именем Первый.

— Ну что ты хочешь, некромант? Я сделаю все, что надо! И денег могу заплатить — реальных денег! — продолжал вопить тот.

— Заткнись, убогий! — теперь насильники переключились на молящего о пощаде паладинума.

— Ты решил стелиться перед некросом, как шлюха?! — прокричал Истребитель.

— Мы это тебе устроим, как освободимся! — прошипел Саб-Вини.

Greyzver дал команду мертвецам снять Первого

со столба.

— Хочешь искупить вину и очистить свою душу? — криво усмехнулся некромант, когда того подвели в нему.

— Да-да! Я признаю свою вину! — обхватил голое тело руками и поежился Первый.

Крики со столбов не умолкали. Greyzver бросил в ноги молодому насильнику плеть-треххвостку, на конце каждого кожаного хвоста которой имелись металлические шарики с крючками.

— Покажи, как ты будешь искупать... — проговорил некромант, глядя в обезумевшие глаза насильника и указывая рукой в сторону столбов.

Первый схватил плеть и с криком начал хлестать голые тела тринадцати привязанных.

Зрители в ужасе наблюдали, как кожа рвалась от крючков плетей, окропляя площадь кровью. Greyzver подошел к Клону, который мотал головой, не оправдывая наказание.

— Теперь твоя работа, — жестко выдал Некр. — Ты с лекарями должен поддерживать жизнь каждого из тринадцати, чтобы они не умерли во время наказания.

— Это ужасно... — проговорил Клон, глядя, как вопят от боли насильники.

— Ты хотел для них наказания, не так ли?

Лекарь побледнел от изуверского зрелища, но все же кивнул.

— И наказание тебя услышало, — слегка склонил голову некромант. — Теперь выполни свою роль.

— И сколько это будет продолжаться? — сглотнул лекарь.

— Пока не закончится...

* * *

Уже трое суток, как уставшие лекари поддерживали жизнь в истерзанных телах насильников, а «инструмент» наказания, не останавливаясь, хлестал плетью, в надежде получить прощение.

Жители города и игроки расходились по своим делам и вновь возвращались, сейчас мертвые воины никого не трогали, подчиняясь приказу некроманта. Сам некромант продолжал сидеть на стуле напротив места экзекуции, терпеливо дожидаясь результата. Соло устроил лежанку прямо здесь, на площади, не оставляя напарника. Лишь изредка бегал в трактир за едой им обоим.

День подходил к завершению. Последние сутки насильники не возвращались в игру, но это ничего не значило. Даже когда «поднятое» войско исчезнет, Могильный Голем будет еще существовать какое-то время, по крайней мере, Greyzver на

это надеялся, да и жители города в страхе перед некромантией теперь поддержат, если что.

— И долго ты собираешься их наказывать? — прозвучал мелодичный женский голос за спиной Greyzvera.

Некромант повернулся и встал со стула. В это время Соло вновь где-то пропадал, а группа лекарей находилась в стороне.

Напротив захватчика города стояла стройная, симпатичная дриада, хотя и в синяках на открытых от одежды участках коже. Она мило улыбалась.

— С возвращением, — улыбнулся Greyzver.

— Благодарю, — легко поклонилась она.

Лекарь Клон заметил ожившую пленницу, глядя на нее с опаской, и Дри тоже узнала его, но сейчас ее интересовал некромант.

— Откуда у тебя такой уровень? — вдруг начала девушка. — И вообще, откуда ты взялся? Некромантов у нас в игре нет.

Greyzver усмехнулся женскому неуемному любопытству.

— Как нет? Вот он, я.

Дри улыбнулась:

— Я была удивлена, когда увидела класс твоего персонажа.

— Это когда ты нас спасала? — уточнил Некр.

— Да. Я вообще не так давно в игре, но со всеми героями ознакомилась еще при регистрации, когда меня нанимали... — она осеклась, понимая, что проговорилась.

— Кто тебя нанимал? Ты из Корпорации, что ли?

Девушка вздохнула:

— Только это между нами, ладно?

Greyzver кивнул и сразу спросил:

— Если ты сотрудница Корпорации, хотя и нанятая, как получилось, что эти... — Некр придержал чуть не вырвавшиеся ругательные слова, — тебя смогли схватить и раздеть?

По щекам Дри пробежал легкий румянец.

— Это ты меня одевал? — смущенно поинтересовалась она.

— Нет, я горничную позвал, — в своем стиле ответил некромант.

— Теперь я чувствую себя неловко, — еще более разрумянилась дриада.

Чтобы отвлечь ее от данной ситуации, Greyzver спросил:

— Для чего Корпорация тебя наняла — игру тестировать?

Обрадовавшись смене темы, Дри охотно от-

ветила:

— Не совсем.

Greyzver поднял брови в ожидании.

— Наша задача — поиск и идентификация «ломателей».

— Это кто? — нахмурил брови собеседник, ни разу не слышавший данного обозначения.

— Вот такие кланы или отдельные игроки, которые взламывают программы. Они могут как раздевать, так и издеваться над персонажем...

— Как в случае с тобой, — кивнул понимающий некромант.

— Да. Они настойчиво ищут возможность совершать насильственные акты. Ты ведь знаешь, что секс в игре возможен только с обоюдного согласия персонажей?

— Это все знают, — подтвердил Greyzver. — Им что, мало продажной любви?

— Наверное, не хватает противозаконного адреналина, — пожала плечами она. — И вот таких, — Дри указала в сторону столбов, — ищем не только мы, но и созданные для этого специальные отряды НПС, запрограммированные выслеживать.

— А как ты оказалась там, на месте нашего сражения? — вдруг задал интересующий давно

вопрос Greyzver.

— Мне просто стало интересно, куда собрался в полном составе самый могущественный, державший в кулаке весь Áухен, клан. Я, конечно, знаю, что многие собираются в группы для выполнения различных сложных заданий или чтобы просто одержать победу над опасным игровым боссом, но обычно здесь ходят до десяти человек одновременно, причем с собой нередко берут игроков и с маленькими уровнями, помогая им прокачать персонаж, а в этом случае пошли все не ниже 70-го уровня. К тому же надели самые великие по защите доспехи. Вот я и решила проследить, что там такое интересное намечается...

— И проследила...

Она немного печально улыбнулась.

— Все же странно, что тебя — одну из сотрудниц — взяли в плен и держали там, не давая умереть. Как сказал их бывший лекарь, маги тебя даже насильно кормили, чтобы с голоду не окочурилась. И охраняли твою персону, когда ты в реал выходила. Почему руководство и разработчики Корпорации ничего не предпринимали? Я знаю случаи, когда игроки бросали своих персов из-за похожих ситуаций, хоть это им и о-очень дорого стоило. Ведь приходилось брать новую капсулу

для погружения и заводить нового персонажа.

— Да, — подтвердила она, — капсулы привязаны лишь к одному персонажу — такая хитрость Корпорации.

— А это, между прочем, огромные деньги, тем более если ты покупаешь капсулу, а не берешь в аренду. Так почему ты ничего не сделала?

Она смешно пожала плечами.

— Было какое-то чутье, что ты вернешься за мной... — и вновь, немного зарумянившись, добавила: — Да и надо было выяснить, насколько были извращенными данные игроки...

— Ага, выяснила, — криво улыбнулся Некр, осмотрев собеседницу с ног до головы. — Избитая, исхудавшая и голая...

— Почему улыбаешься, думаешь, такая я в реале или нет? — она вновь смутилась.

— Нет. Я вспомнил в каком шоке был город, когда моя армия его захватила. Как эти, на столбах, уходили в реал и вновь возвращались с надеждой, что мне надоест, но я их терпеливо ждал...

— А после вмешалась я через Корпорацию, глядя, как ты их наказываешь. Я поняла, что ты ждешь их отказа от игры, — сейчас ее улыбка была широкой и довольной. — Вот только они не стали жаловаться руководству Корпорации, ведь

мы могли проследить, с чего все началось, и тогда бы всплыли все тайны клана — издевательства, избиения и попытки изнасиловать персонаж, а это означало для них многомиллионный штраф, пожизненный запрет на подобного рода игры, суд, тюрьму, и информация о них автоматически рассылается по всему миру.

Greyzver обернулся, чтобы посмотреть на истерзанные тела, привязанные к столбам, и на замершего экзекутора с плетью.

— И что с ними стало?

В этот миг все четырнадцать насильников растворились в воздухе, а плеть из руки исчезнувшего Первого упала на землю. Некр раскрыл рот от удивления и посмотрел на Дри. Она улыбнулась его реакции и ответила на вопрошающее выражение лица собеседника:

— Как я и сказала раньше: многомиллионный штраф, пожизненный запрет на подобного рода игры, суд, тюрьма и информация о них автоматически разошлась по всему миру.

В этот момент Некру стало так легко, что его желание сработало, и он широко улыбнулся:

— Карма!

Дри повернулась в сторону лекаря Клона, который смотрел на нее с испугом. Ведь это он

подсказал, как снять с насильников одежды, а это означало, что он был в курсе дел клана.

— Тебя Корпорация простила, — официальным тоном обратилась к Клону Дри, — за то, что ты помог поймать одну из разыскиваемых преступных групп, и даже штраф у тебя будет минимальный. Но любое противозаконное действие автоматически впишет тебя в ряды этого клана, и ты получишь все причитающееся...

Ее лицо смягчилось, и она произнесла с благодарной улыбкой:

— А от себя лично благодарю, что ты пообещал им наказание, не побоявшись отказаться от них.

Лекарь сглотнул слюну и легко поклонился.

— Вы все свободны! — прокричал Greyzver, обращаясь как к лекарям, так и к жителям города, и перед глазами Клона пробежала строка:

Вы выполнили задание: Возвращение репутации. Награда — свобода.

В этот момент на площадь подошел Соло, глядя удивленным взглядом, что толпа расходится, мертвое войско распадается прахом, а на столбах нет ни одного наказуемого.

— Я что-то пропустил? — удивился парень.

— Познакомься, разгильдяй, это наша спа-

сительница — Дри, — представил девушку некромант, и та кивнула в знак приветствия.

— Я — Соло, напарник этого... — Соло мотнул в сторону Greyzvera головой, — страшилы.

— Я смотрю, у вас тут прям полная идиллия, — улыбнулась девушка.

Соло усмехнулся и обратился к Некру:

— У тебя сейчас что-нибудь происходило с параметрами?

— Да, кое-что изменилось, — подтвердил Greyzver.

— Странно, да? — мотнул головой парень. — Мы ведь вроде квэст никакой не выполняли, просто сделали справедливое наказание...

— Да забей! — махнул рукой некромант. — Это дело мы с тобой завершили, теперь я хочу помыться, нажраться и выспаться. Какой, ты говоришь, трактир у тебя?

— «Три бочонка».

— Я, пожалуй, займусь тем же, — поддержала некроманта с паладинумом Дри.

— Веди, молодой Сусанин! — Greyzver указал рукой в сторону улицы.

— Не отставайте, старички! — и Соло ускорил шаг.

Не успели они войти в трактир, как хозяин, раз-

ведя руки в стороны, радушно их приветствовал:

— А вот и наши спасители! Как жаль, что я не поставил тогда на тебя, Соло! Не был я уверен, что ты справишься...

Greyzver посмотрел на парня и, нахмурившись, спросил:

— Куда ты опять вляпался?

— Точно не в партию, — помотал головой паладинум и вопрошающе глянул на трактирщика.

— Ты о чем, хозяин?

Трактирщик вышел из-за стойки и пожал руку Соло:

— Спасибо, ребята! Спасибо, что избавили нас от тирана!

Тотчас полетели строки:

Вы выполнили запредельное задание: Тирания Власти. Цель — спасти город от узурпатора.

Вы получаете 57-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 98%.

Умение — Исцеление игроков группы, 60% к жизни, — редкое. Защита игроков группы 60%.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 45-го уровня.

Умение – Дарующая рука путешественника, повысилось до 40-го уровня – плюс 65% к торговле.

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 47-го уровня.

Вероятность обнаружения противника 77%.

Амулет Сомнамбула улучшился до 58% к ночному зрению.

Вы получаете 58-й уровень.

Ваш уровень силы поднялся на 85%.

Ваш уровень обороны поднялся на 85%.

Умение — Глазастый искатель, повысилось до 30-го уровня. Удача к поиску повысилась до 50%.

Вы получаете 59-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 50%.

Умение — Наказание, повысилось до 79% к интеллекту.

Умение — Парный Син, повысилось до 41-го уровня. При атаке более двух противников одновременно вероятность критического удара увеличивается на 60%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 50-го уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 75%, оглушая противника.

Вы получаете 60-й уровень.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 50-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе пяти метров, нанося им отравление токсином 80%, перезарядка через 7 секунд.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 57-го уровня. Мгновенная атака четырех противников одновременно.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 57-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 89%.

Вы получаете 61-й уровень.

Ловкость поднялась до 88%.

Умение — Карающий удар, повысилось до 58-го уровня.

Вы получаете 62-й уровень.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 59-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 91%.

Уровень здоровья увеличился на 45%.

Индивидуальное умение — Владеющий Свитой. Вы можете призвать двух питомцев, равных Вам по уровню, одновременно. Время активной фазы питомцев трое суток, следующий призыв Вы сможете осуществить через 3 часа.

Вы получаете 63-й уровень.

Ловкость поднялась до 90%.

Умение — Шок Холода, увеличилось до 60-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 98% выше.

Умение — Поглощение Ледяного Плена, повы-

силось до 40-го уровня. Защита от магии холода поднялась на 55%.

Вы получаете 64-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 30%.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 57-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 87%.

Вы получили умение — Дар Братства, при восстановлении здоровья участников группы Вы ставите им щит, отражающий атаку. Защита воинов Братства до 20%.

Вы получаете 65-й уровень.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 52-го уровня.

Умение — Исцеление игроков группы, 80% к жизни, — редкое. Защита игроков группы 80%.

Вы получили умение — Спираль Смерти, при использовании двуручного оружия круговой удар наносит противнику 30% критического урона.

Greyzver в таком же удивленном состоянии, как и Соло, читал все свои изменившиеся параметры:

Вы выполнили запредельное задание: Тирания Власти. Цель — спасти город от узурпатора.

Заклятье — Безмолвие Смерти, уничтоже-

ние противника удушением на расстоянии в 25 метров.

Умение — Тень Некроманта, повысилось до 62-го уровня. Вы можете возродить двух питомцев 62-го уровня.

Вы получили новое умение — Безжалостный Шрам. Щит, отражая 30% магии, наносит противнику десятки глубоких разрезов по всему телу ускоряя кровопотерю.

Заклятье — Моровой Обморок. Оглушение противника увеличило время действия до 30 секунд.

Заклятье — Деспот Мрака, увеличило мощь Тьмы на 75%. Черный протуберанец разделяется на несколько частей и поражает противника.

Заклятье — Призыв Смерти, увеличилось до 4 активных зарядов одновременно. Заряд, попавший в противника, иссушает его до смерти.

Умение — Маска Смерти. Тлен источает сердце противника в течение 10 секунд, причиняя жертве всепоглощающую боль. Используется один раз в 10 часов.

Умение — Безжалостный Шрам, улучшилось. Щит, отражая 50% магии, наносит противнику десятки глубоких разрезов по всему телу, ускоряя кровопотерю.

Вы получили заклятье — Триумф Боли, про-

тивник, находящийся на расстоянии 7 метров, быстро разлагается.

Умение — Сдвиг Смерти, скорость перемещения увеличилась до 55%.

Умение — Печать Голема, возрождение стихийных созданий при наличии Узла Силы на расстоянии 20 километров. Положительный эффект в паре с Тенью Некроманта.

Заклятье — Насильственное Лишение. Лишение сил противника на 8 минут увеличилось до 90%.

Заклятье — Свежеватель Разума. Противник теряет 85% маны, пополняя Вашу.

Умение — Безумие Хаоса, улучшилось. Теперь оживление трупов возможно раз в 15 дней. Активная фаза воскресших — 8 суток.

Умение — Безжалостный Шрам, улучшилось. Щит, отражая 70% магии, наносит противнику десятки глубоких разрезов по всему телу, ускоряя кровопотерю.

Заклятье — Триумф Боли, улучшилось. Противник, находящийся на расстоянии 15 метров, быстро разлагается.

Умение — Мертвящая Пустота, лишает противника 98% маны на 30 секунд.

Дри стояла с раскрытым ртом, глядя, как быстро меняется уровень у Соло. Она обратила внима-

ние на Greyzvera. Его уровень был неизменным, но он явно проглядывал все свои изменения за неожиданно выполненный квэст.

Посетителей сегодня было мало, но, когда появился некромант, заведение опустело. Трактирщик обалдело глядел на изменения паладинума, а когда все закончилось, он сказал:

— За такое Великое дело, которое вы сделали для города, милостивые судари и сударыни, это хорошая награда, но... Я сейчас, — и хозяин убежал в подсобку.

Все трое переглянулись, но спустя пару минут на стол заказа грохнули три мешка, и явно не только с монетами.

— Весь город уже два года, как собирал вознаграждение за избавление, но никто не брался, понимая невозможность выполнения задания, так что это ваша заслуженная материальная награда! — торжественно произнес трактирщик.

746 520 золотых монет.
28 красных алмазов.
456 сапфиров.

Greyzver, оценив содержимое, присвистнул, глядя на Соло.

— А ты, мой друг, хоть поинтересовался, что за

задание брал? — с кривой ухмылкой полюбопытствовал некромант.

— Да я вообще про него забыл, — пожал плечами Соло.

Но разговор прервала Дри:

— Мальчики, может, вы потом объяснитесь, я кушать хочу!

— Я мигом! — выпалил трактирщик. — Все самое лучшее за счет заведения, и комната каждому!

После плотного ужина Соло опять куда-то умотал, оставив Дри и Greyzvera наедине.

Некромант смотрел на девушку изучающе, попивая из большой кружки ароматный эль.

— Что ты так на меня смотришь? — отодвинулась от стола и откинулась на спинку стула Дри.

Ее зеленый с коричневыми вставками доспех обтягивал тонкую талию и очерчивал высокую, среднего размера грудь. В соединении рукавов на плечах висела бахрома, состоявшая из листочков и плетеных веревочек, на широком кожаном поясе болтался короткий клинок с вьющейся, словно ветка, рукоятью.

— Да я все гадаю, что же у тебя за класс персонажа-то такой, — начал Greyzver. — Если бы не твои дреды на голове, только почему-то рыжие, я бы

решил, что ты эльфка. Но бандиты все же называли тебя дриадой, на нее ты, собственно, больше похожа: твои ушки менее заостренные и не такие длинные, как у лопоухих темных эльфов.

— И что тебе мешает думать, что я и есть дриада?

— Если глядеть в твой лист игрока персонажа, то там нет обозначения класса, и это странно...

— А если смотреть в твой, — парировала Дри, — то я с удивлением наблюдаю, что все твои характеристики-параметры зашкаливают за семизначное число. Будто разраб решил сделать себя Богом, но, чтобы не привлекать внимания, оставил неизменным 99-й уровень. А может, ты и есть один из разработчиков игры?.. — она улыбнулась с прищуром.

Greyzver криво усмехнулся и, уйдя от своей персоны, вновь начал обсуждать собеседницу, копируя ее тон:

— А может, ты и правда дриада, лишь волосы покрасила. Ведь твои соски, как и у них, зеленого цвета...

— Ты меня разглядывал?! — деланно-возмущенно взвилась Дри.

— Конечно! Я же тебя спасал, мученицу нашу! — и Greyzver расплылся в широкой улыбке.

— И не стыдно тебе, дяденька? — она приблизилась, укоризненно глядя прямо в глаза некроманту.

В этот момент Greyzver сумел разглядеть огромные, необычного цвета глаза собеседницы: зеленый, переходящий к центру в желто-оранжевый, с красным контуром у зрачка. Глаза цвета манго.

— Ага, я дяденька, — рассмеялся некромант. — А ты-то почему не сделала свой персонаж молоденько-смазливой куклой, как все?

— Ты считаешь меня старухой?! — деланно-обиженно надула губки молодая женщина.

— Если не всматриваться, то ты похожа на малолетку, но если посмотреть прямо в лицо, то я бы сказал, что тебе лет двадцать восемь–тридцать, хотя эти мимические морщинки тебе идут.

— Ну и воспитание у некромантов — подчеркивать изъяны девушки... — она подняла взгляд к потолку.

— Я вообще-то делал комплимент твоему возрасту, — вновь кривая ухмылка.

— А вот твой возраст я до сих пор не могу определить, — прищурилась Дри. — Если не присматриваться, то ты не старше своего напарника, а глядя тебе в глаза... можно сказать, что ты живешь многие века...

— Так я же некромант, — продолжал улыбаться Greyzver, — я не могу быть молодым...

— Некромант... — задумчиво протянула она и, слегка склонив голову набок, спросила: — Тебе самому не страшно играть таким персом? Выглядишь ты жутковато.

— Мне нормально, я же сам его выбирал.

— Но с развитием вид персонажа меняется не только одеждой, как это было в начале он-лайн индустрии...

— Что ты хочешь услышать? — на его губах была едва заметная улыбка.

— Да я так, просто размышляю...

— И что же тебе не дает покоя? — Greyzver скрестил руки на груди.

— Кто же ты в реале, если чувствуешь себя комфортно в этом облике и с этими способностями?.. — не спрашивала, а рассуждала Дри.

— Скажу честно...

Девушка расширила глаза и затаила дыхание, будто сейчас она узнает великую тайну.

— В реальной жизни... я не некромант.

— Ну конечно, — разочарованно вздохнула девушка.

Сейчас она вспомнила, как, стоя за спиной Greyzvera, заглянула в его листок игрока.

В игре «Открытый мир», то есть в их игре, при раскрытии данного окна любого игрока, где указаны параметры развития персонажа, в левом верхнем углу расположена иконка с изображением самого игрока. И этот лик был неподвижен, что-то вроде фото на паспорт. У некроманта же он был живой. Изображенный по грудь Greyzver, двигался, вертел головой, а еще он смотрел на тебя своими красными страшными глазами, словно запоминая и контролируя твои действия, даже не поворачиваясь. Его глаза были наполнены злобой и ненавистью.

— Что? — поднял брови Greyzver, видя в глазах девушки вопрос.

— Я наблюдала, как ты уничтожал противников, — начала осторожно она, — и это страшно... Мне показалось, что твои методы убийства — не сама цель лишить их жизни, а сделать это как можно ужасней и больнее...

— Не я разрабатывал боевые навыки моего класса, — без эмоций ответил Greyzver.

— У меня сложилось впечатление, что ты от этого получал удовольствие.

— Я делал это так, чтобы противник задумался: а стоит ли еще раз пытаться напасть на меня?

— Все равно это жестоко...

— Мир вообще жесток, — криво усмехнулся Greyzver и, чтобы уйти от этой темы, спросил: — Слушай, если ты дриада, почему же эльф смог тебя убить из лука?

На Дри это подействовало, и она мотнула головой, видимо, отгоняя назойливые мысли.

— Его наконечник был зачарован какой-то магией, — немного грустно ответила девушка и, вздохнув, добавила: — Пойду я, наверное, надо отдохнуть...

Greyzver кивнул.

Прошло более двух суток, когда вновь появился некромант. Встретившись в обеденном зале, все трое уселись за один стол. Некра порадовало то, что Дри уже не была такой пасмурной, как при расставании тем вечером. Она счастливо улыбалась и энергия из нее била мощным фонтаном. Даже синяки прошли, а раны оставили только шрамы на некогда разбитом лице.

Вкусно пообедав и расслабившись, все трое откинулись на спинки стульев, и Greyzver обратился к Соло:

— Ну что, напарник, куда двинем, голема твоего валить?

Соло поковырял ногтем мизинца в зубах и, втянув воздух между ними, предложил:

— А может, мы закончим то дело, на пути к которому нас задержали ее истязатели?

— Ну зачем опять напоминать? — сморщила нос Дри.

— Прости, я не подумал, — извинился Соло.

— И это неудивительно, — со смешком вставил Greyzver.

Соло не обратил внимания на его поддевку: у парня тоже сегодня было прекрасное настроение. Проведенная ночь с новой девушкой зарядила его стопроцентной энергией.

— Ну так как? — Соло смотрел в черные глаза некроманта, дожидаясь ответа.

— А почему нет? — Greyzver хорошо отдохнул, и ему не терпелось попробовать новые умения.

— А мне можно с вами? — неожиданно спросила Дри. — Я ни разу не была на таких мероприятиях. Весь опыт я заработала в стенах Áухена.

— Ты прокачала персонажа до 30-го уровня, не выходя за пределы города? — удивился Соло.

Девушка пожала плечами:

— Я же лекарь, да и эликсиры кое-какие умею варить.

Напарники переглянулись.

— А что, Некр? Давай возьмем ее, она ведь уже один раз помогла нам! Пусть тоже покачает за

счет тебя свою персону, — подмигнул ей парень.

— Если она начнет крутить головой на триста шестьдесят градусов, чтобы дриаду, — на это слово некромант поставил ударение, — опять кто-нибудь не подстрелил, тогда я не против.

— Я начну, я правда начну! — девушка выпрямилась на стуле в готовности.

— Хорошо, будешь третьей... — вновь кривая улыбка.

Тотчас перед глазами Дри пробежала строка:

Вы приняты в группу для совместного выполнения заданий.

Глаза девушки загорелись от восторга.

— Ну что, запасемся едой — и в путь! — обрадовался новому участнику группы Соло.

— Я смотрю, твои принципы одиночной игры совсем испортились, — не смог не поддеть своего напарника Greyzver. — Может, тебе пора имя сменить?

— А сам что мне говорил? — напомнил Соло о признании некроманта об одиночной работе.

— Пока вы тут разбираетесь, я пойду носик попудрю, — мило улыбнулась Дри и, поднявшись из-за стола, направилась к лестнице на второй этаж в свою комнату.

Три всадника ехали по старому тракту, ведущему к лесозаготовительной площадке. Давно неезженная дорога петляла по лесу, развлекая путешественников пением птиц. Солнце играло на ярко-зеленой листве, шумевшей в вершинах деревьев. И как всегда в присутствии некроманта ни одна тварь не выходила на тропу за горячим человеческим мясом.

— А что за задание? — поинтересовалась Дри.

— А вот сейчас и узнаем, — понизил голос Greyzver и остановил вороного скакуна.

Соло тоже заметил открывавшееся за поворотом пространство с остатками заготовленных на обочине бревен.

— Оставляем лошадок здесь, — прошептал Некр и достал из инвентаря свой посох, который немного напугал девушку.

Пройдя поворот и обогнув пачку рассохшихся бревен, все трое вышли на большую поляну, очищенную лесорубами от деревьев. В этот момент с двух сторон из густой растительности появились две пары огромных зверей, при рычании испускающих зеленоватый пар. Формой они напоминали волков, только размером с быка. Тело каждого покрывала зеленеющая мозаика из травы, мха, веток и костей. Будто огромный

скульптор замешал эти ингредиенты в одном чане, а потом вылепил из них Лесных Стражей, так они назывались.

Но они оказались не единственными, кто ожидал незваных гостей. То здесь, то там на ветвях появлялись молоденькие девушки с прической, как у Дри, только их дредлоки были цвета леса. Обнаженные тела завораживали. Кто-то из дриад являлся из-за деревьев, при ходьбе виляя бедрами. Соло поднял голову, и справа от него на толстый сук вышла очередная обнаженная красавица, чьи тяжелые груди качались при ходьбе. Дриада остановилась почти над ним. Парень сглотнул от такого вида.

— Не отвлекайся на них, — процедил сквозь зубы Greyzver, не упуская из виду ни одного из четырех Лесных Стражей.

Резкий шум привлек внимание, и деревья напротив трех человек разошлись в сторону, пропуская что-то гигантское.

Лешак Демиург.

Прочитал надпись поверх пятнадцатиметрового создания Greyzver, которое вначале принял за голема.

Он был из одной структуры с Лесными Стра-

жами. Мощные ноги и руки состояли из мха с комьями земли, травы и сучьев, иногда проглядывали кости. В гигантском теле плюс ко всему встречались части стволов деревьев. Оплетался весь этот «коктейль» толстыми корнями, обляпанными тиной. из всех мест тела свисали живые лианы. Голова из такого же сплетения природы полыхнула красными глазами, и сквозь зеленую надпись Лешака стал пробиваться тревожный кровавый оттенок, а под именем, пульсируя, проявлялась шкала жизни. В это время и у Лесных Стражей сквозь зелень вспыхнули красные глаза.

Не успел Greyzver направить на него посох, как Дри мгновенно встала между ними.

— Нет! — выкрикнула она. — Не надо, это Создатель Леса!

— У нас такие обычно нападали на людей, — глаза некроманта сверкали злобой.

— Ты зачем его привела?! — взревел Лешак.

— Дедушка, он друг! — Дри поставила перед собой открытые ладони, пытаясь остановить наступавшего Лешака.

— Он адепт — осквернитель Смерти, а ты Дитя Жизни! Некромант не может быть другом! — гигант остановился в десяти метрах от Дри,

Greyzvera и Соло, который держал меч наготове, следя за Лесными Стражами.

— Ничего себе неведома зверушка! — вспомнил полученное задание парень, изредка поглядывая на Лешака.

— Но... — попыталась возразить Дри.

— Пусть он уходит! — буйствовал Лешак.

— Дри, старик прав: мне здесь не место, — уже спокойно проговорил Greyzver и взял посох вертикально.

— Не хватало нам, что какой-то шаман опоганил долину, так тут еще проклятый некромант появился! Все беды на нашу голову! Убирайся отсюда!

Greyzver хотел было что-то ответить беснующемуся Создателю, но вдруг перед глазами появилась надпись:

Вам доступно уникальное задание: Вернуть Лешаку Демиургу его долину. Награда: определяется...

— А что за шаман? — некромант внимательно посмотрел на гиганта.

Лешак успокоился и стал изучать Greyzvera.

— Быть может, и правда тебя туда отправить, все равно не жалко, — больше зеленый цвет

надписи не мерцал красным, и глаза горели изумрудным огнем.

— Что ты про него знаешь? — продолжил расспрос некромант.

— Немного, — ответил Лешак. — Долина покрылась мерцающей пеленой. На входе в нее появляются странные многорогие твари, с которыми мои питомцы с трудом справляются, погибая десятками. И лишь раз внучки видели ужасного Вендиго шамана, после этого троих девочек мы недосчитались...

— Вендиго?.. — нахмурился Greyzver. — О таком я не слышал...

— Ну что скажешь, некромант, поможешь старику? — более дружелюбно спросил Лешак.

— А что ж не помочь-то? Говори, где твоя долина.

Вы приняли уникальное задание: Вернуть Лешаку Демиургу его долину. Награда: определяется...

В тот же момент у Соло пробежала строка:

Внимание! Групповое задание — очистить лесозаготовочную площадь от неведомой зверушки — отменено.

Спустя пару часов передвижения через густой

лес Greyzver, Соло, Дри и Лешак в сопровождении Лесных Стражей вышли к узкому ущелью. Хотя вернее было назвать его вертикальным разломом в горной гряде — настолько оказался узким проход.

— Это ущелье выведет вас в долину, — указал ручищей гигант Лешак. — Здесь я вас оставлю.

Greyzver посмотрел на четырнадцать Лесных Стражей, которые вышли вслед за ними и уселись чуть в стороне, чего-то ожидая.

— А питомцев-то здесь зачем оставляешь? — крикнул он вслед удалявшемуся Демиургу.

Лешак остановился и, развернувшись вполоборота, сказал:

— Это вам в помощь, внучка с ними справится...

Некр одобрительно покивал головой, а Дри подошла к одному волкобыку природного наполнения и, погладив его, что-то прошептала Стражу на ухо. Точнее, туда, где оно должно было быть у животного.

Соло обнажил меч и по привычке начал его править, хотя он в этом не нуждался.

— Некр! — вдруг вспомнил парень, глядя на разговаривавшую с лесными тварями Дри.

— Что кричишь? — нахмурился напарник.

— Расскажи, как призывать питомца, а то я так ни разу не пробовал, — Соло водил точильным камнем по кромке лезвия, не отрываясь, глядя не Greyzvera.

— Я тоже не умею! — неожиданно крикнула Дри, услышав разговор.

Некромант достал книгу «Парное колдовство» 12-го уровня.

— У вас есть час прочитать ее, и мы выдвигаемся, — протянул «учебник» подошедшей Дри некромант.

Девушка улыбнулась, приняв потертый том с обложкой из бурой кожи.

Соло вздохнул:

— Вот, блин, засада!

— Что не так? Читать не умеешь? — вновь поддел напарника Некр.

— Для меня теперь это умение закрыто...

— В каком смысле — закрыто? — не понял Greyzver.

— У меня открылось какое-то индивидуальное умение — Владеющий Свитой... — Соло обратил внимание на реакцию Дри. — Ты чего? — спросил он у нее.

— Откуда оно у тебя?.. — девушка сощурилась.

— Да случайно досталось, — вроде как оправ-

дывался парень.

— У нашего удачника вечно все случайно да неожиданно, — криво усмехнулся Некр. — Я не слышал о таком умении. Что оно дает?

— Призыв сразу двух питомцев равных мне по уровню.

Greyzver одобрительно кивнул, такая помощь им пригодится.

— В легендах о рождении мира говорится о воине Аволу́ре, — вспоминая, начала рассказывать Дри. — Он владел таким умением единолично, но... легенды не всегда описывают реальные события мира.

— Значит, Соло у нас миллион раз праправнук этого Великого Аволу́ра, — усмехнулся Greyzver.

Дри тоже улыбнулась.

— Возможно, — сказала она.

— Но как им, этим умением пользоваться? — Соло вновь изобразил глупое лицо, присущее нубу.

— Тебе придется включить воображение, — голосом учителя начал Greyzver. — Раз ты у нас школу магии не прошел и тебе недоступны стандартные животные, попробуй представить какую-нибудь зверюгу, а лучше сразу двух разных. Чтобы их боевые умения отличались друг от друга. Представь, что они появились рядом с то...

Не успел Некр договорить, как рядом с Соло возникла большая крылатая тварь Каргох 65-го уровня и зашипела. Соло вскрикнул от неожиданности и инстинктивно рубанул мечом по шее твари. Каргох полыхнул голубоватым свечением и исчез.

— Черт, откуда он взялся, я же его тогда убил?! — закричал Соло, озираясь и держа меч наготове. Парня потряхивал адреналин.

Некр сквасил губы и посмотрел на напарника как на умалишенного, а Дри широко улыбнулась.

— Ох и трудный же ты, Соло... — вздохнул Greyzver. — Поздравляю, ты только что убил своего первого питомца! А теперь скажи, через какое время ты можешь призвать повторно?

Соло потер лоб, понимая, что в очередной раз лопухнулся.

— Через три часа... — он виновато глянул на некроманта.

— Через три часа, — передразнил Greyzver, и добавил: — Радуйся, что ты можешь призывать двоих. Давай, Великий воин, осуществи призыв второго питомца, но только без панических маханий клинком.

— Но как я его убил одним ударом, он же 65-го

уровня был?! — не понимал парень.

— Ты не убил его, — включилась в разговор Дри, — ты его просто развоплотил, проще говоря — отозвал.

Соло вздохнул и попробовал представить Каргоха в очередной раз, но ничего не получилось.

— Что, дружок, сломал игрушку? — уточнил Greyzver, ухмыляясь.

— Ничего не получается, — потер нос Соло. — И вообще, почему появилась одна особь, а не две?

— Ну-у... — протянул Некр, — здесь я не могу подсказать правнуку Великого Аволу́ра. Видимо, ты не только пета развоплотил, но и свое героическое умение.

— Не переживай, Соло, — поддержала парня Дри, — у тебя потом получится.

Спустя час дриада захлопнула книгу и закрыла глаза, мгновение спустя рядом с ней появился огромный ушастый грифон, и Соло непроизвольно сжал рукоять меча, так как полуптица-полузверь сверкнул на него опасным желтым взглядом.

Грифон Тайфун 12-го уровня.

Полностью черное создание с желтыми немигающими глазами имело белые перья на внут-

ренней стороне крыла. Но была и еще одна любопытная деталь: по массивному клюву изредка пробегали тонкие ломаные ниточки молний.

— Он у тебя не закоротит? — усмехнулся Greyzver. — А то смотрю, на клюве уже замыкание.

Дри улыбнулась.

— Он у меня электрический получился, должен молниями плеваться, — пояснила дриада.

— Хороший выбор! — оценил питомца Некр.

— А погладить можно? — порадовался Соло такому союзнику, который в холке был ему до подбородка.

— Погладь, — ответила Дри и сама потрепала грифона за толстую шею.

— Ну что, любители животных, готовы к бою? — без кривой ухмылки никак не обошлось.

Обозначив точку возрождения перед входом, небольшой отряд скрылся в разломе горного хребта. Более часа ушло на преодоление ущелья, где нередко сверху срывались камни. Благо до лавинного обрушения не доходило.

Грифон Дри уже наматывал широкие круги над долиной, когда три человека вышли на простор. Девушка перед входом в разлом отправила питомца перелететь поверху, чтобы он не мучился

пешком.

Горная гряда, окружавшая долину, напоминала Обводной хребет рядом с первым городом в котором появился Соло, только здесь скалистые склоны вытягивались в форме лодки. Долину заполнял смешанный лес, но всю эту умиротворенную картину портило неясное явление в ее центре, будто средняя часть прорвалась другой реальностью. Мерцающая пелена с размытыми краями захватывала деревья, растворяя их в серой мгле.

За людьми из ущелья вышли Лесные Стражи и тут же зарычали, испуская зеленоватый пар.

— Все знают, что делать? — на всякий случай спросил Greyzver, узнать, дошел ли новый план до напарников.

— Я постараюсь быть в стороне, помогая вам, — ответила Дри.

— Я беру на себя охрану шамана, — крутанул мечом Соло.

— А я займусь Вендиго, — завершил Greyzver, и все трое направились к мерцающей пелене.

Лесные Стражи разделились на две группы и шли по обе стороны от людей.

Чем ближе подходили защитники долины, тем сильнее казалось, что пелена наползает на них,

закрывая при этом полнеба. Но почему-то чувства тревоги не присутствовало. Сквозь завесу вроде проглядывали деревья, и никакого постороннего движения или звука.

Greyzver шагнул за грань первым, и разом все изменилось, словно он преодолел границу света и тьмы. Жаркий летний день сменился сыростью осени, наполнив ноздри незнакомыми запахами, где пасмурное небо моросило дождем. Некромант сразу почувствовал холод, и в голове пролетела информация:

Провинция Рыынкра. Предреальность.

Это прозвучало именно в голове, а не пробежало перед глазами, как в игре, и Greyzver обратил внимание, что он не видит ни одной подсказки для игрока: нет шкалы жизни, доступа к инвентарю, выхода из игры. Радовало то, что он заранее приготовил эликсиры, поместив их в кармашки на поясе.

Greyzver насторожился.

Пространство изменилось до неузнаваемости. Редкий лес, находившийся чуть ниже некроманта по склону, уже не имел листвы, раскачивая колючими ветвями на ветру. Чуть правее пологого склона, на который он вышел, на скальном

уступе виднелась полуразрушенная башня. Дальше разглядеть он ничего не успел...

Соло вышел в неизвестное место следом за Некром, и его накрыло. Окружение поплыло, и ноги подкосились.

У кромки деревьев полыхнуло пространство, и из пустоты появились десятки тварей. Телом они походили на людей, но передвигались на четвереньках, как обезьяны, и имели хвост, как у ящериц. На больших головах, над заостренными ушами, вперед и в стороны вытягивались четыре рога. Два массивных расходились за головой немного в стороны, а два поменьше торчали от висков. Грубая, с костяными наростами кожа сильно обтягивала человекоподобные черепа. Носов у тварей не было, на их месте зияли провалы. Мутно-бурые десятки пар глаз, не мигая, смотрели на появившуюся Дри, не обращая внимания на лежавших Greyzvera и Соло. Рты мерзких созданий тут же оскалились острыми зубами, и твари зашипели, бросившись в сторону трех появившихся людей. В этот момент на склоне появились Лесные Стражи и Грифон.

Дри отправила на своих союзников и питомца заклинание Колыбель Природы, отражающее 50% критических ударов, а следом добавила Силу

Леса — заклинание, в десять раз увеличившее силу атаки. В ту же секунду с рычанием поднялся Соло, а потом зашевелился Greyzver.

Нраáлг пожиратель.

В голове у Соло пролетело название тварей, приближавшихся от кромки леса. Он в ярости разогнал меч и даже не обратил внимания, что не прочитал оповещение, а именно услышал, точнее, понял, кто перед ним. Вдобавок у тварей не было величины уровня.

Лесные Стражи сцепились с нраáлгами в жестокой схватке, и было видно, что пожиратели сильнее. Соло наблюдал вокруг каждого нраáлга что-то вроде многослойного ореола. Твари излучали агрессивный поток энергии, цветовая гамма которого переходила от бордовой до красной.

В момент, когда несколько пожирателей набросились на Соло, он сразу активировал Панцирь Ледоголема, разбросав напавших по сторонам, но те вновь поднимались, хотя и пробитые насквозь ледяными шипами. Парень мгновенно и одновременно нанес четверым противникам мощные удары, но лишь один нраáлг лишился головы. Зато Соло заметил призрачные ореолы тварей и понял: энергетическая оболочка потеряла

бордовые слои, оставив едва заметные красные: это означало, что жизни в противнике осталось намного меньше половины.

Сильный удар новых напавших вернул Соло в реальность, и он перестал отвлекаться на изучение тварей, погружаясь в атаку с головой.

Дри поняла, чем накрыло некроманта и паладинума: кто-то скрытый нанес мощный ментальный удар, от которого у девушки имелась собственная хорошая защита. Она отправила заклинание Благословение Разума на напарников, снимая тем самым любое воздействие, будь оно ментальное или магическое, и почувствовала невидимый взор на себе...

Greyzver в бешенстве ударил сразу несколькими заклятьями, как только поднялся, и больше половины нраáлгов были уничтожены. Следом он выпустил двух питомцев — Схиша и Химерга, отметив, как точно бьет молниями Грифон.

Соло он увидел в гуще сражения, но вот от Лесных Стражей остались всего двое. А в следующий миг крик девушки заставил его обернуться.

Вендиго шаман.

Greyzver уже не удивился, что над головой твари не указано обозначение уровня и его имени,

лишь внушительный по размеру агрессивный ореол окружал шамана. Но некроманту некогда было разглядывать противника, в одной из четырех рук который держал бесчувственную Дри.

Некр, воспользовавшись Сдвигом Смерти, мгновенно ушел с линии атаки магического удара и поочередно запустил четыре летавших вокруг него черепа, а следом черный протуберанец, отвлекая шамана на защиту.

Вендиго бросил девушку, и Greyzver увидел след крови, разбрызгавшийся по мокрой траве. Он в гневе бросил Мертвящую Пустоту, лишая шамана 98% маны на 30 секунд, а следом Моровой Обморок, оглушавший на такое же время, и, не останавливаясь, несколько раз метнул Разрывателя Душ, чередуя с Триумфом Боли.

Но не прошли тридцать секунд оглушения, как Вендиго, роняя медленно разлагавшуюся от заклятья некроманта плоть, молниеносно-неуловимым движением сместился в сторону добивавшего остатки нраáлгов паладинума.

Соло услышал крик Дри и обернулся, при этом отрубив очередную голову рогатой твари. Недалеко от Greyzvera возвышалась фигура шамана, чуть ли не в два роста некроманта.

Если взять торс человека и убрать, вырвав,

у него всю плоть от подмышечных впадин до середины таза, оголяя скелет, то примерно так выглядело тело Вендиго, кровоточа драными краями шкуры.

Выходивший из таза мощный позвоночник, состоявший из трех сросшихся позвоночных столбов, изгибался назад дугой. Он держал верхнюю часть тела с наполовину оголенными ребрами, где из заросших грубой шерстью плеч торчали четыре мослатые ручищи, обладавшие волосяным покровом только на предплечьях. Передние были метра по три длиной, а те, что сзади, чуть короче. Каждая из конечностей имела по три пальца с острыми вытянутыми когтями, средний палец на всех кистях оказался вполовину длиннее соседних.

Обросший густой бурой шерстью горб и часть сохранившей плоть спины ощетинились позвоночными костями, торчавшими на полметра. Плечи твари плавно вытягивались вперед, и из густой шерсти выпячивалась морда Вендиго, а точнее, голый череп, похожий на лошадиный, с рваными провалами носа и глаз. Его острые зубы с торчавшими вперед верхними клыками клацали в предвкушении человеческой плоти.

Завершением описания данного творения

больного воображения разработчиков игры были частично волосатые ноги, изгибавшиеся как у животных. В нижней своей части они тоже не имели плоти. Из кровавого мяса каждой лапы-ноги выходило по одной толстой кости, снизу обломанной острым скосом, как ни странно также кровоточащим. Вот только было непонятно, каким образом пики костей не проваливались в сырую землю, ведь моросящий дождь не прекращался и ноги Соло уже давно месили грязь.

Сейчас Вендиго держал в руке бесчувственную дриаду. А как только Некр ушел с линии атаки и ударил в шамана, гигантская тварь бросила Дри, и Соло увидел брызги крови.

Парень получил опасный удар рогом и активировал Панцирь Ледоголема. В глазах потемнело, а в ушах застучала кровь. Итак, мрачное дождливое пространство погрузилось в серые тона с размазанными краями в периферии зрения. Он на ощупь вынул эликсир и в нескольких местах своего тела почувствовал зубы нраáлгов. Агрессивная оборона сработала мгновенно, оглушая пожирателей.

Придя в себя от волшебного напитка, следом выпил Регенерат и увидел, как Схиш разорвал одного из нраáлгов. Соло вогнал острие меча в

глазницу самому шустрому из троих оставшихся и отправил бело-салатовый росчерк Дри. После чего незамедлительно применил умение Исцеление игроков группы, добавив каждому по 80% к здоровью и обороне. Тотчас Вендиго сорвался с места, и миг спустя его клыки ворвались в броню парня...

Дри пришла в себя, и в ее мозгу обозначилась информация:

Вы оставили Отпечаток в Предреальности, Ваш Образ сохранился здесь навечно.

Голова кружилась, а живот ломила жуткая режущая боль. Она выпила оздаравливающий эликсир и в ужасе увидела пробитую броню. В правом боку зияла обагренная дыра, но плоть уже стянулась, останавливая кровотечение. Девушка тяжело поднялась, удивляясь, почему стопроцентный эликсир жизни действует с замедлением.

Растерянное состояние не давало сосредоточиться, Дри сильно зажмурилась и резко открыла глаза.

Ниже по склону она увидела громадную фигуру шамана, который, держа двумя руками свою жертву, рвал ее зубами... Соло заорал от боли и

вогнал меч меж ребер Вендиго снизу. Greyzver резко приблизился к противнику, выпустив в него несколько заклинаний, и с ходу всадил белоснежный клинок в горло шамана. Вендиго мгновенно пробил костью ноги голову напавшему Схишу, развоплотив при этом питомца некроманта, обломил меч паладинума, отбросив в сторону его хозяина, и, проткнув длинным когтем грудь Greyzvera, откусил тому руку, державшую кинжал.

Все это произошло за одну секунду, но Дри успела испугаться за жизни друзей и отправила все свои умения на восстановление здоровья каждого из них.

Шаман взревел, но не успел кинуться к девушке: на него напал Химерг.

Дри призвала Грифона, так как предыдущий исчез после того, как она потеряла сознание, и резко сместилась в сторону, опасаясь атаки Вендиго.

Greyzver попытался подняться, но тотчас упал: не оказалось опоры. Вместо левой руки у него остался обрубок чуть выше локтя. Кровь уже почти не текла, видимо, кто-то из напарников его подлечил. Ненависть к твари заставила опереться на посох и подняться. В этот момент весь растрепанный с разодранной грудью и шеей,

покрытый кровью, пробежал Соло и, оттолкнувшись от спины Химерга, взлетел в прыжке. Рыча в безумии, с магическим кайлом он обрушился на череп Вендиго шамана. Тот отбросил парня в сторону и разорвал змеепаукоскорпиона на части. Полуразложившийся противник повернулся к Некру и ударил магией Холода, но Greyzver успел активировать Безжалостный Шрам, и магический щит отразил 70% урона.

Некромант не разглядел, как десятки невидимых мечей нанесли Вендиго огромное количество рубящих ударов, из-за того что 30% Холода покрыли его инеем, от урона которого пришлось бросить посох и выпить эликсир.

Дри видела, что у шамана имелись «украшения» на теле. На двух ручищах были пробиты отверстия между лучевыми костями, сквозь которые оказались продеты кольца. К одному кольцу цеплялась массивная цепь с амулетом, ко второму — перстень с большим камнем. Еще на руку с амулетом был надет браслет, красные камни которого оставляли шлейфы в мокром пространстве. Сейчас все камни на его теле ярко горели, по-видимому, усиливая регенерацию.

Девушка заметила, как поднимается Соло и без единого звука, с голыми руками устремляется

к противнику, в то же время над ним возникают два Каргоха. Greyzver поднимает посох, и с его кристалла ударяет синее пламя. Соло молча подныривает под шамана, и мгновенно возникший шипастый купол подбрасывает окутанного синим пламенем Вендиго вверх. Два Каргоха ударили пламенем одновременно с молнией Грифона.

Не успел шаман рухнуть на землю, как нереально быстро подскочил Соло и, выдернув из его черепа кайло, нанес им еще один удар, да такой, что серая кость головы сломалась, вмявшись внутрь.

Мощный выброс энергии ударил настолько резко, что девушка опять потеряла сознание...

— Слава Богам, вы вернулись! — прозвучал знакомый голос.

Дри открыла глаза.

— Я уж и долину всю обошел, как только мерцающая пелена исчезла на той неделе, но от вас и следов не осталось, — продолжал Лешак Демиург. — Как ты, внученька?

Дри вскочила и посмотрела на лежавших рядом с ней Greyzvera и Соло.

— Они?.. — зажала рот рукой девушка.

— Нет, милая, все в порядке, они живы. Просто

сильно вас потрепал тот проклятый шаман. Вон как досталось твоим друзьям: у мальчонки грудь разорвана и ребра переломаны, а шея... Как выжил — не знаю. Да и хозяин Тьмы чудом еще на этом свете: грудь насквозь пробило, но с правой стороны, да и руки лишился.

— Ты им поможешь?! — с надеждой в голосе спросила Дри.

— Конечно, помогу! Сила Леса творит чудеса! Да и твои ранки надо подчистить.

Глаза Лешака вспыхнули ярким изумрудом, и Дри почувствовала приятное тепло во всех местах на теле, где у нее были шрамы, а после этого с восторгом наблюдала, как начала отрастать рука Greyzvera.

Корни, вытянувшись из земли, соединились с изувеченной конечностью, и из обрубка стали вытягиваться зеленовато-красные волокна, создавая кости, а поверх них и саму плоть.

Когда восстановленная рука была освобождена и корни спрятались в землю, Дри заметила, что кожа возрожденной руки имела зеленоватый оттенок.

Теперь настала очередь Соло, только в этот раз магия была другого характера. Лешак положил огромную руку на грудь парня, почти полностью

скрывшегося под ней, и из глаз Создателя Леса к Соло потянулось изумрудное свечение.

— Учись магии Природы, внучка, — проговорил Лешак Демиург и, выпрямившись протянул девушке древний том.

Дар Мира — книга магии Природы.

[1] *Дредлоки, локи, дреды (от англ. dreadlocks — устрашающие локоны)* — известное наименование, как спутанные в локоны волосы.

[2] *Рескил (от англ. resurect —«воскрешение» + kill — «убийство»)* — убийство персонажа игрока или НПС (монстра в игре) сразу после того, как он воскреснет.

продолжение 5

Дар Мира — книга магии Природы.

Напарники Дри вздрогнули, глубоко вздыхая, и как по команде одновременно вскочили, озираясь.

— Где он?! — выкрикнул Соло.

— Вы с ним справились, — довольно проговорил Лешак. — Благодарю вас за помощь!

Вы выполнили уникальное задание: Вернуть Лешаку Демиургу его долину. Награда: определяется.

Вы уничтожили древнего Вендиго шамана.

Вы получаете 66-й уровень...

Соло пропустил все изменения в улучшениях и в росте уровней, а отметил вниманием лишь новые умения:

Умение — Парный Син, преобразовано. При активации появляются два Ваших двойника и в прыжке наносят сверху двойной удар мечами, критический урон 200%. Перезарядка через 40 секунд.

Вы получили умение — Прыжок Возмездия. При прыжке и ударе сверху противник получает 100% критического урона. Перезарядка через 2

минуты.

Вы получили умение — Смертельная Близость. При активации вы мысленно захватываете необходимую цель, и ее мгновенно притягивает к себе.

Greyzver посмотрел на отросшую руку, по сжимал ее в кулак, и благодарно кивнул Лешаку. В этот момент побежали строки:

Вы выполнили уникальное задание: Вернуть Лешаку Демиургу его долину. Награда: умение — Проказа Леса, заложено в левую руку. При активации в лесу противника атакуют отравленные гнилью корни, мгновенно прорастая в тело врага. Также при нахождении в лесу Ваши здоровье и мана восстанавливаются автоматически.

Вы уничтожили древнего Вендиго шамана.

Вы получили умение — Аура Гибели. С противника снимается 90% магической защиты на 30 секунд. Повторная активация возможна через 1 минуту.

Вы получили умение — Покровительство Смерти. При активации призрачный щит отражает 90% физической атаки.

Вы получили заклятье — Объятия Страданий. При атаке площадь в диаметре 10 метров пора-

жается дождем синего пламени.

В это время Дри радостно наблюдала свою информацию:

Вы выполнили уникальное задание: Вернуть Лешаку Демиургу его долину. Награда: Дар Мира — книга магии Природы; Умение — Подарок Леса. Теперь любая ветка в Ваших руках может превратиться в Лук Дриады; Умение — Когти Земли. При визуальном обозначении на земле невидимой линии противник, перешагнувший эту охранную черту, будет мгновенно поражен частоколом корней.

Вы уничтожили древнего Вендиго шамана.

Вы получаете 31-й уровень...

Дри, как и Соло, пропустила все улучшения и ошеломляющий рост уровня персонажа, а акцентировала внимание на новинках:

Вы получили умение — Слепок Вечности. При активации противники, находящиеся на визуально обозначенной площади диаметром в 5 метров, замирают на 5 секунд, лишаясь 100% магической защиты. Положительный эффект с атакующими заклинаниями. Повторное применение через 5 секунд.

Вы получили умение — Дурман Забвения. При активации возникает облако отравляющего тумана, поражая противника.

Вы получили заклинание — Шторм Безумия. Вихрь захватывает противника и ломает его.

Вы получили заклинание — Ливень Леса. При активации на визуально обозначенную площадь диаметром в 10 метров обрушивается ливень из отравленных кольев каменной сосны. Повторное применение через 40 секунд.

Greyzver улыбнулся, увидев, как изменились уровни у его напарников: Соло теперь имел 71-й, а Дри 50-й.

Осмотревшись, Некр определил, где они оказались: перед ущельем, как раз на месте точки возрождений.

— Мы умерли? — на всякий случай уточнил он у Лешака.

— Нет, — мотнул он зеленой головой, — вы внезапно очутились, все израненные, прямо здесь.

— Дедушка, — обратилась к Демиургу Дри, — ты сказал мерцающая пелена исчезла на той неделе. Что это означает?

— Вас не было более двух недель, а эта окаянная пелена, будь она неладна, только на той неделе растворилась.

Трое героев переглянулись, глядя непонимающим взглядом, ведь схватка с тварями Предреальности длилась всего несколько минут.

Демиург продолжал.

— Тварей мы больше не видели, как только вы скрылись в том проклятом месте, но, когда пелена растаяла в солнечном свете, мы с внучками перевернули всю долину, а следов ваших так и не обнаружили, — закончил Лешак.

— Жалко... — вздохнул Greyzver, потрогав опустевшие ножны: кинжал Коготь Некроманта остался в теле Вендиго.

— Я смотрю, ты тоже лишился всего оружия, — Соло тоскливо вспомнил, сколько потеряно в локации под названием Провинция Рыынкра.

Шаман сломал меч Соло, а два амулета: Сомнамбула и Глоток Жизни, также охранный оберег Рыслино Счастье остались у твари в пасти, когда она разодрала ему шею с грудью. Ну а кайло, видимо, застряло в проломленном черепе.

«Вы не можете продать это оружие или потерять, также его не могут забрать другие игроки при вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу, — вспомнил характеристики орудия труда Соло, вздохнув. — Странно... Если я не могу его потерять, то как же я умудрился это

сделать?..»

— Как ты теперь будешь без своего посоха? — решил отвлечь себя от унылых мыслей Соло, заметив, что у Некра вместе с рукой еще пропал и Браслет Возврата. Рукав кожаного доспеха заканчивался выше локтя, и новоявленная зеленоватая конечность не имела никаких магических безделушек.

— За это я не переживаю, — грустно улыбнулся некромант, — у меня есть умение создавать предметы. Вот как тебе без оружия добираться до города?..

— Поищу старый меч на брошенной лесозаготовке, там немало воинов полегло от неведомой зверушки... — ответил Соло, мельком глянув на Создателя Леса.

Лешака озарило свечение, и в его ручищах появился двуручный клинок.

— Я все думал, чем же мне тебя наградить, могучий воин? И ты помог старику с этой задачей! — торжественно произнес Демиург и протянул оружие Соло.

Награда за выполнение уникального задания определена: Двуручный меч Тлен Вечности. Наносит противнику 60% критического урона, при этом заражая разложением. Имеет слот для

улучшения. Нет требований к уровню.

Соло засиял от радости, забыв даже про потерю своих магических побрякушек. Меч лег в руку как родной, и парень не удержался, чтобы не пробежаться по поляне, нанося смертоносные удары воображаемому противнику.

— Что еще ребенку для счастья надо? — усмехнулся Greyzver.

Дри улыбнулась.

— А тебе, внучка, перед расставанием я бы хотел передать свой Дар... — проговорил Лешак, и девушку окутали изумрудные лоскуты света, мгновенно ворвавшись в ее тело.

Дри выгнулась с криком, но Greyzver не мешал, резко остановив жестом нахмурившегося и напрягшегося Соло.

Когда дриада упала на колени и подняла взгляд на Демиурга, ее глаза горели таким же изумрудным огнем, как и у Лешака. Лесной Создатель воздел ручищи к небу и мощным, не своим, голосом произнес:

— Где бы ты ни была, в каких бы мирах ни очутилась, эта Сила всегда будет с тобой! Встань, Сокровенное Дитя Природы!

На поляну вывели трех коней. Greyzver запрыгнул в седло со словами, непонятно к кому

обращенными: то ли к находившимся на поляне дриадам, то ли к Дри:

— У меня теперь с Лесом положительные отношения. Это означает, можно под себя положить?

Дри покачала головой, не одобряя шутку, а Лешак сердито прогудел и махнул рукой, вроде: что взять с адепта Смерти? Никакой культуры!

Дриады за спиной Создателя Леса зажали рты руками, смущенно улыбаясь и хихикая.

— Поехали уже, — недовольно сказала Дри. — Положительный нашелся...

Выбравшись на заброшенный тракт, три всадника построились в одну линию, чтобы видеть друг друга. Ехавшая справа дриада повернулась к напарникам с вопрошающим взглядом.

— Говори, — не поворачивая головы, произнес Greyzver.

— «Вы оставили Отпечаток в Предреальности, Ваш Образ сохранился здесь навечно», — процитировала Дри. — У вас такое было?

Greyzver подтвердил кивком.

— Что это значит? — последовал очередной вопрос девушки.

Соло пожал плечами.

— В игре полно странностей, — проговорил парень, все еще разглядывая новое оружие.

Соло порылся у себя в инвентаре и нашел магический камень — магии Льда, которые докупал отдельно, и сразу улучшил новый меч.

— А про Предреальность кто-нибудь из вас что-нибудь слышал? — не унималась дриада.

— Не, Дри, — ответил Соло, убрав клинок за спину, где имелись специальные крюки для захвата двуручного оружия, — мы сами не так давно в игре.

А заметив устремленный на величину уровня некроманта взгляд девушки, добавил:

— Он же не из нашего мира...

Глава 5

К вечеру, проезжая мимо ворот Áухена, три всадника заметили, как им машет один из стражников, и они изменили курс движения.

— Чего тебе? — спросил некромант, когда они придержали коней у ворот города.

— Да вас искал кто-то, — ответил стражник. — Говорил: только вы сможете справиться с заданием.

— И где этот кто-то? — поинтересовался Соло.

Стражник пожал плечами:

— Наверное, по тавернам ошивается.

— Если увидишь, скажи, пусть нас ищет в пор-

товом городке на западе, — бросил Greyzver и направил коня на новый тракт.

— В Л**ю**пстре? — крикнул вслед трем всадникам стражник.

— Да, — махнул рукой Соло.

Группа из трех человек ехала всю ночь, и, когда рассвет озолотил кромку горизонта, они увидели многоугольник белых стен Арокýрна.

Проезжая поселок, расположившийся по эту сторону реки, остановились на площади с колодцем посередине и напоили коней. Осталось преодолеть мост через омываемую стены города реку, и тогда уже будет долгожданный трактир. Три всадника давно проголодались.

Как и прошлые разы, все виды рас расходились при виде некроманта. Соло предложил отправиться в другой трактир, о расположении которого он узнал прошлый раз. Ему не возражали.

Как и везде, хозяин трактира был, мягко говоря, в шоке от такого постояльца как некромант, но отказать побоялся. А то, что завтрак был из лучших деликатесов, можно было не сомневаться: трактирщик пытался угодить.

— Я пойду по лавкам пробегусь, да и просто прогуляться по городу охота, а то в прошлый раз

мне дождь не дал полюбоваться архитектурой, — сыто и довольно потянулся Соло, хрустнув спиной.

— Только не забудь, что мы здесь на одну ночь, — напомнила Дри, допивая из высокого бокала ягодный морс.

— Мне нужна лавка с заготовками магического оружия, — обратился к напарнику Greyzver.

— Улица Колдуньи Аббасте́р, — указал в сторону Соло, — Я что-то подобное там видел.

Некр кивнул.

— Я с тобой! — Глаза цвета манго захлопали ресницами.

— Пойдем, — непринужденно ответил некромант.

— Броню поменяй, — поднимаясь из-за стола, усмехнулся Соло, — а то ходишь как оборванец.

— Стараюсь быть похожим на Великого воина Аволу́ра, — Greyzver указал рукой на Соло, броня которого была искорежена клыками Вендиго.

— Да я-то прямо сейчас иду к бронникам, — Соло взял огромный меч, который был прислонен к стене, и забросил его за спину в специальные крючковые держатели.

Поблагодарив хозяина трактира, Соло выскочил на залитую солнцем улицу и, подняв руки

вверх, радостно потянулся. Он пребывал в чудесном настроении.

Улицы Арокýрна были широкими и, несмотря на ранний час, многолюдными.

«И чего это им всем не спится?» — подмигнул парень идущим навстречу двум эльфкам.

Они звонко засмеялись, и Соло обернулся, провожая взглядом их покачивающиеся, почти обнаженные бедра.

«Надо будет с эльфкой замутить!» — твердо решил парень и нашел, что искал.

«Легендарная защита» — гласило кричащее название лавки бронника.

Дорогу к магическим мастеровым нашли быстро, так как интересовалась, куда идти дальше, Дри, а Greyzver шел в пяти метрах позади нее, дабы не распугивать «путеводящих» горожан.

«Сделай сам» — кратко и емко определяла заведение вывеска.

Первым вошел некромант, чем перепугал до смерти упитанного лавочника.

— Господин Greyzver! — торгаш по имени Пуух глубоко поклонился. — Чем могу помочь такому гостю?

— Смотря, что у тебя есть, — без эмоций ответил некромант.

— А что вас интересует? — храбрился лавочник, не выходя из-за прилавка, так как его колени тряслись от страха.

— Посохи и короткие клинки.

— Я мигом! — и Пуух убежал.

Он захотел в уборную, как только на пороге появился некромант, но побоялся уйти сразу.

Greyzver и Дри прошлись по огромному помещению с множеством стеллажей, столов и витрин под замками. Десятки сборных частей для любого вида оружия плюс ко всему множество магических составляющих и камней улучшений.

— Ты себе будешь что брать? — поинтересовался у Дри Greyzver, при этом, заметив витрину с магическими кристаллами и подошел к ней.

— Даже не знаю, — пожала плечами девушка, — мое оружие осталось при мне. Хотя...

Она подошла к витрине с составными частями к луку. Хоть Лешак Демиург наградил ее умением призывать оружие дальнего боя, но эта способность, скорее всего, будет работать в лесу, Дри не подумала проверить ее по дороге.

— Если ты не умеешь создавать предметы, тогда советую просто купить какой-нибудь легендарный лук в хорошей оружейной лавке, здесь такие имеются, — посмотрел на Дри Greyzver.

— Не умею, — вздохнув, поджала губы девушка.

— Тогда после этого заведения пойдем к оружейникам.

Дри кивнула.

— Господин Greyzver! — наконец-то появился лавочник со свертком в руках.

По нему было видно, что он стал немного смелее, а когда приблизился, Некр понял, что хозяин лавки опрокинул изрядную порцию алкогольного успокоителя.

— Я вот что... — Пуух начал суетливо разворачивать длинный сверток на свободном от товаров столе, а когда повернулся к покупателю, вздрогнул. Некромант был выше его примерно на метр и сейчас нависал над ним.

Пуух сглотнул и отошел в сторону.

На плотной ткани, покрытой неизвестными узорами, лежали две части посоха из серого дерева и витой набалдашник, приспособленный для помещения в нем кристалла. По древесине струились письмена, принадлежность которых Greyzver не знал. Он обратил взор к Дри, и она подошла.

— Тебе о чем-нибудь говорят надписи? — спросил Некр.

— Это древний мертвый язык... — прищурилась девушка, разглядывая составные посоха.

Greyzver обратил пронзительный взгляд на лавочника, и тот вжал голову в плечи.

— Откуда он у тебя?

— Я... у меня... — начал заикаться Пуух.

— Говори! — повысил голос Некр.

— Он у нашей семьи с моего детства... — испуганно начал лавочник. — Была битва... на холмах Забытых, — лавочник неопределенно махнул рукой в сторону, — а мы тогда проживали с семьей не далеко оттуда... Когда битва закончилась, отец с соседями пошли туда... ну, мало ли что там осталось...

— И отец нашел разрушенный посох? — уточнил Greyzver.

— Вообще-то я его нашел, — в страхе глядел на некроманта лавочник.

— Неважно, — обрезал Greyzver. — Чей он был?

— Отец сказал выбросить, потому что он принадлежал плохому магу, но я спрятал... — осторожно улыбнулся Пуух. — Выходит, не зря я хранил столько лет этот странный предмет?..

— Посмотрим, — неопределенно ответил некромант. — Покажи, какие у тебя есть кристаллы Разрушения.

— Но у нас в городе запрещено таким товаром торговать, — лавочник весь сжался.

— Я к тебе не с проверкой пришел, а потратить деньги, — повысил голос Greyzver.

Пуух кивнул и быстро исчез в подсобном помещении.

— Что думаешь? — обратился к Дри Greyzver.

— Я чувствую в нем до сих пор сохранившуюся злую энергию, — нахмурилась девушка.

— Зло — это хорошо, потому что я недобрый, — криво ухмыльнулся Некр.

Дри внимательно посмотрела на некроманта, но промолчала.

— Вот! — выскочил Пуух, держа в руках три небольших ларца.

В этот момент дверь в лавку открылась, и на пороге появился кто-то из горожан. Лавочник открыл рот от испуга, а некромант сверкнул красным пламенем глаз на вошедшего.

— Ой! Извините! — вскрикнул мужик и мгновенно исчез, захлопнув дверь.

Greyzver посмотрел на лавочника не сменившимися на человеческие кровавыми глазами, и тот едва не выронил ларцы.

— Спаси меня, грешного! — взмолился Пуух, глядя в потолок.

Greyzver моргнул, и черные зрачки спокойно взглянули на почти потерявшего сознание лавочника.

— Не бойся, тебе ничего не сделаю.

Пуух, крепко державший ларцы, кивнул. Во рту мгновенно пересохло. Он собрался с силами и бережно поставил товар на стол.

— Что здесь? — спокойным голосом спросил Некр.

Лавочник еще раз глянул на покупателя и осторожно начал рассказывать, открывая ларцы поочередно.

— Это, — он указал на рубинового цвета вытянутый кристалл, — Голодное Пламя. Это, — палец перешел к голубому кристаллу, — Ледяной Оскал, ну а тот, белый, — Молния Падших.

Greyzver оценивающе посмотрел на каждый из них.

— Цена, как и везде? — уточнил Некр, решая, какой поместить в «злой» посох.

— Вообще-то это редкий това... — немного осмелев, начал Пуух, подтверждая, что торгаши во всех мирах одинаковы.

— Цена? — повысил голос Greyzver ,оборвав лавочника.

— Вам по двадцать отдам! — выпалил Пуух,

затаив дыхание.

Пауза казалась вечностью, и хозяин лавки сейчас был уверен — пора в уборную!

Greyzver перевел взгляд с кристаллов на Пууха.

— Двадцать тысяч золотых за кристалл... это хорошая цена! — улыбнулся он кривой улыбкой и добавил: — Заберу Голодное Пламя и Молнию Падших.

Лавочник уже было простился с жизнью, но тут свершилось чудо: некромант решил купить товар, а не убить его! Пуух через силу улыбнулся и, подняв вверх указательный палец, произнес:

— Я сейчас! — и стрелой умчался.

— Может, ты перестанешь его пугать? — укоризненно проговорила Дри. — А то мы так до вечера ничего не приобретем.

Greyzver улыбнулся.

— Мне еще надо Вену Поглощения, чтобы связать посох с кристаллом. Разреши, я и ее куплю? — делая умоляющее лицо, спросил Некр.

— Тебе лишь бы дурака валять... — отмахнулась она и пошла на выход. — Давай уже покупай, и пойдем...

После нескольких часов хождения по городу Соло перекусил в таверне «Уютный дворик» и вышел на улицу.

— Эй, паладинум! — окрикнул его посетитель этого же заведения, нагоняя.

Соло притормозил, обернувшись.

— Слушай, я уже какое-то время наблюдаю за тобой, — догнал парня крупный воин его же класса по имени Факир, состоявший в клане «Вестники ужаса» и имевший 80-й уровень.

— И что дальше? — Соло не любил навязчивых типов.

— Гляжу, ты неплохо прокачан для такого-то уровня, сразу видно — мастер своего дела!

Соло остановился и посмотрел на Факира, нетерпеливо ожидая дальнейшего развития событий.

— Ты, смотрю, без клана, давай к нам в клан! — мотнул головой в сторону паладинум. — Мы тут известные в городе, свой вес имеем!

— Смотрите, как бы вас вес не поимел... — холодно посмотрел на него Соло и хотел было отвернуться.

— Пацан, ты не груби, а то знаешь что?.. — повысил голос Факир и взялся за рукоять меча, глядя исподлобья.

— Что? — глядя спокойно, даже не думая браться за оружие, Соло вновь развернулся к воину, который превышал его во всех размерах.

К ним подошел еще один бесстрашный паладинум 80-го уровня, но уже из другого клана.

— Я смотрю, Факир, ты в свой клан все юнцов набираешь? — оскалился Беримор из клана «Хранитель жизни».

Соло безразлично глянул на обоих и пошел своей дорогой.

— Алло, молодой человек! — крикнул вдогонку Беримор. — Невежливо вот так поворачиваться спиной к старшим товарищам!

Соло остановился и с широкой улыбкой произнес:

— После заката за воротами в поселке, я буду ждать вас у колодца. Там можете оба мне претензии предъявить.

И козырнув, зашагал вверх по улице.

Ближе к полуночи Соло направился на выход из трактира. В обеденном зале сидела Дри, попивая ягодный морс.

— Ты куда собрался, на ночь глядя? — поинтересовалась девушка. — Мы же вроде договорились на рассвете выдвигаться в столицу.

— Да так, размяться хочу... — неопределенно ответил Соло, улыбаясь.

Дри уловила в мимике парня ту возбужденную реакцию, которая проскакивала у него перед

боем.

— Утром встретимся! — Соло махнул рукой и вышел на улицу.

Дри посмотрела за ним в окно, когда он автоматически, поудобнее для себя, поправил громадный меч за спиной. Хмыкнув, девушка продолжила наслаждаться ароматным, вкусным напитком.

Соло вышел на площадь поселка, где не было ни души. Решив, что пришел рано, достал из-за спины свое новое оружие, которое пока не попробовал в бою и уселся на край колодца.

Посмотрев на лезвие, заметил, как по нему пробежала зеленая волна заложенной в сталь энергии, а следом, проявившись на миг, пролетел едва заметный налет инея.

Звук шагов отвлек от созерцания оружия, и Соло усмехнулся. Поставив меч рядом с собой, прислонил его к каменной кладке колодца и скрестил руки на груди.

На площадь из нескольких примыкающих улиц выходили воины двух кланов — «Хранитель жизни» и «Вестники ужаса». С каждой стороны по пять бесстрашных паладинумов и по одному магу. Уровни персонажей были от 77-го до 80-го.

— Ну что, пацан, — обратился Факир, раскру-

чивая полуторный меч левой рукой, держа в правой круглый щит, — не захотел к нам? Еще и оскорбил главу клана?

— А вы не мало народу-то привели? — криво улыбнулся Соло, поднимаясь и беря в руку тяжелый меч.

— А ты больно дерзкий для 71-го уровня, — усмехнулся Беримор, вынимая из-за спины двуручный клинок.

— Мужчина, я вас обидел? — издевался Соло.

В данный момент парень понимал кривые ухмылки напарника, они жутко раздражали противника. Все воины обнажили оружие. И не предупреждая, Беримор рванул в атаку.

Возможно, умение Сдвиг Морока тоже неприсуще классу паладинума, так как 80-й уровень оказался настолько медленным, что Соло успел нанести три удара по Беримору и один по следующему напавшему воину.

Рев бешенства и боли разнесся в ночи, и Соло с радостью отметил, как шкала жизни первого напавшего снизилась до критической, и сейчас лицо Беримора на глазах разлагалось, а у второго воина — вполовину.

Больше никто не произнес ни слова, нападая все разом. И это была их ошибка. Панцирь Ле-

доголема забрал сразу три жизни, хотя и Соло пришлось выпить Регенерат. Он Уклонился от рубящего удара сверху и, поднырнув под другую руку, вогнал острие Тлена под шлем Беримора, которого уже вылечил маг. Гигант не успел даже вскрикнуть — удар был смертельным.

Соло активировал Натиск Фикалоида и в последний момент, когда воины разлетелись в стороны, заметил сорвавшееся с посоха мага пламя.

Все игроки знают, что если ты используешь двуручное оружие, то щит тебе недоступен, но не в случае с Соло. Левая рука взлетела, и Призрачный Щит Граорга отразил 90% магии. Оказывается, и щит улучшился после битвы с Вендиго.

Но маги не останавливались, а атаковали вместе с очухавшимися паладинумами. Мир погрузился в серые тона, и пульсирующий кровавый туман застучал в висках барабанами. Соло зарычал и после активировавшегося Панциря Ледоголема выпил «Волшебный глоток». В этот момент на него обрушился ледяной поток, который не причинил Соло никакого вреда. Парень крутанул мечом, и тут же сработало умение Спираль Смерти, лишив голов у двоих паладинумов.

Оставшиеся вчетвером при поддержке магов

атаковали разом, и Соло взревел в ярости, а миг спустя с двух сторон появились призрачные двойники парня и в высоком скачке обрушились на напавших. Воспользовавшись моментом замешательства, Соло сорвался с места и в Прыжке Возмездия нанес стопроцентный критический удар магу, развалив его на две половины.

Со стороны города послышался топот копыт и бешеный крик Беримора. Это означало, что все убитые в этом бою уже возродились и приближаются на помощь оставшимся.

Израненный Факир получил оздоровление от оставшегося мага и оскалился:

— Ты считаешь себя крутым, да?

— А ты себя — бессмертным? — усмехнулся Соло.

Стоявший за главой клана «Вестники ужаса» маг кивнул головой и завалился ничком со стрелой в затылке. В момент атаки Факира на площадь выскочили все возрожденные. Соло отвел проникающий прямой удар в сторону и, резко развернувшись, снес Факиру голову.

Беримор, обезумевши, спрыгнул с коня и метнулся к парню, но не успел сделать и трех шагов, как его разлагающееся на глазах тело рухнуло к ногам Соло. Ночь заполнилась криками боли

и ужаса, когда из тени вышла высокая фигура в сопровождении хрупкой девушки, державшей в руках лук.

Greyzver осмотрел место побоища.

— Не мог нам сказать? — поинтересовался он.

— Думал, они вдвоем только придут, — радовался своим напарникам парень.

— Когда ты начнешь жить в сотрудничестве с головой? — Greyzver прошел по площади, собирая трофеи. — Не бывает в нашем мире справедливости и достойного поведения, а в игре тем более. Здесь никто не знает, кого скрывает личина персонажа. Где ты видел вообще, чтобы гопники ходили на встречу с предполагаемой жертвой один на один?

— Да они вроде не грабить, — пожал плечами Соло. — Просто позвали вступить к ним в клан, а я грубовато отказался.

— А знаешь, зачем зовут игроков с прокачанными персами в кланы? — нравоучительно поинтересовался Greyzver.

— Ну, чтобы усилить клан, — вроде как очевидное выдал парень.

— Чтобы потом грабить таких как ты, и другие кланы, — усмехнулся Некр. — Зарабатывать репутацию за «Великие победы».

— Поговорили, прогулялись перед сном, а теперь, может, баиньки пойдем? — поинтересовалась Дри, забросив лук за спину.

— Пойдем, Великий воин Аволу́р, — некромант хлопнул напарника по плечу, — нашей девочке надо спать.

— А наши мальчики могут без сна? — передразнила Дри, двигаясь впереди их группы.

— Наши мальчики много чего могут, но об этом они желают умалчивать, — ухмыльнулся Greyzver и заметил скопление народа у моста, ведущего к воротам города.

Соло узнал в них своих бывших противников.

— Все готовы? — спокойно поинтересовался Некр.

Но атаки не последовало. Двенадцать воинов из двух кланов недовольно проводили взглядами опасную троицу, и Соло внутренне улыбнулся.

— Что, защитника себе нашел?! — не выдержав, крикнул Факир, когда группа из трех человек была уже на другой стороне моста. — В одного-то очкуешь?!

Соло остановился и с улыбкой повернулся.

— А вы, я смотрю, все — великие бесстрашные воины, раз всем кланом пришли нападать на одного? — усмехнулся Соло. — На седло-то, выпус-

кать бурого медведя, тоже толпой ходишь? А то вдруг кто сзади пристроится, пока ты каменный цветок ваяешь...

Но больше ему никто не ответил. Соло помахал недавним противникам рукой и побежал за напарниками, которые уже скрылись за воротами. Как ни странно, в Арокýрне их не закрывали на ночь, хотя, возможно, данные кланы действительно имели вес в этом городе, и поэтому все было им предоставлено.

— Что у тебя за новое умение — два твоих двойника? — поинтересовался Некр на подходе к трактиру.

— Парный Син. Правда не знаю что это означает, — пожал плечами Соло.

— Син — это ассасин. То есть твое умение называется — парный убийца, — улыбнулся Greyzver.

— Теперь буду знать, — мотнул головой парень и вошел внутрь трактира.

Разойдясь по отдельным комнатам, каждый из напарников занялся своим делом. Дри спать не собиралась, она с упоением изучала книгу магии Природы — Дар Мира, которую подарил ей Лешак. Соло, счастливый от отлично проведенного боя, буквально сразу провалился в глубокий сон. А Greyzver занялся созданием нового посоха.

Разложив составные части на полу, некромант открыл стеклянную коробочку, где извивалась, словно тончайший червь, Вена Поглощения. Полупрозрачная длинная нить сиреневого оттенка имела толщину около миллиметра. Энергия этого магического элемента ощущалась всем телом, и Greyzver вспомнил, что не приобрел какой-нибудь защиты от ментального воздействия, ведь неожиданная атака Вендиго сильно разозлила неподготовленного к такому приему некроманта.

Решив в столице обязательно добавить такой защитный аксессуар к своей новой броне, но уже не кожаной, а чешуйчатой, Некр вспомнил и о другой оплошности.

— Черт возьми! — обругал себя Greyzver. — С женщинами за покупками больше не пойду! Как я мог про клинок-то забыть?!

Мотнув головой от досады, сосредоточился на посохе.

Теперь каждая часть лежала последовательно, повторяя прошлый вид этого оружия: витой набалдашник и две части посоха из серого дерева соединялись обломанными краями. Greyzver поддел пальцем Вену Поглощения, и она обвила его несколькими витками, шевеля кончиками.

Глаза некроманта вспыхнули злым кровавым огнем, оставляя шлейф, и желтеющий символ-пентаграмма во лбу загорелся так ярко, что из окна снаружи можно было увидеть мощный свет. Непринадлежавшим ему голосом Greyzver произнес заклинание и прижал палец с магическим элементом к серой древесине. Вена Поглощения мгновенно переместилась на посох и начала вытягиваться по всей длине оружия, охватывая его плотной спиралью. Обломанные края сверкнули вспышками и, шипя, соединились. В момент Слияния произошел такой мощный магический удар, что трактир захрустел окнами и стенами, содрогнувшись, будто от землетрясения.

Соло свалился с кровати и, мгновенно вскочив с мечом в руке, бешено моргая, завертелся, не понимая, что произошло. То же самое испытал и хозяин трактира. А Дри, выронив книгу, выскочила из своей комнаты с широко раскрытыми глазами. В коридоре появились напряженный Соло и улыбающийся Greyzver.

— Что это было?! — испуганно глядела на некроманта девушка, стоявшая босиком и в одной короткой, полупрозрачной ночнушке.

— Это ты, что ли? — Соло ничего не понимал спросонья.

— Расслабьтесь, — успокаивающе проговорил Greyzver. — Это просто удачно проведенный опыт. Теперь можете спать, — и, оценив вид Дри, добавил: — Классно выглядишь...

Девушка обхватила плечи руками и, зло глянув на некроманта, скрылась у себя в комнате.

— Некр, что это было? — Соло начинал просыпаться.

Greyzver достал новорожденный посох и продемонстрировал его напарнику. Соло принял магическое оружие.

Посох Некроманта. Личное оружие. Усиливает любую атаку на 50%. Имеется слот для улучшения. Невозможно продать или потерять, также его не могут забрать другие игроки при вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу.

Соло вернул посох и, вспомнив о потере в Предреальности, грустно сказал:

— Мое кайло тоже имело привязку ко мне с такими же возможностями индивидуального оружия, но я все же умудрился его оставить в Предреальности...

— Не переживай, напарник, найдем мы эту чертову Предреальность! — Greyzver подбадривающе хлопнул по плечу Соло.

Парень помотал головой:

— Знаешь, сколько раз я вчера интересовался у игровых и неигровых персонажей о ней? Все только глаза таращили, не понимая, о чем я вообще. Такое ощущение, что ее здесь не было.

— А может, она тоже из другой игры, как и я здесь очутился? — резонно заметил Greyzver.

— Возможно, — вздохнул Соло и направился в свою комнату. — Пойду я досыпать.

— Давай.

— Ты еще будешь какие опыты ставить? — спросил на пороге зевающий Соло.

— На сегодня все сделал.

— А когда кристалл поместишь в слот, дом не развалится? — парень крутанул торсом, хрустнув позвонками.

— Ты когда в меч вставлял магический камень, что-то произошло? — усмехнулся Некр.

— Неа.

— Вот и здесь также, — Greyzver махнул рукой и зашел в свою комнату прикрыв дверь.

Утро выдалось прохладным, но пока без дождя. Соло достал плащ и накинул поверх новой брони. Лошади уже были запряжены и накормлены, а трактирщик, счастливый, что данные постояльцы уже отчаливают, наготовил еды им в дорогу.

Дри приняла провизию и запрыгнула в седло. Соло бросил хозяину еще один серебряный и, попрощавшись, выехал со двора за Некром и Дри.

— Ты не тот ли великий некромант, который уничтожил бандитский клан «Свет и Тьма»? — поинтересовался ожидавший у ворот города, видимо именно некроманта, маг по имени Боезл.

— Что дальше? — бросил Greyzver, придержав коня.

— В городе есть кланы, желающие попросить тебя об услуге.

— Я сейчас занят.

— Где можно будет с тобой встретиться, чтобы обсудить выгодное дело? — в глазах мага не было страха, как у других игроков и неписей.

— В порту Л**ю**пстры.

Маг кивнул и, пожелав удачного пути, отправился в глубь города.

Двое с лишнем суток до столицы прошли без происшествий. Трое путников останавливались на ночлег у дороги, разжигая костер и разогревая пищу в небольшом котле, который оказался у хозяйственной Дри.

И вот на третьи сутки, к обеду, когда они выехали из леса, вдалеке их взору открылись несколько

холмов внушительной величины. Они возвышались словно над миром. И эти округлости земли удерживали на своих плечах исполинский город. Сколько десятков километров протяженности от одного края до другого, невозможно было представить, а высота шпилей, башен и других неизвестных высоких построек скрывалась за облаками.

— Вам не напоминает это наш реальный мир? — усмехнулся Соло.

— Есть маленько, — согласился Greyzver.

— Мидиже́ль — столица этих краев, одна из великих разработок «Открытого мира», — завороженно проговорила Дри.

У подножия города, начиная с половины холма и до его стен, как и в любой цивилизации, расстелился необъятный по размерам поселок До́мидиж, хотя его можно было также назвать городом, ведь постройками он не уступал Аро́курну. В данном случае радовало то, что дорога к воротам города тянулась через весь поселок идеально-прямым полотном, не петляя, и заблудиться среди домов здесь было невозможно. Этот путь все время поднимался в гору, так что для решивших осадить Мидиже́ль составило бы трудность толкать в гору осадные орудия и таран

для взятия ворот.

В столице по отношению к некроманту ничего не изменилось от него также шарахались и далеко обходили, с опаской поглядывая на высокую фигуру в черном плаще.

Greyzver, как всегда, отправил Соло впереди их группы узнать о ночлеге и необходимых ему лавках. Дри как ребенок вертела головой, восхищенно рассматривая постройки внутри стен. Можно было считать каждый дом Мидижéлья дворцом, так внушительно они выглядели. Улицы по ширине превышали арокýрновские, и, как ни странно также заполненные различными представителями этого мира. Поток людей и повозок не прекращался.

Дри заметила махавшего через толпу Соло, который призывал их в перпендикулярную к основной улицу.

— Соло зовет, — обратилась она к Greyzvery, который подошел к лотку, расположенному у здания, разглядывая товар, чем привел в оцепенение пожилую торговку.

Легко преодолев людской поток, так как горожане мгновенно останавливались при виде некроманта, все трое углубились в перпендикулярное ответвление от центральной улицы. Здесь

игровые и неигровые персонажи встречались чуть реже, и после нескольких поворотов троица вышла к огромному двору трактира «Караван», к которому вела противоположная широкая улица с движением различного гужевого транспорта и множеством верховых путников.

Огороженный забором двор вмещал в себя внушительного вида конюшню и, можно сказать, ангар для телег. Сам же трактир имел четыре этажа и ширину по фасаду пятьдесят метров.

— А чего-нибудь поменьше не нашел? — недовольно поинтересовался Greyzver.

— Ты же сам просил — недалеко от выезда из города, — нахмурился Соло. — Все маленькие трактиры находятся в верхних кварталах.

— Ладно, не кипи, — махнул рукой Некр. — Все равно здесь будем не более двух ночей, до Люпстры у нас остался дневной переход.

Гигантский обеденный зал был заполнен наполовину, и, когда появились три новых постояльца, гомон стал утихать. Даже изрядно захмелевшие посетители уменьшили громкость голосов и начали шептаться.

— Хозяин! — крикнул Соло.

Из кухни вышла полноватая женщина с кудрявыми волосами и встала на пороге как вко-

панная.

— Хозяйка, — обратилась к женщине Дри, — будьте любезны выделить нам три комнаты и, если не возражаете, сытный обед на троих в одну из комнат.

Соло и Greyzver вопрошающе посмотрели на свою спутницу, но та никак не отреагировала.

Трактирщица сглотнула слюну и осторожно достала из-под прилавка три ключа с деревянными табличками, на которых имелись номера комнат.

Дри вручила ключи напарникам и подтолкнула к лестнице наверх:

— Идите, я пока меню гляну.

Некр усмехнулся и, взяв за локоть недовольного Соло, повел его наверх.

— Что это значит? — возмутился парень, поднимаясь на третий этаж.

— Наша девочка переживает за психику людей: вдруг они с перепугу чего-нибудь в еду подсыплют, — ответил Greyzver.

— Да ничего бы они не сделали, ты же видел, какая реакция была в зале и у хозяйки. Какой подсыплет? Она забыла свое имя, когда тебя увидела.

— Тебя что расстраивает, что ты не сам выбрал,

чем перекусить? Дри знает наши аппетиты.

— Да все равно! — Соло злился, что его практически выгнали из обеденного зала. — Я, может, хотел поесть там, а не у себя в комнате!

— Значит, будем обедать у меня, — спокойно проговорил Greyzver.

Спустя полчаса в комнате некроманта появилось множество блюд, но Соло, быстро перекусив, попрощался, аргументируя тем, что надо срочно по лавкам пробежаться, и исчез.

— Что с ним? — удивилась Дри.

— Соло не понравилось, что ты не дала ему самому заказать обед, — Некр откусил от индюшачьей ноги большой кусок и стал наслаждаться сочным мясом.

— Да я же просто хотела не распугивать постояльцев, — расстроилась девушка.

— Не переживай — это юношеский максимализм, — прожевав, ответил Некр, — со временем это пройдет.

— Но я же не хотела его обидеть... — Дри даже есть перестала.

Чтобы оторвать ее от размышлений, Greyzver спросил:

— Слушай, меня этот город удивил...

Дри потеряла нить своих мыслей и отвлеклась

на слова собеседника.

— Чем? — она удивленно подняла брови.

— Я раньше не обращал внимания, но здесь... — Greyzver на секунду прервался. — Первый раз вижу в виртуальной игре беременных женщин именно игровых персонажей и множество разгуливающих детей...

— И что тебя удивляет? — не понимала девушка

— Как это возможно, что игровые персонажи беременеют? Да и для чего в игре делать такое?

— Знаешь, почему наша игра называется «Открытый мир»? — спросила улыбающаяся Дри. — Потому что здесь открыты любые возможности! Ты же знаешь, что в реальной жизни есть достаточно несчастных молодых девушек и женщин, которые не имеют возможности завести ребенка, и вот Корпорация воспользовалась этим щепетильным моментом, чтобы притянуть к игре как можно больше людей. Теперь молодые пары могут осуществить свою мечту, пусть и не в реальной жизни. Муж и жена покупают такую возможность вместе с капсулами погружения. И вот в таких великих городах, как Мидижéль, где безопасно растить ребенка, они и оседают. Дитя вырастает, развивается, пусть он и неигровой

персонаж, но все время игры признает их своими родителями. Так пополняются ряды неписей. В общем, все счастливы, — закончила Дри.

— Да уж, — помотал головой Greyzver.

— А у вас разве нет такой возможности, как продолжение рода?

Некр усмехнулся:

— Поверь, в нашей игре не до родов. Конечно, от половой связи никто не отказывается, но у нас не рожают.

— Но почему?! Я думала, это во всем мире уже практикуется...

Greyzver нехорошо улыбнулся:

— Думаю, ни одна мать и ни один отец не захотели бы видеть, как съедают их чадо, пусть даже и виртуального.

— Неужели у вас все так плохо?! — ужаснулась Дри.

— Помнишь, как называется моя игра? «Ужасы Крайнего Севера». Отсюда вывод: у нас не сладко...

Девушка даже перестала есть из-за услышанного, отодвинув от себя тарелку.

На утро третьего дня Greyzver, Соло и Дри покинули Мидижéль.

Проезжая ворота, их догнал купец.

— Подождите, подождите! — кричал грузноватого вида мужик в дорогих одеяниях, тяжело дыша.

Всадники придержали коней и развернулись.

— Чего тебе? — крикнул Соло.

— Я... Мне... Прошу простить меня, господин Соло, но мне нужен господин Greyzver...

Соло криво усмехнулся и показал рукой, вроде как, обращайся.

Купец остановился в двух метрах от путников и, держать за грудь, тяжело дышал. Некромант терпеливо ждал, пока тот отдышится.

— Господин Greyzver, — начал купец извиняющимся тоном, в глазах его виднелся отблеск страха перед некромантом, — я... я решил осмелиться и обратиться к вам за помощью...

Соло даже засмеялся от таких слов. Купец с виноватой улыбкой посмотрел на паладинума с дриадой и вновь на некроманта.

— Что у тебя случилось? — Greyzver был невозмутим.

— Понимаете... — купец замялся, но все же продолжил: — Неделю назад мой караван пропал в землях фосстий...

— Мне это ни о чем не говорит, — понимая, что купец ждал другой реакции.

— Твари фоссти — одни из свирепых созданий тех мест, — пояснила Дри, помогая купцу, и тот энергично закивал.

— Да-да! Они ужасные! И мой караван с товаром пропал в тех землях...

— Что ты хочешь от меня, купец? — без каких-либо эмоций поинтересовался Greyzver.

— Если бы было возможно... — вновь осторожничал будущий наниматель, — там... там везли сундучок...

— То есть весь караван возвращать не надо? — как бы между прочим поинтересовался Соло.

— Хотя бы этот сундучок... — пожимал кулачки у груди купец.

Вам доступно задание: Вернуть имущество купцу.

Некр прочитал надпись и кивнул:

— Хорошо, мы возьмемся, но сейчас у нас другое задание.

— Я буду очень, очень признателен! — обрадовался купец.

Оставив купца, путники тронулись в выбранном направлении.

С вершины холма было видно, что огромное поле, окруженное лесами, имело лишь две доро-

ги. Вправо уходила та, по которой они прибыли в Мидижéль, а влево, спускаясь в ущелье, дорога выводила к побережью, где располагался портовый город Люпстра, омываемый морем Непокоренных.

— Тебе не кажется странным, — Соло глянул на Greyzvera, — что после возвращения из локации Предреальности что-то изменилось?

— Ты про различные просьбы людей? — уточнил некромант.

— Да, — кивнул парень. — Какой-то нездоровый интерес к твоей персоне. До этого все тебя в ужасе сторонились, а сейчас...

— Да его и сейчас боятся, — вмешалась в разговор Дри.

— Но раньше боялись даже в глаза ему смотреть, — Соло глянул на девушку, — а сейчас многие его разыскивают... И задание купца тоже странное, без указания награды...

— Просто он стал популярным среди открытомирцев, — усмехнулась Дри.

— Чересчур... — задумчиво проговорил Соло.

Greyzver уже давно обдумывал странность поведения людей, но ни с кем не делился своими соображениями.

После часа езды по лесной дороге, постоянно

направлявшей их влево и вниз, всадники въехали в ущелье. Каменные стены расходились в стороны, открывая широкую полосу неба, по которой тянулись перистые облака.

Дорога продолжала плавно уходить влево, и, когда над путниками слева навис многокилометровый склон, ущелье повернуло вправо.

Шум моря приближался, над головами все чаще стали пролетать крикливые чайки и бакланы, а спустя час горная дорога вынырнула из ущелья, раздвинув его склоны в стороны, открывая прибрежные просторы.

Растительность здесь оказалась низкорослой, и можно было хорошо разглядеть Л**ю**пстру. Городок тянулся вдоль побережья на протяжении нескольких километров, уходя в море множеством причалов. Береговая линия кишела разнообразием судов.

Соло всматривался в даль неспокойного океана, который окрашивался золотым закатом, но не наблюдал ни одного острова.

— Странно, — удивился парень.

— Что именно? — поинтересовался Greyzver.

— Я не вижу ни одного острова на горизонте...

— Значит, он расположен не так близко, как хотелось бы, — вздохнула Дри.

— Ты тоже не любишь воду? — обратился Соло к девушке.

— Да как-то не особо, — пожала она плечами.

Некромант украдкой глянул на обоих и легко улыбнулся.

— В порту узнаем, на сколько он далеко, — сказал Некр и пришпорил коня.

Не останавливаясь, три всадника промчались по окраине Люпстры и свернули в порт, который тянулся вдоль кромки воды. Спешившись и закрепив коней у коновязи, обозначили точки возрождения около своих четвероногих друзей и двинулись прямиком к кораблям. Первым шел Greyzver.

Останавливаясь у каждой посудины буквально на секунды, он продолжал поиск необходимой, а Соло не понимал, чем же ему не нравились предыдущие.

— Капитан! — крикнул Некр, задержавшись у небольшого судна.

На палубу вышел седобородый мужик лет пятидесяти, с суровым взглядом. Он, как и все жители этого мира, вначале отреагировал испугом, но на удивление быстро взял себя в руки.

— Чем обязан таким гостям? — осторожно поинтересовался он, не сходя на трап.

— Насколько быстра твоя шхуна? — Greyzver осмотрел две мачты и устремил взор на капитана Рингра.

— Смотря от кого убегать, — похоже-криво улыбнулся капитан.

Greyzver кивнул, принимая ответ.

— Сколько тебе надо золота? — не озвучив направления, спросил некромант.

— Пятьдесят тысяч, — не задумываясь, выдал капитан Рингр.

— Остров Кцорри знаешь? — прищурился Некр.

— Поганое место, — помотал головой капитан и добавил: — Но оплата достойная.

— Когда сможем выйти? — продолжал расспрос Greyzver.

— Да хоть сейчас, — капитан не хотел упускать таких денег. — Но монеты вперед.

Некр достал два увесистых мешочка.

— В каждом по пятьдесят тысяч, — он бросил капитану один, и тот ловко его поймал.

Развязав тесемку, вынул одну из монет и довольно кивнул.

— А второй? — поинтересовался капитан.

В глазах Рингра страха перед некромантом уже не было.

— Если ты нас дождешься и вернешь на это место, — криво улыбнулся Greyzver.

— Прошу на борт, уважаемые господа! — капитан сделал приглашающий жест.

Некр повернулся к обалдевшему Соло и озадаченной Дри:

— Вам что, особое приглашение надо?

Не успели путешественники ступить на палубу, как от капитана последовали команды:

— Отдать концы! Весла на воду!

Соло наблюдал за матросами, не понимая, почему паруса-то не расправляют, но не успели они отойти от берега на милю, как весла спрятались и им на смену принялись за работу паруса. Ветер тут же подхватил судно, и оно устремилось в море, отклоняясь чуть вправо. Сейчас они шли вдоль берега на расстоянии двух миль, как сказал Greyzver. Но Соло не разделял его радости от морской прогулки. В открытом море волны превышали береговые в разы. Парень сглотнул слюну, сдерживая рвотные позывы, и направился к Рингру.

— Капитан! — держась за борт, прокричал парень. — Сколько нам идти до острова?

— Быстро дойдем! — придерживал массивный штурвал Рингр. — Мыс Вечного Шторма, конечно,

придется обходить далеко в открытом море, иначе о скалы разобьет, а уже за ним и ваш остров!

— Да сколько по времени?! — Соло чувствовал, что сейчас его вывернет на изнанку, и он злился на капитана.

— Да к рассвету и дойдем! — бодро выдал Рингр.

Известие, что придется вот так болтаться на волнах всю ночь, накрыло парня отчаянием, которое тут же заставило его содрогнуться и резко перегнуться через борт.

Greyzver участливо посмотрел на Соло, как тот изливает душу морю, взял бросательный конец и крепко привязал парня за пояс. Он видел, как Дри спряталась в каюте, и догадался по ее лицу, что и для нее это путешествие будет в тягость.

Небо почти слилось с морем своим цветом, когда Некр вышел на палубу, где на борту, привязанный пеньковым концом, лежал его напарник.

— Я думал, разработчики сделали для реалистичности только то, что надо ходить в туалет... а они... буээээ... — жаловался своей участи Соло. — Разве такое должно быть в игре?!

— Ты как напарник? — пытался отвлечь парня Greyzver.

— Быстрей бы сдохнуть!.. — и он вновь перегнулся через борт.

Из каюты появилась их напарница. Ее лицо было зеленым.

— Дри, смотри в горизонт, тогда не так будет укачивать, — сказал Greyzver. — И я все же настоятельно рекомендую вам обоим питаться. Хотя бы соленые сухари жуйте, это помогает.

— Какой жуйте?! Буэээ... — вновь перегнулся через борт парень.

Дри глянула на Соло, мгновенно побелела лицом и также перегнулась через борт. Greyzver едва успел ее поймать, когда она чуть не свалилась в воду. Подняв другой бросательный конец, некромант быстро привязал и девушку.

— Пожалуйста... не смотри на меня... — взмолилась Дри.

— Это нормально, — без иронии в голосе, спокойно проговорил Некр.

— Но... — Дри вновь вывернуло.

Когда все закончилось, она повернулась и с мучительным взглядом договорила то, что хотела сказать:

— Но тебя ведь не тошнит...

— Да я уже вроде как привык к вам, — в своем стиле ответил старший напарник, пожав пле-

чами.

И бледные губы Дри изобразили подобие вымученной улыбки...

Зубастая от волн кромка горизонта начала светлеть, когда Greyzver в очередной раз вышел на палубу, где у борта сидели изведенные штормом Соло и Дри.

— Хочу вас обрадовать — мы подходим, — произнес радостную весть некромант.

И на губах уставших спутников появилась улыбка.

Чем ближе они подходили к скалистому острову, тем спокойнее становилось море. На вершине Кцорри действительно стоял небольшой замок, а вытянутая к далекой береговой линии часть острова имела массивный пирс, у которого оказались пришвартованными две старые шхуны, схожие с той, на которой они подходили.

— Ну надо же, где они нашли свой последний причал! — поразился увиденному капитан Рингр.

— Ты их знаешь? — поинтересовался Некр.

— Знал два года тому назад... — покивал седобородый морской волк. — Все считали их сгинувшими в море, а они вот где...

— Судя по состоянию судов, можно считать

их действительно сгинувшими, — заключил Greyzver. — Странно, что они еще не потонули.

— Согласен в сами, господин Greyzver.

— Пока мы управляемся с делами, посмотри, может, что на них и найдешь, но я не уверен. На этом острове обитает что-то опасное... — не стал рассказывать подробности некромант.

— И вы, я так понимаю, прибыли усмирить это опасное?.. — осторожно предположил Рингр.

Greyzver кивнул.

— Тогда буду стоять в полной готовности, вдруг придется уносить ноги, — невесело усмехнулся капитан.

— Про нас не забудь, — блеснул глазами Некр.

— Сколько вас ждать? — на всякий случай, но все также осторожно уточнил Рингр.

— Пока не вернемся... — глаза некроманта сверкнули кровавым огнем.

Капитан испуганно сглотнул.

— Не заставляй меня менять к тебе отношение...

Угроза от этого страшного пассажира стала осязаемой, и капитан склонился в поклоне.

— Прошу простить меня, господин! — страх в начале знакомства с некромантом вернулся и засел глубоко, поднимая волосы по всему телу.

Greyzver больше не удостоил его ни словом ни взглядом, а зашагал вниз по трапу к своим напарникам.

— Когда сойдем на берег, я вам дам «Чудесный Стресс», — сказал Greyzver Соло и Дри, — он приведет вас в порядок за одну минуту, но ощущение покачивания земли останется.

— А что раньше не дал? — бледное лицо Соло изобразило упрек.

— Потому что на воде он не действует, — терпеливо объяснил старший напарник.

Шхуна причалила носом в море для готовности быстро отойти от пирса, и матросы мигом пришвартовались. Больше не говоря ни слова, все трое высадились на каменный причал, и Greyzver выдал обещанное. В этот момент капитан пытался сдержать дрожь. То, что некромант даже не взглянул на него, сходя на берег, заставляло еще больше погружаться в ужасные мысли.

«Что будет, когда я верну их в Л**ю**пстру? А если он за мои наглые слова меня проклянет? Может, сбежать?.. Нет-нет! Ты о чем думаешь, старый дурак?! Кто знает, на что способен некромант?.. А вдруг он вернется, и тогда вся моя семья...» — от таких мыслей Рингру стало еще страшнее. Он отдал команду привести судно в готовность к

отплытию и сел ждать возвращения страшных нанимателей.

Извилистая каменистая дорога огибала выступы скал, выводя группу из трех человек в центр острова. Дорога тянулась по небольшому бугристому склону и странным образом упиралась в нагромождение камней.

Конечно, можно было заметить, что она продолжается дальше и выводит к замку, но этот навал перегораживал путь в узком месте, по обеим сторонам которого имелись осыпи, уходившие в темную прибрежную воду.

— Странно, — удивилась пришедшая в себя Дри.

— Ничего странного, это спит Каменный голем, — объяснил Соло. — Просто забыл тебе сказать.

— Вы вообще адекватные? — округлила глаза девушка. — Могли бы предупредить...

— И ты бы отказалась? — усмехнулся Greyzver.

— Я бы подготовилась! — вспылила Дри.

— Каким образом? — остановился Некр.

Сейчас ему надо было успокоить напарницу, иначе помощи от нее не дождешься: в гневе мысли женщины работают не в том направлении.

Но на удивление Дри глубоко вздохнула и ее взбесившееся состояние начало стихать.

— В следующий раз я тебя лично предупрежу, обещаю, — с серьезным видом проговорил Некр, ожидая ответа.

— Договорились, — уже полностью спокойно ответила Дри и добавила: — Я могу его придержать, чтобы мы перешли на другую часть острова.

Некр посмотрел в том направлении, о котором сказала девушка.

— Согласен, там огромное пространство, чтобы развернуть сражение, а на этой тропе он нас в воду скинет, — утвердительно кивнул он.

— Я готов! — Соло уже рвался в бой, хотя не представлял, как можно завалить Каменного монстра.

Дри вышла вперед и направила ладони в сторону каменного нагромождения. Ее кисти стали полупрозрачными и засветились изумрудным светом. Спустя несколько секунд навал камней дрогнул и начал шевелиться.

Greyzver хотел было что-то сказать, но сдержался, позволив девушке докончить начатое.

Камни один за другим вытягивались по дороге, превращаясь в обычную каменную осыпь из валунов. Дри повернулась к спутникам и приставила указательный палец к губам. Ее глаза

горели таким же изумрудным светом, как кисти минуту назад.

Увидев утвердительные кивки, что напарники ее поняли, Дри осторожно направилась по дороге вверх.

Соло посмотрел на Некра, и тот мотнул головой, показывая ему идти первым. Парень достал из-за спины меч и осторожно зашагал вслед за девушкой.

Напряженное передвижение по скальным обломкам длилось несколько минут. Когда переход закончился и троица оказалась на открытом пространстве, Соло посмотрел на девушку и произнес:

— Так, может, его твоей магией в море спихнуть?..

Земля содрогнулась и голем стал «собирать» свое тело, обозначив себя.

Каменный голем, 70-й уровень.

— Странно... — удивленная Дри вместе с напарниками отступила к замку, — он должен был так лежать полчаса, не меньше...

По сравнению с Могильным големом Каменный был маловат, всего метров семь в высоту. Он стоял ниже по склону с опущенными ручищами

из скальных глыб, по которым гости острова только что прошли.

— И чего он ждет? — поинтересовался Соло.

Тотчас голем сорвался с места, и под его ногами задрожал весь остров. Напарники разбежались в разные стороны, чем немного сконфузили охранника Кцорри. Он остановился и закрутил каменной головой, в этот момент Соло нанес ему несколько ударов мечом, а Greyzver атаковал различными заклятьями, Дри также помогала. Голем завертелся на месте, махая руками, и пытаясь достать обидчиков. Момент спустя его движения стали медленными и на несколько секунд вообще остановились. Соло рубил и применял умения, но длинная красная шкала жизни не сдвинулась ни на дюйм.

— Мои атакующие заклятья не действуют на него! — прокричал с другой стороны медленно двигавшегося голема Некр. — Лишь те, что замедляют его и оглушают.

— Тогда применяй их, а мы с Дри будем атаковать! — Соло активировал Панцирь Ледоголема и на полметра сдвинул защитника острова.

— Что-то не так, напарник, его жизнь не сокращается... — Greyzver отошел чуть дальше и вдруг обернулся в сторону замка.

Дри заметила реакцию некроманта.

— Соло, — Greyzver больше не следил за боем, — не зарубайся с ним, просто делай: удар — отскок! Дри, поддерживай его, а я прогуляюсь. Хочу свежим морским воздухом подышать...

— Что ты задумал, Некр? — Соло едва не пропустил опускавшуюся на него скальную ручищу.

— Я пошел искать его любимую половинку... — Greyzver быстро зашагал, огибая замок слева.

— Неужели опять «связная» тварь?! — поразился парень, но некромант его уже не слышал.

— Что за связная? — Дри в последний момент успела поставить Колыбель Природы, и магический щит отразил 60% критического удара, но девушка полетела на камни.

Чтобы голем на растоптал ее, Соло с криком набросился на противника сзади в Прыжке Возмездия, а следом активировал Парный Син, и два призрачных двойника рубанули с удвоенной силой.

Естественно, это никак не отразилось на здоровье голема, но живая скала отвлеклась от девушки и зашагала к Соло.

— Мы же вроде тебе рассказывали, — Соло рубанул по нижней конечности и отскочил. — Эти «связные» твари делят между собой огромный

уровень жизни, так как в нашей игре моб не может быть более 80-го уровня. А вторая или несколько других тварей, которые связаны жизненной нитью между собой, имеют немного...

Скользящий удар ручищи чуть не лишил парня жизни. Дри мгновенно восстановила опустевшую шкалу здоровья. Соло вскочил и в кувырке ушел от опустившейся сверху ноги голема.

Отбежав на безопасное расстояние, поблагодарил девушку и продолжил:

— В общем, другая часть этой связи имеет немного меньше уровень. Но пока ты не уничтожишь слабое звено, ты никогда не одолеешь вот такого, — Соло запустил кусок скалы в голову голема, и тот отвлекся от девушки, зашагав к парню. — Хотя была ситуация, когда слабое звено оказалось более опасным, чем его половинка...

Greyzver обошел весь остров и никого не нашел.

— Как-то странно получается... — он глянул на замок и почувствовал в нем скрытую энергию.

Соло вновь рубанул по конечности и воспользовался Панцирем Ледоголема, когда увидел выбегающего из-за строения некроманта.

— Ты говорил, эльф тебе еще ключ от ворот замка дал?! — прокричал на бегу Greyzver.

— Да, — Соло быстро достал его из инвентаря.

Некр бросил в голема Насильственное Лишение и следом — Моровой Обморок. Страж острова замер, опустив руки. Greyzver схватил мощный узорный ключ и рванул в обратном направлении.

Высокие, резные, пять метров высотой ворота начали расходиться в стороны, и в некроманта прилетел сгусток жидкого пламени, но к приему Greyzver был готов. Отразив атаку, ударил Аурой Гибели, сняв 90% магической защиты с противника, следом метнулась Мертвящая Пустота, забрав 98% маны, и завершил Триумфом Боли.

Темная Гобэльфа — шаманка, 60-й уровень.

В глубине замка металась маленькая фигурка. Помесь темной эльфки и гоблина выглядела ужасно, и сейчас шаманка вопила, быстро разлагаясь.

Вы впервые воспользовались умением Аура Гибели. Умение — Аура Гибели, улучшилось. С противника снимается 95% магической защиты на 35 секунд. Повторная активация возможна через 40 секунд.

Greyzver, довольный улучшением, не стал до-

жидаться окончания мук твари и испепелил ее пламенем. В этот момент, после очередного удара Соло, Каменный голем отшатнулся назад, и его шкала жизни просела на одну треть.

Дри призвала питомца, и Грифон Тайфун снизил еще часть здоровья стража острова. Соло же не стал применять это умение и решил закончить дело холодным оружием.

Greyzver спустился от замка и, приблизившись к месту избиения голема, лишил у того 90% сил, а спустя минуту каменный громила рассыпался обломками по склону.

— Вижу, все целы, — улыбнулся некромант и посмотрев на Соло, поинтересовался: — Что там еще говорил этот ушастый?

— Что мы можем, не считая главного приза за задание, зайти в замок и забрать любые сокровища из зала Власти.

— Я не против, — Greyzver посмотрел на Дри.

— А что я? Я с вами, — улыбнулась девушка.

Собрав трофеи с убитых и просмотрев изменения в улучшениях, три человека вошли в холл замка. Вековое опустение этих мрачных стен давило на психику. Дри поежилась.

— Темные и так мне не нравятся, но их, почему-то надземное, жилище, внушает какой-то страх,

— проговорила девушка, озираясь.

— Старайся не думать об этом как о чем-то неприятном, — обратился к ней Greyzver. — Считай, что ты просто пришла за зарплатой, а то, что кассир тебе не нравится, ты забудешь, как только заберешь свое...

Дри улыбнулась и тут же заметила на втором этаже надпись над закрытой дверью.

Зал Власти — гласили письмена.

— Ну надо же! — поразилась девушка. — У них тут даже подписано.

— Нашим легче, — обрадовался Соло, что не надо искать по всему замку, которые ему тоже не нравился.

Массивные двери тихо открылись, и у парня пробежали мурашки по спине: почему-то эта тишина его немного нервировала.

Огромный зал с занавешенными стрельчатыми окнами был квадратной формы. У дальней стены имелись пять тронов с высокими спинками, а вдоль стен размещались множества сундуков.

— Власть — это богатство, — усмехнулся Greyzver.

— Закон жизни, — поддержала его Дри.

Но только все трое преодолели порог, как двери с грохотом захлопнулись за их спинами и покры-

лись какой-то склизкой субстанцией.

— Чертов эльф! — прорычал Соло, выхватывая меч из-за спины.

В углах зала вспыхнули бледно-голубые огни, и на тронах появились призрачные фигуры.

Призраки Отмщения, 80-й уровень.

Оповестили попавших в ловушку людей кроваво-красные обозначения над появившимися фантомами.

— Вы хотели ограбить нашу семью?! — прозвучал замогильный голос высокого призрака, поднявшегося с центрального престола.

В этот момент все трое ощутили мощный ментальный удар, и Greyzver порадовался, что в этот раз он не забыл купить себе такую защиту. Амулет отразил 85% воздействия.

Теперь каждый из команды был под своей защитой от такого рода атак. Соло рванул на приближавшихся призраков, Некр его поддерживал на расстоянии, а Дри от дверей помогала лечением.

Как бороться с призраками, Соло не знал, но когда увидел у тех в руках холодное оружие, то понял, что можно и с ними пофехтовать.

Звона стали не было слышно, но парень ощу-

щал мощь и сопротивление фантомов прошлого, а минуту спустя — и боль от раны, которая странно быстро лишала его сил. Он выпил эликсир и завертелся как волчок, отражая и атакуя, чередуя это с различными умениями. Радовало то, что Натиск Фикалоида также отбрасывал призраков, как и живых существ.

Чем бы Greyzver ни пытался ударить по пяти кружащим вокруг Соло призракам, ни одно заклятье не действовало, и это жутко раздражало, отнимая силы. Что-то неизвестное ему происходило в этом зале. Неожиданно он вспомнил о магии этого мира.

— Соло мигом сюда! — рявкнул некромант, и привыкший доверять в сражениях напарнику паладинум Сдвигом Морока мгновенно оказался рядом с некромантом и дриадой.

Мощнейший удар по перепонкам выбил из равновесия как Соло, так и Дри.

Вы воспользовались чуждой для вас магией.

Вы изучили умение — Баромагия. Сила направленного разрушения увеличивается в замкнутом пространстве.

Вы разрушили Эфирные тела.

Некромант не успел прочитать оповещение,

так как чудовищным ударом уничтожило не только пять тронов, но и вынесло дальнюю стену зала, а следом начали рушиться правая стена и потолок. Greyzver схватил за руку лежавшую и, видимо, контуженную Дри и подогнал пинком Соло.

Склизкая субстанция на дверях исчезла вместе с призраками, и Некр с ходу врезал в нее ногой. Створки разлетелись в стороны, и некромант бегом вырвался наружу, волоча девушку. Соло, пошатываясь, бежал следом.

Дри мотала головой, не понимая, что происходит и почему ее тащат волоком за руку. Она видела, как быстро удаляется от входа в зал Власти и как тот вместе с правой стеной начал обрушаться.

Greyzver резко поднял Дри и, придерживая ее, помчался вниз по ступеням парадного лестничного марша, активируя над собой Покровительство Смерти, отражая этим магическим щитом падавшие сверху осколки камня.

Три человека выскочили на улицу из ворот замка, даже не оборачиваясь, так как их обгоняли части разрушения. Пробежав еще пятьдесят метров вниз по склону, поняли, что все закончилось, и обернулись.

На месте замка уцелела лишь одна восточная стена, торчавшая из груды обломков.

— Что это было? — Соло снял шлем и провел рукой по ушам.

— Баромагия... — мотнул головой Некр.

Соло увидел на перчатках кровь.

— По ходу, перепонкам кирдык пришел, — заключил парень, но пришедшая в нормальное состояние Дри мгновенно его подлечила.

— Я так понимаю, ты впервые ей воспользовался? — поинтересовалась девушка.

— Конечно, это ведь магия вашего мира.

— В следующей раз хоть предупреждай, — Дри также стерла кровь с ушей.

— У меня не было времени предупреждать, иначе бы нас всех там оставили эти призраки, — серьезно проговорил Greyzver. — Неужели из вас никто не чувствовал и не видел, что жизнь быстро покидала наши тела? — удивился некромант. — Ведь ментальные атаки были лишь отвлечением, а тем временем они «выпивали» нас. И назывались они громким названием — Эфирные тела.

— Какие Эфирные? — встрял Соло. — Призраки Отмщения!

— Это был их «камуфляж», — спокойно объяс-

нил Некр.

Дри округлила глаза.

— Про них я читала в древних письменах, но, чтобы с ними кто-то справился, нигде не указывалось! — поражалась происшедшему девушка.

— Все когда-нибудь случается впервые, — усмехнулся Greyzver. — Ну что, идем к нашей шхуне?

— Что же задумал тот ушастый? — прищурившись, смотрел на развалины Соло. — Ведь это он меня отправил в зал Власти...

— Тогда я не понимаю смысла этого задания, — подхватила Дри. — Мы убили голема, а замок эльфу теперь не достанется. Зачем ему это надо было?

— Видимо, он надеялся, что мы останемся лежать в зале иссохшими трупами, — предположил Greyzver.

— Возможно... — задумчиво проговорила девушка.

— Пора возвращаться — я хочу увидеть морду этого Цеармиэлья! — зло бросил Соло.

— Согласен, — поддержал напарника Нерк.

Но не прошли они и сорока метров, как на том узком перешейке, где лежал Каменный голем, наткнулись на вход в пещеру. Удивленно пере-

глянувшись, троица сошла к началу спуска.

— Вот значит, что надо было ушастому, — усмехнулся Greyzver.

— Похоже, эльф не только путь к какой-то тайне открыл нашими руками, но и почти избавился от оплаты за задание, отправив нас в замок, — все больше злился Соло.

— Я предлагаю осмотреть, что там, — Некр обвел взглядом своих спутников.

— Не возражаю! — Соло достал из-за спины меч.

Дри вздохнула:

— Не люблю я подземелья...

— Если ты нас здесь подождешь, мы не обидимся, — криво улыбнулся некромант.

— Ну уж нет! — Дри сверкнула на некроманта глазами, и тот, как всегда, ухмыльнулся.

Вначале спуск был затруднительным, так как приходилось идти, пригибая голову, настолько оказался низким свод, но чем глубже они спускались, тем шире и выше раздвигались стены.

Тоннель несколько раз изгибался крутыми поворотами и вдруг вывел их в гигантское, необъятное по площади пространство пещеры, свод которой терялся в вышине.

Как ни странно, здесь оказалось достаточно

светло, а когда Соло пригляделся, то заметил во многих местах на стенах подобие грибов-наростов, которые светились изнутри. Но поразило парня не это, а увиденное в глубине скрытой пещеры: огромный замок, расползшийся на десяток километров по ее дну, выглядел очаровывающе пугающим.

Черные стены имели тысячи торчавших вниз острых шипов. На башнях восседали страшные изваяния неизвестных тварей. От самого этого черного замка исходила какая-то агрессивная энергия. Но завороженные этим видом искатели приключений продолжали приближаться к нему.

— Кто же вас просил совать свой наглый нос в чужие дела?! — прошипел Цеармиэль, выхватывая двуручный меч.

Друзья мгновенно развернулись, расходясь в стороны и в глубь пещеры.

— А я все не мог понять, — заулыбался Соло, крутанув мечом, — как это возможно, что темный лопоухий не похож на свою расу. Не может же быть, что он не настоящий темный... — парень специально выводил из себя Цеармиэлья. — Но когда в замке оказался призрачный сюрприз вместо части награды, то все встало на свое место.

Все ушаны Темного Братства — лживые твари!

Greyzver наблюдал, как за зверевшим от слов Соло Цеармиэльем из тоннеля выходят пять амбалов, а следом — пятнадцать темных эльфов, пять из которых маги, а остальные мечники.

Наконец-то слова напарника сделали свое дело, и некромант увидел уровни противника:

Цеармиэль — убийца семьи, 80-й уровень.
Маг Темного Братства, 80-й уровень.
Воин Темного Братства, 80-й уровень.

А секунду спустя пять амбалов зарычали, перерождаясь. Их тела начали увеличиваться, раздуваясь во всех частях, кроме головы. Одежда лопнула и свалилась на каменный пол пещеры, обнажая туловища с серо-черной кожей. Гипертрофированные руки уперлись в пол, и Greyzver оценил четырехметровых гигантов:

Тролль пещерный, слуга Темного Братства, 80-й уровень.

— Ну и ну! — радостно воскликнул Соло, разводя руками. — Вот это веселье!

Только Дри не разделяла его радости, ведь перед ними растягивались в ряд двадцать один противник 80-го уровня каждый. Девушка сразу

удалилась на задний план, снимая из-за спины лук, готовая поддерживать своих спутников на дистанции.

Первыми напали тролли, желавшие в один удар раздавить Соло, но Сдвиг Морока в одно мгновение позволил паладинуму нанести четверым из одутловатых гигантов серьезные раны, и в Прыжке Возмездия Соло рубанул пятому троллю промеж глаз.

Бугристая голова лопнула на две половины, и бывший амбал рухнул на каменный пол пещеры, окрасив его внутренностями черепушки. Цеармиэль взревел и устремился со всеми мечниками на парня.

В это время Дри зацепилась взглядом за одного из магов, и длинная стрела ушла к цели. Greyzver заметил действия девушки и инстинктивно бросил Деспот Мрака. Черный протуберанец окутал стрелу, и ее наконечник вошел в глазницу зазевавшегося мага. Двойное действие метательного снаряда было критичным, и чародей Темного Братства завалился навзничь, а остальные тотчас накрыли себя магическим щитом. Как оказалось, ненадолго. Аура Гибели, брошенная в их сторону, сняла 90% магической защиты, и Некр одарил оставшихся четверых Насильственным Лишени-

ем, забрав 90% силы на 8 минут.

Дри выпустила очередную стрелу в мага и, заметив, что Соло сейчас не сладко, накрыла площадь вокруг парня Слепком Вечности.

Соло отбил двойную атаку воинов и на ходу выпил Регенерат. Мгновение спустя два тролля и три воина с мечами замерли как статуи. Не мешкая, Сдвигом Морока Соло лишил трех эльфов голов и перерубил ногу одному из троллей. Но в спину ударил Цеармиэль, и парень едва не лишился жизни. Мгновенно сработала Агрессивная оборона, активировав при этом Панцирь Ледоголема с Натиском Фикалоида. Напавшие разлетелись в стороны, двое из них остались лежать. Одному ледяной шип пробил лицо, а второму — грудь.

Маги Темного Братства не успевали оживлять своих воинов. Волшебников осталось всего трое, и они едва могли отбиваться от натиска некроманта.

Дри пришла на помощь к Соло, так как Greyzver уже мог и сам справиться с магами. Девушка вернула напарника из критического состояния, и в момент, когда один из мечников замахнулся мечом, пытаясь отрубить голову Соло, Дри воспользовалась умением Шторм Безумия. Внезапный вихрь захватил сразу двух эльфов и

начал их мотать во все стороны, подняв над дерущимися.

Соло выбросил руку с мечом снизу, пробив нагрудник противника, и увидел, как у того заиндевели глаза, а кожа начала разлагаться. Выдернув меч из трупа, крутанул им, и Спираль Смерти добила подобравшегося к нему раненого тролля.

Цеармиэль спрятался за спины трех оставшихся троллей и кричал, направляя в атаку.

Greyzver бросил в одного из магов Безмолвие Смерти, и тот схватился за горло, задыхаясь. Второго накрыл Триумфом Боли, радуясь мукам мага при быстром разложении, и Сдвигом Смерти в долю секунды очутился возле третьего.

Тот поставил мощную магическую защиту, вложив в нее всю ману, но некромант воспользовался новым коротким клинком, и отравленное лезвие пробило грудь последнего темного волшебника.

Greyzver посмотрел в глаза, наполненные мукой смерти, и одним движением снес магу голову.

Вихрь бросил два изломанных тела на камни, и Дри выпустила стрелу в висок одному из темных эльфов, но тот оказался быстрее. Он отклонился в

сторону, когда наконечник стрелы разодрал ему лоб, и с разворота метнул нож в девушку.

Дри не видела, как Соло снес ему голову: она рухнула на камни и мир из серо-кровавого погрузился во тьму.

Соло лишил головы эльфа и отправил бело-салатовый росчерк в сторону Дри. Тотчас мощный удар отбросил его метров на пять в сторону, и парень на мгновение потерял сознание.

Дриада дрогнула и открыла глаза. Тьма отступила. Дри быстро выпила эликсир и в последний момент поставила перед собой Колыбель Природы — магический щит. Огромный кулак тролля ударился в него и отскочил. Девушка нырнула под очередной замах и ветром взлетела на спину четырехметровому гиганту, выхватывая короткий меч и вгоняя его в бугристую голову тролля.

Соло активировал Натиск Фикалоида. Цеармиэль с оставшимся сородичем отлетели в сторону, в очередной раз отпиваясь лечителями от токсичного отравления. Им на смену пришли два тролля: но ничего не успели сделать, их накрыло дождем из синего пламени.

Жидкий огонь пожирал вопящих троллей, а довольный новым умением некромант воспользовался заклятьем Призыв Смерти, и черный

призрачный череп ударил в бок темного эльфа, который на глазах начал высыхать.

Оставшийся один Цеармиэль стал отступать, безумно рыча.

— Оставь его мне! — попросил Соло у Некра, и напарник отошел в сторону.

— А, дерзкий мальчик! — прошипел затравленный эльф. — Раз ты такой опытный воин, давай тогда без твоих магических штучек, как настоящие воины!

Соло криво ухмыльнулся и Сдвигом Морока в миг снес голову темному эльфу.

— С такими, как ты, честные сражения не нужны, — Соло плюнул на обезглавленный труп и смахнул с меча кровь убийцы семьи.

Greyzver и Дри прошлись по месту битвы и собрали трофеи.

Соло посмотрел на труп темного эльфа и спросил, непонятно у кого:

— И как нам теперь выполнить задание?

На глаза попался меч Цеармиэлья, и парень его поднял.

Реликтовый меч Темного народа – Лезвие Льда. 90% поражения холодом, 80% критический урон. Улучшение — 70% поражения электричеством. Имеет два слота для улучшения. Нет требова-

ний к уровню.

— А часть награды за задание — вот она, — оценил оружие Соло, и перед глазами пролетела строчка:

Вы выполнили тайное задание: Семейные Секреты Темного Братства. Награда: Реликтовый меч Темного народа – Лезвие Льда. 90% поражения холодом, 80% критический урон. Улучшение — 70% поражения электричеством. Имеет два слота для улучшения. Нет требований к уровню.

Дополнительно...

Но дополнения не было, а это означало, что Некр не сможет получить свою часть. В этот момент его окрикнули:

— Соло!

Парень развернулся, выставив перед собой меч Лезвие Льда. Со стороны замка к ним приближались пять призраков, тех самых, что и в замке, но эти не имели угрожающих красным цветом надписей. Они вообще не имели имен.

— Рад видеть вас, смелые воины и воительницы! — проговорил высокий призрак в центре.

— Не можем похвалиться тем же, — огрызнулся некромант.

Говоривший призрак слегка склонил голову.

— Я вас понимаю. Все знают, что темная раса жестока и ужасна, но и наши души после смерти желают покоя, — все также спокойно вещал высокий.

— И что из этого следует? — Greyzver смотрел исподлобья на остановившихся в трех метрах от них пять фантомов прошлого.

Если подумать, то можно предположить, что говоривший выглядит как отец семейства, по правую руку от которого мать и дочь, а по левую — два сына.

— Наш покой мог прийти только через смерть убийцы семьи, — таким же тихим голосом продолжил отец.

— Это что получается, Цеармиэль сам заказал свою смерть? — усмехнулся Соло.

— Нет, — опроверг отец, — он жаждал сокровищ нашего рода, а путь к ним, — призрак указал в сторону замка, — охранял Каменный голем, которого призвал я.

— А призраки в замке?.. — включилась в разговор Дри.

— Нет, этих призвал убийца семьи, чтобы уничтожить свидетелей, то есть вас, — новый жест, но в сторону трех напарников.

— И сейчас мы вас освободили? — криво улыб-

нулся Соло.

— Да!

И всех троих захлестнуло информацией.

Соло расплылся в улыбке, ведь за задание от Цеармиэль, в умениях у него ничего не изменилось.

Вы выполнили скрытое задание: Проклятье семьи...

Вы получаете 72-й уровень.

Уровень здоровья повысился на 100%.

Ваш уровень силы поднялся на 98%.

Ваш уровень обороны поднялся на 98%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 72 уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 90%, оглушая противника.

Вы получаете 73-й уровень.

Уровень здоровья повысился на 70%.

Ловкость поднялась до 93%.

Умение — Наказание, повысилось до 91% к интеллекту.

Умение – Дарующая рука путешественника, повысилось до 73-го уровня – плюс 80% к торговле.

Вы получаете 74-й уровень.

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 74-го уровня. Прибавляет 90% к обнаружению противника.

Умение — Глазастый искатель, повысилось до 74-го уровня. Удача к поиску повысилась до 74%.

Вы получаете 75-й уровень.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 75-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе семи метров, нанося им отравление токсином 90%, перезарядка через 4 секунды.

Умение — Карающий удар, повысилось до 75-го уровня.

Ловкость поднялась до 95%.

Индивидуальное умение — Владеющий Свитой. Вы можете призвать двух питомцев, равных Вам по уровню, одновременно. Время активной фазы питомцев — пять суток, следующий призыв Вы сможете осуществить через 1 час.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 75-го уровня. Мгновенная атака пяти противников одновременно.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 75-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 96%.

Умение — Поглощение Ледяного Плена, повысилось до 75-го уровня. Защита от магии холода поднялась на 75%.

Умение — Шок Холода, повысилось до 75-го

уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 99% выше.

Вы получаете 76-й уровень.

Уровень здоровья повысился на 80%.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 76-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 93%.

Умение — Дар Братства, при восстановлении здоровья участников группы вы ставите отражающий атаку щит. Защита воинов Братства до 70%.

Умение — Длань лекаря, повысилось до 80-го уровня.

Умение — Исцеление игроков группы, 90% к жизни — редкое. Защита игроков группы 90%.

Умение — Спираль Смерти, при использовании двуручного оружия круговой удар наносит противнику 70% критического урона.

Вы получаете 77-й уровень.

Уровень здоровья повысился на 40%.

Вы получили умение — Печать Силы. Каждый противник, находящийся в радиусе 3 метров, получает сокрушительный удар сверху, приносящий ему 98% критического урона. Магическая защита противника игнорируется. Силовая защита пробивается на 98%. Перезарядка через 1 минуту.

Умение — Парный Син, преобразованное. При активации появляются два Ваших двойника и в прыжке наносят сверху двойной удар мечами, критический урон 200%. Перезарядка через 20 секунд.

Умение — Прыжок Возмездия. При прыжке и ударе сверху противник получает 100% критического урона. Перезарядка через 1 минуту.

Вы получили умение — Зеркало. Теперь Вы можете отразить 50% урона от магии Огня, нанеся противнику отраженной энергией 20% критического урона.

Умение — Смертельная Близость, улучшилось. При активации Вы мысленно захватываете необходимую цель, находящуюся на расстоянии 10 метров, и притягиваете ее мгновенно к себе.

Вы получаете 78-й уровень.

Уровень здоровья увеличился на 60%.

Ваш уровень силы поднялся на 99%.

Ваш уровень обороны поднялся на 99%.

Умение — Агрессивная оборона, повысилось до 80-го уровня. При защите в критическом состоянии все оборонительные качества увеличиваются на 98%, оглушая противника.

Ловкость поднялась до 98%.

Умение — Наказание, повысилось до 98% к ин-

теллекту.

Умение – Дарующая рука путешественника, поднялось до 80-го уровня плюс 98% к торговле.

Умение — Ухо Ранха, повысилось до 80-го уровня. Прибавляет 95% к обнаружению противника.

Умение — Глазастый искатель, повысилось до 80-го уровня. Удача к поиску повысилась до 90%.

Умение — Натиск Фикалоида, повысилось до 80-го уровня. При активации разбрасывает противников, находящихся в радиусе восьми метров, нанося им отравление токсином 96%, перезарядка через 2 секунды.

Умение — Карающий удар, повысилось до 80-го уровня.

Ловкость поднялась до 99%.

Индивидуальное умение — Владеющий Свитой. Вы можете призвать двух питомцев равных Вам по уровню, одновременно. Время активной фазы питомцев — шесть суток, следующий призыв Вы сможете осуществить через 10 минут.

Умение — Сдвиг Морока, повысилось до 80-го уровня. Мгновенная атака шести противников одновременно.

Умение — Панцирь Ледоголема, повысилось до 80-го уровня. Отражение критических ударов поднялось до 98%.

Умение — Поглощение Ледяного Плена, повысилось до 80-го уровня. Защита от магии холода поднялась на 95%.

Умение — Зеркало, улучшилось. Теперь Вы можете отразить 80% урона от магии Огня, нанеся противнику отраженной энергией 50% критического урона.

Умение — Шок Холода, повысилось до 80-го уровня. При атаке противника оружием с замораживающим эффектом урон на 100% выше.

Умение — Удар Смерти, повысилось до 80-го уровня, при критическом ударе жизнь противника снижается на 98%.

Умение — Дар Братства, при восстановлении здоровья участников группы Вы ставите отражающий атаку щит. Защита воинов Братства до 90%.

Уровень здоровья повысился на 35%.

Умение — Исцеление игроков группы, 98% к жизни — редкое. Защита игроков группы 98%.

Умение — Спираль Смерти, при использовании двуручного оружия круговой удар наносит противнику 95% критического урона.

Умение — Печать Силы, улучшилось. Каждый противник, находящийся в радиусе 6 метров, получает сокрушительный удар сверху, приносящий

ему 99% критического урона. Магическая защита противника игнорируется. Силовая защита пробивается на 99%. Перезарядка через 30 секунд.

Умение — Парный Син, преобразованное. При активации появляются два Ваших двойника и в прыжке наносят сверху двойной удар мечами, критический урон 200%. Перезарядка через 10 секунд.

Умение — Прыжок Возмездия. При прыжке и ударе сверху противник получает 100% критического урона. Перезарядка через 20 секунд.

Умение — Смертельная Близость, улучшилось. При активации Вы мысленно захватываете необходимую цель, находящуюся на расстоянии 20 метров, и притягиваете ее мгновенно к себе.

Greyzver также наблюдал за своими изменениями:

Вы выполнили скрытое задание: Проклятье семьи...

Заклятье — Прелая Плоть, улучшилось. Вы можете атаковать сразу группу противников. У атакованных заклятьем мгновенно отслаивается плоть от костей, оголяя скелет.

Вы получили заклятье — Беспощадное Благословение Гнева. Не изучено.

Заклятье — Безмолвие Смерти, уничтожение противника удушением на расстоянии 100 метров.

Умение — Тень Некроманта, повысилось до 99-го уровня. Вы можете возродить двух питомцев 99-го уровня.

Заклятье — Моровой Обморок. Оглушение противника увеличило время действия до 1 минуты.

Заклятье — Деспот Мрака, увеличило мощь Тьмы на 90%. Черный протуберанец разделяется на несколько частей и поражает противника.

Заклятье — Призыв Смерти, увеличилось до 5 активных зарядов одновременно. Заряд, попавший в противника, иссушает его до смерти.

Умение — Маска Смерти. Тлен источает сердце противника в течение 13 секунд, причиняя жертве всепоглощающую боль. Используется раз в 10 минут.

Умение — Сдвиг Смерти, скорость перемещения увеличилась до 90%.

Умение — Печать Голема, возрождение стихийных созданий при наличии Узла Силы на расстоянии 500 километров. Положительный эффект в паре с Тенью Некроманта.

Заклятье — Насильственное Лишение. Лишение сил противника на 10 минут увеличилось до 95%.

Заклятье — Свежеватель Разума. Противник теряет 90% маны, пополняя Вашу.

Умение — Безумие Хаоса, улучшилось. Теперь оживление трупов возможно раз в день. Активная фаза воскресших — 14 суток. Расстояние до ресурса 10 километров.

Умение — Безжалостный Шрам, улучшилось. Щит, отражая 98% магии, наносит противнику десятки глубоких разрезов по всему телу, ускоряя кровопотерю.

Заклятье — Триумф Боли, противник, находящийся на расстоянии 50 метров, быстро разлагается.

Умение — Мертвящая Пустота, лишает противника 98% маны на 1 минуту.

Умение — Проказа Леса, заложено в левую руку. При активации в лесу, противника атакуют отравленные гнилью корни, мгновенно прорастая в тело врага. При нахождении рядом с деревьями Ваши здоровье и мана восстанавливаются автоматически.

Умение — Аура Гибели. При активации с противника снимается 98% магической защиты на 50 секунд. Повторная активация возможна через 30 секунд.

Умение — Покровительство Смерти. При

активации призрачный щит отражает 98% физической атаки.

Заклятье — Объятья Страданий. При атаке площадь в диаметре 20 метров поражается дождем синего пламени.

Вы получили заклятье — Ветер Смерти. При активации сведите руки вместе, и выброс энергии раскидает противников, находящихся на расстоянии 50 метров от Вас.

Вы получили заклятье — След Тьмы. Клубящаяся Тьма атакует противника множеством щупалец, нанося 80% критического урона.

Вы получили заклятье — Великое Увечье. Призрачная секира наносит 70% критического урона магическим тварям.

Умение — Насыщение трупами, разблокировано. При подъеме мертвецов Вы заряжаетесь их мертвой энергией.

Дри потеряла счет своим уровням и улучшениям, но зато с интересом просмотрела новинки:

Вы выполнили скрытое задание: Проклятье семьи...

Вы получаете 51-й уровень...

Вы приобрели боевое заклинание — Проникающий удар. При атаке призрачное лезвие пробивает

грудь противника, разрубая сердце надвое.

Вы приобрели боевое заклинание — Безвозвратная Потеря. При атаке глаза противника высыхают, ослепляя его.

— Как интересно у тебя прокачка идет... — усмехнулся Некр, глядя на Дри. — Каждый раз по двадцать уровней в гору. Ты даже Соло переплюнула скачками, он всего подрос на семь, а ты...

— Это плохо? — удивилась девушка.

— Нет! Это чудесно! Мы стали еще опаснее: я — 99-го, Соло — 78-го и ты — 70-го уровня.

Дри не понимала, то ли Greyzver говорит серьезно, то ли издевается.

— Если мы выполнили такое благородное задание — спасли ваши души, то как насчет награды? — обратился Соло к высокому призраку.

— Разумеется, — легко поклонился призрак-отец и повел рукой. — Выбирайте...

Перед напарниками появились три сундучка.

Greyzver открыл свои и взял оттуда амулет:

Амулет Насыщения. Нескончаемое пополнение маны 80% в секунду.

Вдруг вся пещера дрогнула, и из темноты свода полетели обломки сталактитов. Напарники переглянулись, а призраки закатились в беззвучном

смехе и растворились в воздухе.

— Бегом! — закричал Greyzver, хватая Дри за руку и устремляясь к выходу из тайного убежища Темной расы.

Соло глянул на сундуки и вспомнил, что в инвентаре уже есть один. Недолго думая, убрал и эти к себе. Вот только когда ринулся за своими друзьями, понял, что он на грани перегруза и убежать из разрушающейся пещеры он не успеет.

С досадой выбросил два из трех и Сдвигом Морока нагнал беглецов.

— Ну и твари же эти темные, даже призраки нас хотят убить! — бесился Соло.

— Я слышу шум воды! — панически прокричала Дри, в страхе глядя через плечо, но пока стихия их не настигла.

— Не оборачивайся! — рыкнул на нее Некр и вновь схватил за руку.

— Я сама...

Но договорить он ей не дал и Сдвигом Смерти умчался вперед, крикнув Соло через плечо:

— Догоняй!

Тоннель в очередной раз дрогнул, и по стене, а следом и по полу пробежала широкая трещина.

— Мы у выхода! — Greyzver вновь сжал руку девушки и исчез за поворотом.

Соло в последний момент перепрыгнул расширившуюся до метра трещину, где в глубине бурлила вода, и нагнал напарников.

— К кораблю! — прокричал некромант, таща за собой Дри, когда они выскочили из пещеры.

Соло обернулся и похолодел: дальняя часть острова с руинами замка рухнула в пучину, подняв сноп брызг.

Капитан Рингр в ужасе наблюдал, как дальняя часть острова начала уходить под воду, а спустя секунду на дороге к пирсу появились его пассажиры.

— Бегом, бегом! — кричал капитан, подгоняя, его матросы были уже на веслах.

Greyzver заметил, что у причала кроме двух старых шхун и той, на которой они прибыли, стояла еще одна, видимо, на ней и явились темные эльфы.

Перепрыгнув через борт, Некр принял Дри, и мимо них просвистел Соло.

— Руби концы! — проорал Рингр. — Полный вперед!

Шхуна как стрела сорвалась с места, подгоняемая веслами. Паруса были расправлены, но ветра не хватало.

— Поднажми! — пытался подогнать гребцов

Соло, в ужасе наблюдая, что у них за кормой.

На месте острова разворачивалась огромная воронка, последним под воду ушел пирс с кораблями, которых затянуло в водоворот.

Матросы, не задействованные на веслах, в панике наблюдали, как увеличивается воронка.

— Капитан, мы все умрем!!! — заорали несколько голосов вразнобой, когда шхуна остановилась и начала медленно сползать в сторону гигантского водоворота.

Капитан тоже не выдержал и взмолился:

— Что делать, что делать?! Боги, спасите нас!!!

Горизонт изменился, и нос судна поднялся к небу, тут же перед глазами испуганной Дри возникла надпись:

Вам доступен квэст: Спасти команду шхуны. Награда: Благословение Богов.

— Я могу попробовать! — вдруг выкрикнула она, обращаясь к капитану Рингру.

— Я буду молить о вас Богам! — с надеждой в голосе выпалил капитан. Он был готов сейчас поверить во что угодно, лишь бы вернуться домой.

Дри быстро раскрыла книгу магии Природы и что-то прошептала. Древний том повис в воздухе, и страницы засветились. Глаза дриады вспых-

нули ярким изумрудом, и в тот же миг книга захлопнулась. От мощного порыва ветра все попадали на палубу, а паруса надулись на пределе. Все судно жалобно заскрипело и затрещало от такого напора, и резкий скачок обломал весла, вынося шхуну из глубокого стремительного водоворота. Из всей команды и пассажиров на ногах стояла только дриада, ее рыжие дредлоки развевались, словно щупальца осьминога.

Greyzver с усилием открыл слезящиеся от ветра глаза и посмотрел на девушку. Она стояла словно изваяние, шлейф изумрудного пламени глаз тянулся за ней на полметра, закрытая книга так и висела перед ней.

Огромные снопы воды разбрызгивались в стороны — так разрезала волны неспокойного моря их шхуна.

Сколько времени они неслись по волнам, некромант не знал, но, когда все разом стихло, Дри рухнула как подкошенная, едва Greyzver успел ее подхватить.

Как команда, так и Соло выбрались из-под навала снастей и каких-то обломков, когда шхуна резко затормозила.

Капитан поднялся на ноги и радостно прокричал:

— Мы дома!!!

— Л**ю**пстра!!! — орали в одну глотку матросы, глядя, как в полумиле от их судна вдоль побережья тянется родной город.

— Еще весла есть? — поинтересовался Некр, глядя на парус, который едва трепался легкими порывами ветра.

— Конечно! — радостно выпалил капитан Рингр и тотчас отдал команду по замене весел.

К некроманту подошел Соло.

— Как она? — поинтересовался парень, глядя на похудевшее лицо девушки.

— Полное истощение, — Некр убрал книгу магии в походную сумки Дри.

По прибытии в порт Рингр не стал брать у некроманта обещанный второй мешок золота, видимо, матросы поживились на трех кораблях, рискнув ограбить и шхуну темных эльфов.

Соло быстро нашел хороший трактир, и трое напарников разместились в нем, ожидая восстановления сил девушки.

продолжение 6
Глава 6

— Ваше Величество!.. — маг склонился перед самодержцем.

— Встань, служитель стихий! — указал жестом Единокороль, и глава клана «Крылатый череп Возмездия» поднялся с колена.

— Я знаю, что уже не первый... — начал маг.

— Да, — вздохнул хмурый Единокороль. — Из клана «Кровожадные» тоже приходили маги...

— Я могу у Вашего Величества узнать ответ? — осторожно спросил маг.

— Наши соглядатаи вернулись из Áухена...

Маг кивнул, внимательно слушая.

Единокороль был глубоко озадачен.

— Это какую надо иметь наглость и безнаказанность, чтобы умертвить весь клан подчистую?! — негодующе произнес самодержец.

— Это не главное, мой Единокороль, — слегка склонившись, произнес маг. — Главное в том, что этот мерзкий адепт смерти покусился на святое — захоронения павших героев! И к тому же он призвал Могильного голема...

Единокороль был хмур, и маг продолжил:

— А еще наши братья из ордена сказали, что во время пыток того несчастного клана некромант

говорил, будто не остановится на захвате одного города...

— Что ты имеешь в виду? — нахмурился самодержец.

— Он упоминал столицу... — маг мельком глянул на Единокороля и добавил: — Вашу столицу, мой Единокороль... А, учесть минувшие события... то последнее пристанище героев Вашей столицы, Ваше Величество, тянется на десятки, а то и на сотню километров...

И чтобы не упустить момент, произнес:

— Он уже был здесь и намерен вернуться, ведь его помощники не всё разнюхали...

Единокороль вздохнул:

— Нам об этом уже доложили, и то, что некромант прохаживал вдоль стен Нашего дворца...

— Я прошел по городу, — продолжил маг, — люди шепчутся, страх засел у них в сердцах, и одна надежда на Ваше Величество...

Единокороль мрачно смотрел в одну точку, в раздумьях поглаживая свою короткую, аккуратно подстриженную бороду. Маг решил ускорить процесс размышлений самодержца.

— В городе кроме наших двух кланов есть еще два, и мы с ними пообщались, — маг смотрел прямо в глаза Единокоролю. — Они тоже поддер-

живают Ваше Величество и готовы выступить в защиту столицы.

Единокороль глубоко вздохнул:

— Нам надо подумать, оставь Нас, служитель стихий, — уже более уверенно произнес самодержец, выпрямившись на троне.

Маг поклонился и, не говоря ни слова, удалился из тронного зала...

* * *

В трактире «У причала» в городке Л**ю**пстра, в одной из комнат, сидели трое: некромант, бесстрашный паладинум и дриада.

Соло достал из инвентаря сундучок и поставил перед Дри.

— Это твоя награда за остров Кцорри, — улыбнулся он ей.

— А как же вы? — удивилась девушка.

— Моя награда — этот меч, — парень показал Лезвие Льда и добавил: — А у Некра — амулет Насыщения.

Дри посмотрела на некроманта, и тот кивнул, подтверждая слова напарника.

Девушка улыбнулась такой богатой награде, когда в дверь постучали.

— Открыто, — ответил Greyzver.

В комнату вошел Рингр и поздоровался, мель-

ком глянув на сундук у кровати девушки.

— Добрый день, господа!

— Привет, капитан! — за всех ответил Соло.

— С чем пожаловал? — поинтересовался некромант.

— Я... это... — замялся Рингр и, быстро достав из кармана какую-то вещь, протянул ее Дри.

— Что это? — в ладошку девушки лег витой амулет с встроенным в середину плетеного металла желтым камнем.

— Это подарок моей семьи за спасение, — произнес он смущенно.

Амулет Силы. Все Ваши умения увеличивают силу на 100%. Не расходует ману. Вы не можете его продать или потерять, также его не могут забрать другие игроки при Вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу.

Дри улыбнулась, и тотчас полетели строки:

Вы выполнили квэст: Спасти команду шхуны. Награда: Благословение Богов.

Вы получаете 71-й уровень.

Уровень здоровья повысился на 100%.

Вы получили умение — Сок Жизни. При критическом уроне Ваш уровень жизни автоматически восстанавливается на 100%.

Вы получаете 72-й уровень...

Больше новинок не было, и Дри мельком пробежала глазами по улучшениям.

— Ого! — обалдел Соло, а некромант рассмеялся.

— Ты что? — удивилась девушка.

— А почему сейчас только на десять поднялись или с разгону врезались в ваш «потолок»? — веселился Greyzver.

Соло с легкой досадой посмотрел на новый, 80-й уровень Дри и вздохнул: ему не хватило всего двух единиц после приключений на острове.

— Ты теперь круче меня! — усмехнулся парень, и девушка улыбнулась ему в ответ, пожав плечами.

Рингр раскланялся и удалился из комнаты, оставляя опасную, но дружную компанию.

— Ну что, куда теперь? — Соло посмотрел на успокоившегося Некра.

— Изучать мир! — развел руки в стороны некромант.

— Опять по морю?! — округлила глаза Дри.

— Зачем же? — хмыкнул Greyzver.

— Но я не видела больше дорог от Мидижéлья.

— Когда я ходил по улицам, набрел еще на одни ворота на юго-востоке города. Расспросить, куда

они ведут, у меня не получилось — меня же все боятся, — расплылся в улыбке некромант.

— Значит, двинем к ним! — хлопнул ладонью по столу Соло.

— Когда поедем? — тут же спросила Дри.

— А ты как себя чувствуешь? — поинтересовался Некр.

— Отлично! — весело ответила девушка.

— Еще бы! — вставил Соло. — Три дня проспала!

— Тогда предлагаю вечером выехать, и к утру будем у стен города, — некромант посмотрел на напарников, но никто не возражал.

На выезде из Л**ю**пстры их нагнал Рингр.

— Чего тебе, капитан? — Greyzver придержал коня.

— Тут про вас расспрашивал один странный тип, а мои матросы возьми да ляпни, что вы в трактире отдыхаете, — начал Рингр.

— И что дальше? — сощурился Некр.

— Я хотел у него узнать, для чего он вас ищет, а тот на коня — и в ущелье... — встревоженно закончил капитан.

— А как он выглядел? — спросил Соло.

— Да я-то его не разглядел: он в плаще и с капюшоном на голове был, — досадливо пожал

плечами Рингр. — Не иначе как засаду вам затеяли...

Greyzver зло улыбнулся.

— Не переживай, морской волк, нам нечего бояться, — заверил капитана некромант: — Бывай! Попутного тебе ветра на море и семь футов под килем!

— Благодарю, господин Greyzver! Удачи вам во всех делах!

Рингр смотрел, как удаляются три всадника, держа направление в сторону ущелья.

— Пусть берегут вас Боги, храбрые воины!

Ночь погрузила горный разлом в непроглядную тьму, и как назло сегодня не было луны и звезд. Соло зацепился за коня некроманта, так как теперь сам парень ничего не видел: его бесценный амулет Сомнамбула остался в пасти Вендиго, где-то в локации Предреальности. А как понял парень, среди их троих только он и был сейчас, словно слепой котенок. Дри, похоже, также имела ночное зрение.

Соло обострил свое умение Ухо Ранха, а это какникак 95% к обнаружению противника. Спустя полчаса парень заметил, что стал ориентироваться в темноте, и даже решил поэкспериментировать: отвязался от коня напарника.

— Ты что? — не понял его действий Некр.

— Если не лень, поглядывай за мной, чтобы я в кусты не свернул, — тихо проговорил Соло.

— Какие кусты? — вздохнул Greyzver. — Здесь кругом камень...

— Ну, ты понял, — занервничал парень, так как Некр отвлекал его от сосредоточенности на дороге.

Больше они не разговаривали, а некромант на всякий случай приглядывал за напарником, хотя тот действительно ехал рядом, не отклоняясь в сторону склона ущелья.

Напряженная ночь тянулась, как резина, и не желала приближать рассвет. Ожидание засады выматывало, и Дри чувствовала, как силы покидают ее.

— У тебя еще есть «Чудесный Стресс»? — поинтересовалась она про эликсир бодрости у некроманта.

— На, — протянул небольшой пузырек Некр. — Только сейчас не пей.

— Почему?! — удивилась девушка, предвкушая энергетический подъем.

— Потому, что мы ждем нападения, — проговорил Greyzver голосом наставника, и Соло вспомнил первые дни знакомства с некроман-

том.

— Если на нас нападут, вот тогда и выпьешь, мне вялые воблы здесь не нужны, — закончил Некр.

— Сам ты вобла!!! — вскипела Дри и чуть не запустила в некроманта его эликсир.

— Теперь ты взбодрилась? — спокойным голосом поинтересовался Greyzver.

Девушка чуть не задохнулась от такого обращения с ней, но тут до нее дошло.

— Ты всегда так в чувство приводишь? — злость начала утихать.

— Прошу любить и жаловать! — представил некроманта Соло. — Это его настоящее лицо.

Дри больше ничего не сказала, в глубине души надеясь, что вот сейчас некромант попросит прощения за свое некорректное поведение с девушкой. Но это оказалась наивная надежда.

Рассвет медленно расползался по просыпавшейся земле, заполняя ее своими красновато-желтыми отливами, как и выход из ущелья, а с ним и обозначившийся впереди лес. Остался час езды, и перед путешественниками откроется долгое поле перед склонами Мидижéлья.

Видимо, налетчики благоразумно не стали дожидаться в открытом ущелье, а засели в лесу.

Greyzver достал из инвентаря посох, а Соло — меч из-за спины, где теперь у него находились оба двуручных оружия.

Реликтовый меч Темного народа – Лезвие Льда. 90% поражения холодом, 80% критический урон. Улучшение — 70% поражения электричеством. Имеет два слота для улучшения. Нет требований к уровню.

Разглядывая новое оружие, парень решил его улучшить и, достав из инвентаря два магических камня, поместил их в свободные слоты клинка.

Реликтовый меч Темного народа – Лезвие Льда. 90% поражения холодом, 80% критический урон. Улучшения: 70% поражения электричеством, 50% отравления, 50% ускоренной кровопотери. Нет требований к уровню.

Соло был доволен. В этот момент слева хрустнула ветка, и Дри резко сняла из-за спины лук.

Greyzver видел, что напарники наблюдают за пространством впереди и слева, и он по своей привычке прикрыл оставшиеся сектора — право и тыл.

— Я не чувствую угрозы... — прошептал Соло.

— Может, мы в галоп? — также шепотом пред-

ложила Дри.

— Если только тебе будет так спокойней, — слегка понизил голос Greyzver.

— Да, мне так будет спокойней, — немного нервно проговорила девушка.

— Тогда вперед! — выкрикнул некромант.

Три скакуна заржали и стремительно рванули, поднимая клубы пыли.

Через полчаса деревья расступились, уходя назад и открывая поля. Всадники, не сбавляя хода, мчались к городу, но чем ближе они подъезжали, тем отчетливее стало видно, что́ так сверкает перед поселком...

Единокороль восседал на своей белой кобыле, защищенной золотой броней, в арьергарде многотысячного войска, окруженный свитой из гвардии охраны Высшей персоны. Со склона на окраине поселка До́мидиж открывалась внушительного вида картина: часть склона и треть полей занимали воины Единокороля и двух союзников из соседнего города, которых он призвал. Плюс ко всему четыре клана из столицы.

Рассвет блестел на броне и оружии соединенной армии. И вот из леса, со стороны ущелья, появились три всадника, несясь галопом в сторону города, сокращая дистанцию до пригото-

вившихся к бою воинов.

— Один некромант против Нашего города?! — все еще не верил Единокороль, глядя на три фигурки. — Может, Мое Величество все же раздуло угрозу?

— Мой Единокороль, — обратился с поклоном маг и глава клана «Крылатый череп Возмездия». — А́ухен он захватил меньше чем за два часа. А донос моего шпиона из Лю**ю**пстры подтверждается: некромант спешит это сделать. Видите, как он пришпоривает коня?

С помощью придворных магов Единокороль усилил зрение, и его взору открылись приближавшиеся всадники, одним из которых была девушка, по виду напоминавшая дриаду, только волосы у нее почему-то были рыжего цвета. Вторым оказался воин с двуручным мечом, и третьим — тот самый некромант. В этот момент у самодержца от взгляда адепта смерти пробежали мурашки по спине. Было ощущение, что некромант отчетливо видит Единокороля, при этом нагло скалится кривой ухмылкой...

— Главное, его не убивать, а захватить, тогда маги смогут умертвить некроманта раз и навсегда, не дав ему возродиться вновь... — продолжал маг, но самодержец сделал останавливающий

жест:

— Оставь Нас.

Маг поклонился и повел лошадь к своему клану. Единокороль обвел взглядом войска.

«Нет, он не сможет справиться с таким количеством настоящих героев! — Как бы не пугала наглость некроманта, но самодержец начал успокаиваться. — Путь к погосту Мы перекрыли, а без помощи нежити ему не...»

Единокороль, не закончив мысль, заметил странное явление с правой стороны пшеничных полей. Пространство подернулось, и в утренние солнечные краски вмешалась сине-свинцовая мгла, сверкающая молниями в середине. Ее туманные края растворяли золото полей в чужеродном сумраке, из которого веяло враждебной энергией...

Greyzver усмехнулся кривой улыбкой, глядя на растянувшееся многотысячное войско, перегораживавшее путь в город. Его взгляд перешел влево, где тянулся нескончаемый погост. Доступ к мертвому ресурсу перекрывали части неприятеля.

Какая причина такого «теплого» утреннего приема, Greyzver отдаленно предполагал, но это была лишь догадка.

Как поступить в данной ситуации: отступить

в порт, поставив ловушки в ущелье, и убраться морем или попробовать принять бой? Рес — точку возрождения — Greyzver предусмотрительно наказал всем оставить в порту, и потеряй они сейчас жизнь, мгновенно окажутся на расстоянии дневного перехода от Мидижéлья.

Некр сделал выбор — принятие боя!

— Что будем делать? — в голос спросили напарники.

— Если вы не против, то я бы чуток размялся, — усмехнулся Greyzver, чувствуя себя совершенно спокойно. — Вы же все обозначили рес в Л**ю**пстре?

Спутники утвердительно кивнули.

— Ну и как, мои напарники меня поддержат? — Greyzver спрыгнул с коня и шлепнул его по крупу, отогнав животное в сторону леса.

— Однозначно! — выкрикнул Соло и проделал то же самое со своим четвероногим другом.

Две пары глаз уставились на рыжеволосую всадницу. Дри вздохнула, понимая, что сейчас ей придется умирать, и спрыгнула на дорогу. В миг радостное настроение Greyzvera улетучилось, и, нахмурившись, он повернул свой кровавый взор в сторону.

Дри и Соло проследили за его взглядом, и та

часть полей, шумевшая зрелой пшеницей, где находилась дорога на Арокýрн, затянулась сине-свинцовой мглой. Когда по враждебному сумраку пробежали разряды нескольких молний, мгла рассеялась, открывая удивленному взору парня и девушки огромную чернеющую армию.

Лиль Фурия, 99-й уровень.
Чернокнижники-истязатели, 90-й уровень.
Возрожденные дроу, 90-й уровень.
Темные варвары, 90-й уровень.
Древние темные орки Обдэрра, 90-й уровень.

Соло прочитал обозначения нового противника, и гигантское войско людей показалось ему детской шалостью. В этот момент Лиль махнула рукой в сторону города, и левый фланг ее армии устремился на защитников Мидижéлья.

— Мы такого не разрабатывали... — в очередной раз проговорилась Дри.

Greyzver, усмехнувшись, глянул на напарницу и произнес:

— Демоны ада пришли за мной. Там не смогли справиться, решили здесь попробовать...

— Это что, из твоей игры?! — поразился Соло.

— Так точно, это оттудашние твари, но не все — пара новых, — подтвердил Некр.

Дри рассматривала приближавшуюся к ним сквозь черную армию полностью обнаженную высокую девушку, большая грудь которой раскачивалась при движении, а черные прямые волосы развевались на ветру. Лиль была красива, но ее красоту ужасно уродовали совершенно круглые красные глаза с чернеющим контуром.

— Не жена ли это ангела Смерти? — поразилась увиденному Дри. — Демоническая тварь, да уж... Ваши разрабы всех демонов запихали в игру?

— Не знаю, чья она жена, и понятия не имею, что у вас в головах, когда вы разрабатываете игру, но сука она порядочная, — обозначил Некр то, что теперь в курсе, кто Дри на самом деле.

— Да наши создания — просто домашние зверушки по сравнению с вашими мобами, — парировала девушка, понимая, что нет смысла отрекаться от явного.

— А как же Вендиго? Мне даже попотеть пришлось.

— А ты плащик свой сними, не так потеть будешь, — одарила его улыбкой девушка. — И вообще, Вендиго не наша разработка, я понятия не имею, откуда он взялся...

— А орки? — вдруг спросил Соло, вспомнив знакомое название.

— Эти милашки — наши! — вновь кривая улыбка.

— Странно, у меня есть сундук темного орка Обдэрра, — не понимал парень, каким образом это возможно.

— У тебя сундук Обдэрра? — удивился Некр.

— Ну да.

— А откуда он у тебя?

— В первый день нашего с тобой знакомства в пещере нашел, — вспомнил встречу со Схишем Соло.

— И он закрыт на ключ? — прищурился Greyzver.

— Точно! Но я не мог нигде найти ничего подходящего для вскрытия.

— У меня есть ключ, — некромант достал из инвентаря массивный, странной формы предмет и отдал его Соло.

— А что ты мне раньше не сказал, что он у тебя имеется? Я столько времени таскаю эту сундучину как балласт, а выкинуть не могу...

— Ты не спрашивал, — пожал плечами Некр. — Да и вообще, откуда мне знать, что ты носишь с собой сундук из моего мира?

Соло глянул на Лиль и ее армию — те были еще на приличном расстоянии, и до атаки было

время. Он достал давнишнюю находку и легко ее открыл.

Вы воспользовались личным ключом Обдэрра. Вы вскрыли потерянный реликт – сундук темного орка Обдэрра.

Вам доступен полный комплект брони древнего темного орка Обдэрра – основателя расы темных орков. Предмет реликтовый, уникальный. Защита от темной магии 100%. Защита от магии стихий 100%. При получении Вами критического урона противник, находящийся в радиусе двадцати метров, превращается в прах. Нет требований к уровню.

Двуручный меч Почетный Потрошитель – личное оружие темного орка Обдэрра. Критический урон по противнику 300%. Улучшение – при ранении, противник получает 100% проклятья темного орка Обдэрра. Нет требований к уровню. Вы не можете его продать или потерять, также его не могут забрать другие игроки при Вашей гибели. Окончательная привязка к персонажу.

Малый меч Сверкающий Убийца – личное дополнительное оружие темного орка Обдэрра. Критический урон по противнику 200%. Улучшение — 100% ускоренной кровопотери противника. Нет требований к уровню.

Амулет Беса – личный охранный оберег темного орка Обдэрра. 100% защиты от метательного оружия.

Кристалл Смерти. Магическая составляющая к улучшению двуручного оружия. При применении магии Смерти, любой урон увеличивается на 200%.

Браслет Источник Тьмы. При активации предмета Ваша мана остается неизменной в течение 2 часов. Перезарядка через 2 часа.

— Ничего себе! — поразился дарами темного орка Соло. — Я думаю, нам здесь всем хватит подарков.

Достав малый меч Сверкающий Убийца и амулет Беса, протянул их девушке.

— Возьми, Дри, это, думаю, нам сегодня понадобится, — настоятельно порекомендовал парень.

Дриада приняла подарки и одобрительно кивнула, ведь и у нее случались моменты ближнего боя, а критический урон в 200% и 100% ускоренной кровопотери противника — очень хорошие качества оружия.

— Это тебе, Некр, — Соло отдал Кристалл Смерти и браслет Источник Тьмы.

Greyzver секунду подумал и заменил кристалл на посохе свежим приобретением, но браслет

пока не надевал, ожидая начала боя.

А новый хозяин сундука полностью переоделся в броню темного орка Обдэрра и, убрав один из мечей в инвентарь, взял в руки Почетный Потрошитель.

— Ну что, обновленные воины, приступим?! — прокричал Соло, подняв меч над головой.

В это время людская лавина смешалась с черной армией, и поле битвы заполнилось яростью атаки, а секунды спустя — воем и хрипом умирающих. Лиль, не останавливаясь, шла сквозь толпу, не упуская из виду ожидавшего некроманта. Попадавшие ей на пути воины открытомирцы с воплями ужаса превращались в кроваво-черные кляксы.

Вдруг над полем пронесся усиленный магией голос правителя столицы:

— Кто убьет эту Фурию, я прощу все грехи навечно!

Лиль не обратила внимания на реплику со склона. Она громогласно расхохоталась и прошипела:

— Некрома-ант! Я нашла тебя...

— Да что же ты никак не упокоишься? — вздохнул Greyzver и надел браслет Источник Тьмы.

— Убейте всех! — завизжала Лиль, и войска

открытомирцев дрогнули.

Тотчас перед глазами Некра пробежала строка:

Вам доступно Неповторимое Великое задание: Освободить мир от вторжения. Награда: ...

— Ну что, напарники, беремся за Великие дела? — кривая улыбка некроманта была страшной.

Соло сжал рукоять нового меча и кивнул в знак готовности, Дри поддержала, удобно перехватив малый меч Сверкающий Убийца. Перед глазами у всех пробежала строка:

Вы приняли Последнее задание.

— Что значит — Последнее?.. — тут же спросил Соло, немного напрягшись.

— Мы больше не оживем?! — в глазах Дри появился страх.

Некр посмотрел на напарников, но ответить не успел: черная молния ударила ему в спину...

Единокороль панически наблюдал, как чернокнижники-истязатели атаковали его войско темной магией, и языки черного пламени объяли сразу несколько десятков мечников, превращая их в обугленные трупы.

Похожие на темных эльфов Возрожденные дроу выглядели как ожившие мертвецы, только

они имели такую же черную кожу, как эльфы, а цвет волос был пепельно-серым. Дроу-лучники выпустили в небо рой стрел, и в глубине войска Единокороля образовалась изрядная брешь на месте павших воинов. Те дроу, кто владел холодным оружием, врубились в строй копейщиков, мастерски вырезая первые ряды заслона. Им в помощь пришли Темные варвары. Огромные дикие воины в черной броне рубили обоюдоострыми секирами, разделяя человека с головы до ног. Несколько первых рядов защитников столицы окрасилось кровью, но самодержец не замечал, чтобы пал хотя бы один из вражеских отрядов. А когда в дело вступили древние темные орки Обдэрра — трехметровые звероподобные гиганты, чья кожа блестела чернотой с красными разводами и вкраплениями, армия Единокороля дрогнула и попятилась.

Темные орки своими секирами и двуручными мечами сносили защитников Мидижéлья десятками. Некоторые из орков хватали людей и откусывали им головы, после чего, поднимая над собой обезглавленные тела, упивались льющейся кровью.

Паника начала охватывать многотысячное войско на склоне. Никто не мог справиться с

таким противником. Маги Мидижéлья едва успевали оживлять и лечить раненых, не говоря о том, чтобы начать атаковать.

В последний миг Greyzver воспользовался Сдвигом Смерти и, уйдя от черного ломаного огня молнии, метнул в Лиль Проклятье Шиза. Зато предназначенная некроманту черная молния, найдя другую жертву, впилась в броню Соло. Волосы по всему телу наэлектризовались и встали дыбом, но боли парень не почувствовал — защита работала!

Соло уловил, как во время движения за Некром остается черно-зеленый шлейф пламенеющих всполохов — такого раньше он не замечал.

Дри призвала питомца, и Грифон Тайфун ударил молнией в первые ряды древних темных орков, до которых осталось метров двадцать. Белая молния обуглила сразу пятерых, но следующие за ними просто перешагнули через трупы, приготовив оружие к схватке.

Соло вдруг вспомнил Каменного голема, и вот уже семиметровый гигант устремился на орков, втаптывая в землю и сминая их построение, а в следующую секунду в воздухе добавился еще один помощник — Каргох 78-го уровня.

Радовало то, что с Лиль к ним приближались

лишь эти чернокожие с красными пятнами, и лучников среди них не было, поэтому Грифон и Каргох безнаказанно атаковали с неба.

И вот настала очередь испытать новое оружие. Соло метнулся в Сдвиге Морока, и шесть орков, хрипя, зажали распоротые горла. Но радость перешла в серый спектр, окутав пространство кровавым туманом. Парень упал от мощного удара секиры, в тот же миг в радиусе двадцати метров на землю рухнули доспехи темных орков, засыпанные их же прахом. Соло почувствовал прилив жизненной энергии от лечения Дри и сразу выпил Регенерат.

Дри увидела, как превратились в прах десятки пестрокожих орков, и мгновенно подлечила Соло. Она заметила, как схватились в обмене заклятьями некромант и демоница. В небе над ними полыхнуло обсидиановое пламя, и огромная тварь, резко уклонилась от черного удара молнии Лиль.

Смертоворон Кутх, 99-й уровень.

Дри увидела обозначение нового персонажа, поражаясь разменам псевдоптицы. Размах кожистых крыльев той достигал десяти метров, а жилистое тело, обтянутое тонкой мутно-грязной

кожей, обладало массивными птичьими ногами с гипертрофированными лапами, черные когти которых имели метровую длину. Тонкий ребристый хвост на десять метров вытягивался назад и с хлестким движением ударял чернеющим острием на конце сверху по противнику. Из тела спереди выходил крупнокостный позвоночник шеи, на котором сидел голый череп ворона. Острый клюв раскрылся, обнажив множество зубов, а из черных провалов глазниц вырывалось темное дымное пламя. Такой же шлейф призрачного огня оставляли за собой гигантские крылья и огромные лапы.

Смертоворон Кутх спикировал на ряды древних темных орков и с клекотом разбросал десятки противников по сторонам, сметая их хвостом и крыльями. Когти рвали орков так же легко, как и мощный клюв. Кутх вертелся на месте, и ни один из орков не мог ему навредить.

Взмыв ввысь, Смертоворон захватил несколько рычащих чернокожих длинными загнутыми когтями и бросил их сверху в скопления орков. Затем повторил атаку.

Лиль что-то выкрикнула на демоническом наречии, и к полчищам наступавших темных орков потянулись чернокнижники-истязатели.

В тот же миг земля в центре армии орков вздыбилась, раскидывая рычащих людоедов, и в том месте завертелись вихри, разрывая черные тела зверовоинов. Из изуродованных магией трупов, хаотично вращаясь, вырывались потоки крови и обломки костей. Вихри стягивались в один тугой кокон, поглощая не только кровь и плоть, но и доспехи с оружием.

Соло отбил гигантский меч орка и, не останавливаясь нанес удар в область ключицы. Сталь легко погрузилась в плоть, разделив трехметровое создание до пояса. Парень инстинктивно уклонился, и секира следующего противника засела уже в мертвом сородиче. Соло вогнал клинок в бок следующего орка и сразу активировал Печать Силы. В радиусе шести метров все гиганты с черно-красной кожей получили сокрушительный удар сверху, и их деформированные тела остались лежать на траве, уже давно залитой кровью. В тот же миг прокричал Каргох, и магия чернокнижников-истязателей уничтожила питомца. Зато Грифону пока удавалось уклоняться и атаковать, переключившись уже на черных колдунов.

Вихрь, созданный Лиль, собрал приличную жатву из орочьих рядов и резким дуновением

стих, явив миру новую тварь.

Реккен Поглощатель, 99-й уровень.

Дри уловила определение нового противника и в последний момент уклонилась от брошенной в нее секиры. Колыбель Природы отразила урон, но просвистевшее лезвие сумело перерубить лук дриады. Девушку радовало то, что пока все приближавшиеся орки пытались справиться с Соло, и поэтому Дри удавалось убегать от одиночных людоедов, на расстоянии поражая их магией и луком, к тому же поддерживая лечением своих напарников. Орк, кинувший секиру рванул к девушке, выхватывая на ходу зазубренный тесак. Дри устремилась в сторону и на бегу ухватила кусок ветки на обочине дороги. Тотчас сработало умение Подарок Леса.

Лук Дриады. Критический урон 100%.

Дри резко развернулась и с пяти метров вогнала стрелу в грудь орка, вмяв нагрудник. Звероподобный воин сделал еще пару шагов и остановился, в ту же секунду из открытых участков его тела вырвались живые зеленые ветки, разбрызгивая бурую кровь древнего темного орка.

Когда поверженный противник стал напоми-

нать дерево, Дри устремила взор на поле боя. За скоплением орков уже не было видно самого Соло, и Дри активировала Ливень Леса. Обозначенную взглядом площадь накрыло ливнем из древесных кольев, сразу проредив участок. Соло как волчок крутился среди атакующих, используя поочередно умения паладинума и двуручный меч. Вот за его спиной взлетела секира, но ударить орк не успел: Дри нанесла ему Проникающий удар, и боевое умение разрубило призрачным клинком сердце противника напополам. Соло запоздало крутанул мечом, но противник за спиной был уже обезврежен. Парень активировал Натиск Фиколоида и глянул на помощницу. В этот момент девушка не видала, что сзади к ней подкрался Возрожденный дроу.

Выскочив из высокой травы, «дальний родственник» темных эльфов прыгнул, занеся меч для удара. Соло активировал умение Смертельная Близость и мгновенным захватом притянул к себе дроу, предварительно выставив перед собой меч темного орка Обдэрра.

Клинок легко пробил броню Возрожденного дроу, и Соло увидел в мутных глазах врага лютую ненависть.

Дри от неожиданности, что мимо нее кто-то

пролетел, завертела головой в поисках новой угрозы, но пока таковой не наблюдалось. Зато теперь она смогла увидеть Реккена Поглощателя, который по форме напоминал бесхвостого четвероногого зверя высотой в холке до пяти метров.

Все его тело состояло из смеси земли, кровоточащей плоти, костей и брони орков. На лапах вместо когтей сверкали мечи звероподобных людоедов, а в раскрытой пасти рядами шли лезвия секир. В это время на Реккена спикировал Смертоворон Кутх, и два гиганта сцепились в яростной схватке, подминая под собой орков.

Каменный голем раздавил очередного противника, и его затрясло. Дри попыталась отправить ему защиту, но магия чернокнижников сделала свое дело: треск разнесся над полем, и семиметровый исполин развалился скальными обломками, придавив напоследок еще троих орков.

Девушка вздрогнула от неожиданных ударов и только сейчас осознала, что в ее защитное поле от амулета Беса ударило сразу три стрелы. Возрожденные дроу-лучники добрались и до нее. Но радовало то, что метательное оружие ей не угрожает, главное — не подпускать к себе на расстояние удара мечом.

Greyzver поставил магический щит, и прони-

кающая проказа, брошенная Лиль, нейтрализовалась, а отражение щита нанесло обнаженному телу Фурии десятки глубоких рубящих ран.

Лиль вновь завизжала, истекая кровью, и некроманта осыпало градом молний. Некр не понимал, почему в этот раз на предводительницу черной армии не действуют заклятья по лишению ее маны и сил, даже оглушение срабатывало процентов на двадцать. Он мгновенно выпустил в слегка замешкавшуюся Лиль сразу все вращающиеся вокруг него призрачные черепа и, уйдя от ее атаки молниеносным сдвигом в сторону, активировал Ветер Смерти на войско орков, которые также пытались на него напасть. Пятьдесят метров в округе мгновенно расчистилось, разбросав изломанные тела черно-красных гигантов, но Лиль сдвинулась лишь метров на пять и зло зашипела.

— Какая же ты настырная! — прорычал некромант и увидел, как Реккен, вспыхнув круглыми красными глазами, как у его хозяйки, с поддержкой чернокнижников разорвал Кутха.

Некр бросил в Лиль Триумф Боли, и та с воплем начала медленно разлагаться, но ее магические побрякушки приступили к регенерации. В это время часть войска в сопровождении чернокниж-

ников-истязателей начала окружать некроманта, к тому же давя орков гигантскими лапами с торчащими мечами, к нему приближался Реккен.

Лиль металась из стороны в сторону, уклоняясь от атак Greyzvera, дожидаясь полной регенерации, а в Некра уже летели заклятья чернокнижников.

Не дожидаясь, когда мир окрасится в серые тона, он выпил Регенерат и призвал Схиша с Химергом, каждый из которых имел 99-й уровень. Но армия была слишком большая, и, когда с десяток орков выскочили вперед, некромант одарил их Прелой Плотью, отслоив все мясо от костей, а Насильственное Лишение обессилило ближайшую сотню нападавших.

Черные протуберанцы ударили в Лиль, и Некр активировал Маску Смерти. Все замершие схватились за грудь и попадали на землю, но их предводительница вновь отгородилась от жестокого удара, как и от следующего, который на расстоянии ста метров удушил каждого второго.

Схиш и Химерг сцепились с Реккеном, но этому гиганту помогали чернокнижники — это означало, что скоро питомец Лиль вновь устремится в сторону некроманта.

Некр рванул сквозь толпу, приближаясь к горо-

ду, но увяз в гуще вражеских войск, разбрасывая заклятья и раскидывая атакующих.

Дри уже какой раз спасала Соло от неминуемой гибели, но противник не кончался. Сейчас бóльшая часть армии Лиль была занята именно некромантом и паладинумом, а городскую армию они легко сдерживали малым числом.

— Боги, дайте мне силы! — прокричала Дри, и ее озарило ослепительное сияние.

Greyzver пытался сократить расстояние до погоста, чтобы призвать мертвую армию, но ему не хватало километров семи. Боковое зрение уловило яркую вспышку со стороны Соло и Дри. Воспользовавшись Ветром Смерти, он вновь расчистил вокруг себя пятидесятиметровую площадку и лишил сил тех, кто был за границей этого круга.

Прищурившись, Greyzver глянул в направлении света, который мгновенно погас.

Дриада Реликтового Исполнения — Богиня Лесов, 100-й уровень.

Некр открыл рот от удивления и едва не пропустил атаку Лиль. Оградив себя щитом и метнув Проклятье Шиза в голую черноволосую бестию, Greyzver оценил изменения напарницы. Дри

сияла всей кожей и парила над землей, небрежно отбивая магические атаки чернокнижников.

— Дри! — крикнул Некр. — Мне нужна твоя помощь!

В этот момент Лиль вновь метнула сеть молний, и в тот же миг через толпу перепрыгнул питомец Фурии. Некромант в ярости ударил заклятьем Великое Увечье, и призрачная секира нанесла 70% критического урона Реккену, лишив его части головы и передней левой лапы, но это не остановило монстра. В длинном прыжке он почти нанес удар правой, но Некр мгновенно сдвинулся в сторону, очутившись рядом с Лиль. Но что-то изменилось, и та, сморщившись от боли, рванула в противоположную от некроманта сторону. Greyzver метнул в нее Ауру Гибели, и она, на удивление, сработала, сняв 98% магической защиты Фурии. Следом полетела Мертвящая Пустота, лишив трудного противника 98% маны, затем он оглушил ее Моровым Обмороком и добил Триумфом Боли.

Лиль замерла на месте, вопя, ее тело разлагалось, и она ничего не могла сделать. Реккен, предчувствуя близкую гибель, метнулся в новую атаку, но на него обрушились Объятия Страданий, и двадцатиметровую площадь накрыло

дождем жидкого синего пламени.

Кости Лиль осыпались прахом, и открытое пространство заполнилось озверевшей от потери предводителя армией.

— Ты можешь усилить мое умение? — прокричал Некр, разбрасывая самых ретивых и накрывая их заклятьями.

— Да, — разнесся над полем голос Дри.

— Мне надо дотянуться до погоста и поднять армию мертвецов, иначе мы не справимся с этим потоком, к тому же от городского войска мало что осталось!

В этот момент при поддержке Дри к Greyzvery вырвался Соло, раскидывая вокруг некроманта орков и Возрожденных дроу. Некр поднял посох, держа его в обеих руках, и с его губ сорвался нечеловеческий голос.

Чернокнижники-истязатели сосредоточили атаку на некроманте, но Соло защищал его магическим щитом при помощи Дри. А когда парень заметил в воздухе Грифона, то сам призвал сразу двух Каргохов, ругая себя за то, что во время боя забывает о питомцах. Каргохи разом атаковали чернокнижников, и те ослабили давление.

Единокороль в страхе наблюдал за происходившим на поле и склоне перед поселком. От его

армии осталась одна треть. В какой-то момент в гуще сражения вспыхнула яркая вспышка, а потом вдруг что-то изменилось. Самодержец усилил с помощью магов зрение и увидел ужасную картину: некромант поднял посох и уставился в сторону погоста. Вершина посоха озарилась синим пламенем, и земля упокоенных дрогнула.

«Только не это!» — взмолился Единокороль, глядя, что его армия отреагировала также.

Но поднятые мертвые воины устремились в атаку на вторгшуюся армию, а не на городскую, и ожесточенное сражение отодвинулось от защитников Мидижéлья.

Сейчас восставшие мертвецы нескончаемым потоком теснили чужое войско, которое осталось без предводителя. Это одухотворило самодержца так, что он, усилив придворными магами голос, оповестил:

— Некромант и его спутники — Нам не враги! После сражения Мы ждем их во дворце!

И оставшиеся в живых воины заликовали.

Перед глазами трех напарников неожиданно пробежала строка, и они устало переглянулись.

Вы выполнили Последнее задание.

Сейчас им уже никто не угрожал: мертвые вои-

ны окружили остатки чужеземцев и методично истребляли их.

Соло поднял забрало шлема и обратился к Некру:

— Так ты уже сталкивался с Лиль?

— Не только сталкивался, а еще и убивал пару раз.

— И она что, пришла тебе мстить? — удивился парень.

— Есть в нашей игре такая особенность — одни из самых опасных тварей запоминают своего обидчика и по возрождении ищут их для отмщения, — усмехнулся Greyzver.

— Да, не зря ваша игра называется «Ужасы Крайнего Севера», — вставила Дри.

— Вот там мы и закалялись, — легко улыбнулся некромант.

Соло глянул на сотый уровень девушки и не удержался, чтобы не поддеть напарника.

— Закалялись они! — ухмыльнулся он. — Чем же ты крутой, если наша Дри выше тебя по уровню?

Greyzver широко улыбнулся, но какое-то движение отвлекло его внимание, и покрасневший взгляд устремился в сторону недалекого склона.

Оказывается, не все жители города радовались

победе.

Не успел Единокороль ускакать во дворец, как в сторону троицы устремилось около сотни воинов, к которым примкнула небольшая армия гоблинов, состоявшая из пятиста неписей.

Подлые гоблины, 80-й уровень.

— Это как понимать? — удивилась Дри, глядя, как неигровые персонажи стали проявлять агрессивный красный цвет своего нового обозначения и длинную кровавую шкалу жизни.

— Ну надо же! — чуть не расхохотался Соло. — Предсказание Ваха сбылось, хоть и не полностью: НПС из обычных жителей мира превратились в агрессивных мобов.

— А с зелеными недоносками идет пара знакомых тебе, Соло, кланов — «Хранители жизни» и «Вестники ужаса», — Некр склонил голову, приглядываясь к двум другим кланам.

— Ясное дело, — Соло покрутил плечами, разминаясь, — обидчивые ребятишки...

— Постойте, но почему они все теперь обозначены как враги? — не понимала Дри.

Четыре клана проявили красный цвет имен и линий жизни.

— У меня уже было такое, — вспомнил началь-

ную локацию Соло. — Да и гоблинская непись также превратилась в свирепого моба... Игра меняется...

— Вам ни о чем не говорит название клана «Крылатый череп Возмездия» или хотя бы то, что среди этой толпы находится маг Боезл, который интересовался мной в Арокýрне? — полюбопытствовал Некр.

Соло не понимал, к чему клонит напарник.

— А если обратить внимание на имена персонажей: Грыз Возрожденный, Пожиратель Тварей и Урус Мести, то можно провести аналогию с тремя правителями клана бандо — «Свет и Тьма», — посмотрел на друзей Некр. — Там были Грызь, Пожиратель и Урус-Хай, а эмблема их клана обозначалась крылатым черепом...

— Но как это возможно?! — опешила от догадки Greyzvera Дри.

— Как сказал наш друг Соло — игра меняется... — усмехнулся Некр.

Вновь достав из инвентаря посох, обернулся и увидел остекленевшие глаза обоих напарников...

— Черт! — выругался Некр, поняв, что Соло и Дри, не предупредив, вышли из виртуального мира.

Но тут его обожгла догадка:

«До них добрались ищейки...»

А уже миг спустя Greyzvera оповестила орущая тревога из реала. Некромант зарычал от злобы, и вся ненависть прошла через кристалл Смерти на посохе, активировав новое, неизученное умение Беспощадное Благословение Гнева.

В этот момент бóльшая часть приближавшихся врагов вдруг резко повернулась и напала на своих, уже бывших, союзников. Воспользовавшись суматохой и замешательством в их рядах, Некр подхватил за талию Дри, перекинул руку Соло себе через плечо и Сдвигом Смерти умчался в лес.

Едва заросли скрыли беглецов, некромант прислонил напарников к дереву и, встав рядом, активировал Колпак Слепого, с помощью которого сделал всех троих невидимыми...

Апрель — май 2016 года

продолжение 7. Окончание первой книги
Глава 7

Игра «Ужасы Крайнего Севера», несмотря на летний период игрового сезона, «радовала» своей мрачной атмосферой. Унылое пасмурное небо давило многотонными тучами, вдобавок полыхая цепью молний. Из-за низкой облачности не было видно многокилометровых сопок с белыми шапками вершин.

Дорога петляла в складках местности, то поднимаясь на возвышенность, то ныряя в ущелье. Воин-варвар мчался на гигантском волке, защищенном, как и его хозяин, броней. Но ветер в ушах от скорости передвижения не скрыл яростного женского крика.

Варвар придержал своего зверя и шепнул ему на ухо:

— Ищи.

Волчара повел носом и мягко сошел с дороги, углубляясь в лес.

Дроу класса ведьма имела 52-й уровень и странное имя — Черная Снежинка. Она вертелась как вихрь, отбивая атаки пяти горных мобов[1].

Райкран, 59-й уровень.

Так обозначенные крылатые бело-черные, не

считая клюва, твари, кружили над ней, периодически атаковывая. И им было чем нанести урон: полутораметровый топорообразный клюв ярко-красного цвета, державшийся на тонкой, но крепкой белой шее, у основания по обе стороны головы имел по паре глаз, хотя головы как таковой не было. Черные крылья размахом по три метра каждое обладали кромкой белых, острых как лезвие перьев, и по двум когтям на сгибе крыла. Черное тело прогибалось вперед дугой и уходило назад заостреними обратных коленей, а уже вперед вытягивалось мощными, почти двухметровыми белыми лапами с черными гигантскими когтями, по два на каждой из них. Но не только клюв, крылья и лапы причиняли урон. Райкраны выбрасывали ноздрями ядовитую слизь.

Перед глазами варвара пробежала строка:

Вам доступно задание: Помощь на дороге. Награда: личная благодарность...

Рогнар Неистовый, обладавший 83-м уровнем, достал из-за спины внушительного вида широченный двуручный меч и с боевым кличем рванул на помощь ведьме.

Лезвия-перья скребнули по его броне, не при-

чинив никакого вреда, зато клинок перерубил Райкрана от клюва до лап, не почувствовав сопротивления. Вторая тварь чихнула в него ядом, Рогнар активировал призрачный щит, и слизь разбрызгалась по траве.

Ведьма ударила заклятьем Холода, и снежинки размазались блестящими полосами в воздухе, пробив в нескольких местах одну из тварей. Та еще раз махнула крыльями, и все тело Райкрана покрылось изморозью. Пораженная магией тварь рухнула с твердым стуком на землю.

В этот момент Рогнар успокоил еще двух, а последний противно каркнул и, взмыв ввысь, скрылся за облаками.

Покачивая черными бедрами, дроу подошла к своей добыче и нагнулась, рассматривая, что же ей выпало на этот раз.

Неистовый собрал свои трофеи и с удовольствием наблюдал, как свободная блуза дроу отклонилась, открывая округлые черные груди с торчащими сосками.

Дроу — темная обратная сторона эльфов — тоже были красивы. В принципе, они от них отличались цветом кожи и волос, хотя еще и красными глазами, что немного пугало.

Черная Снежинка выпрямилась, заправив бе-

лоснежные прямые волосы за длинное острое ухо, и приветливо улыбнулась.

— Видимо, мне надо отблагодарить моего спасителя? — поинтересовалась она, маняще улыбаясь.

— Да я что, просто рядом оказался, — пожал могучими плечами варвар.

— И для меня очень вовремя...

Одеяния ведьмы дроу были чересчур откровенны и почти ничего не скрывали, а мужской взгляд непроизвольно цеплялся за все соблазнительные части тела.

Создатель юного женского тела чернокожей дроу постарался сделать все самое притягательное. И у творца это получилось. Варвар не мог оторвать глаз.

Ведьма медленно приближалась, проводя пальцами по почти открытой груди, облизывая при этом пересохшие губы.

— Знаешь, давай не здесь, — предложил Рогнар. — Садись со мной на волка, и мы быстро доберемся до ущельного городка, там у меня дом. Здесь не то место...

— Далеко до него? — Черная Снежинка подошла вплотную и тонким пальчиком провела по могучей груди варвара.

— За час доберемся, — заверил воин, глядя на черные гладкие округлости, прикрытые тонкой тканью одеяния.

— Хорошо, — ее слегка грубоватый голос не портил общую картину будущего наслаждения.

Рогнар свистнул, и из кустов выпрыгнул гигантский волчара, закованный в доспехи.

— Ого! — поразилась дроу, отступив на шаг, когда морда хищника приблизилась, чтобы обнюхать нового знакомого.

— Рык, это друг, — одернул зверя варвар и потрепал мохнатую густую шерсть.

Запрыгнув на спину хищному скакуну, Рогнар подал руку ведьме, и она вихрем взлетела, очутившись позади воина.

— Ты хорошо держись, сейчас ускоримся! — прокричал воин и, почувствовав крепкие объятия, шепнул что-то волку на ухо.

Черная Снежинка прижалась к склонившемуся вперед наезднику, и из ее глаз выбило слезы, так как хищный скакун нереально быстро рванул с места. Пространство размазалось, смешав все очертания скального ландшафта, поросшего лесом. Волк мчался, будто ветер. Как можно было успевать поворачивать на петлявшей между выступов горных склонов дороге, дроу не знала,

она старалась не разжимать пальцы, держась за одежду наездника, иначе ее бы сдуло.

Спустя час крутые откосы гор резко раздались в стороны, открывая широкое ущелье, загруженное различными каменными постройками, которые заполняли не только среднюю часть ущелья, но и расползались в обе стороны на склоны гор.

— Городок Кайтрён, западное побережье Растущих скал! — представил открывшуюся местность варвар и начал притормаживать мохнатого скакуна.

Раскаты грома эхом прошлись вдоль склонов, и тяжелые тучи разверзлись холодным ливнем.

— Чтоб тебя! — зарычал Рогнар, сворачивая в правый проулок. — С дороги, убожье!

Пьяницы разбежались в стороны, проклиная всадника.

Потоки воды, барабаня по черепицам строений, заблестели струями на стенах от вспышек молний и уже по каменным улицам городка хлынули ручьями.

Защищенная броней спина варвара не грела, а еще быстрее забирала тепло тела дроу. Ведьму начал бить озноб.

— Скоро будем, потерпи! — прокричал Рогнар, словно чувствуя, как замерзла девушка.

Опустевшая улица, по которой они сейчас мчались, вновь повернула вправо и устремилась вверх между двухэтажными постройками. Темноту городского лабиринта освещали окна домов и нередкие вспышки молний.

Волк без команды завернул в небольшой дворик у двухэтажного внушительного дома, рядом с котором находилась пристройка вроде каменного сарая, куда варвар отвел волка и где дал ему мяса.

Открыв массивную дверь бронзовым ключом, Рогнар указал жестом, и Черная Снежинка вошла в просторный холл, в центре которого располагался очаг с чаном над ним. Вдоль стен имелись, как шкафы так и различные сундуки. За очагом, быстро набирающим силу жаркого пламени, разожженного хозяином дома, находились прямоугольный стол и шесть стульев с высокими спинками. В правом углу наблюдалась лестница на второй этаж, а под ней виднелась дверь в какое-то помещение.

Рогнар достал пузатую бутылку из шкафа, и вишневого цвета жидкость наполнила два бокала. Хозяин дома предложил один из них своей гостье, ведьма взяла напиток и довольно улыбнулась благоуханному вину.

— Ты согревайся пока здесь, а я в бассейне воду нагрею, — он указал жестом на стул у очага и, залпом выпив свою порцию вина, направился к лестнице.

Дроу развалилась на удобном глубоком стуле и поставила стройные ножки на камни, окружающие очаг ровным кругом. В котле начала разогреваться похлебка, и запах мяса и специй разошелся по обширной комнате. Ведьма прикрыла глаза.

Рогнар спустился на первый этаж в одной набедренной повязке и довольно улыбнулся: девочка расслабилась. Гостья сидела с закрытыми глазами, удовлетворенно улыбаясь. Варвар подошел к ней и как пушинку поднял на руки.

— Пойдем, красотка, мой бассейн готов, — проговорил Рогнар, направляясь на второй этаж.

Дроу положила голову на его могучую грудь и крепко прижалась к нему.

На втором этаже оказалась труба, через которую выходил дым от очага первого этажа, и вокруг нее был сооружен неглубокий бассейн, окружающий этот дымоход. С двух сторон вдоль стен тянулись желоба с полыхающим огнем, который нагревал своими языками вырубленные из камня стены.

Варвар поставил на пол миниатюрную чернокожую ношу и, скинув набедренную повязку, по ступенькам вошел в воду бассейна.

Ведьма наблюдала за могучей спиной, разрисованной несколькими шрамами. Напоминавшие стволы деревьев ручищи также имели разного рода «узоры» от зубов и оружия. Гигант уселся на скрытую водой скамью и навалился на трубу.

Дроу легким движением скинула пояс с кармашками и сумочками, на котором были закреплены ножны малого клинка, при этом эфес оружия блеснул алмазами, расстегнула застежки наряда и, обнажив черное тело, виляя бедрами, спустилась в теплую воду бассейна...

— Чародей! — воин-оборотень, рыча, ворвался в дом к служителю магии. — Ты специально меня туда отправил?!

Чародей спокойно глянул на воина по имени Охотник имевшего 75-й уровень.

— Почему ты так решил, милейший? — легко улыбнулся чародей Акинара.

— Это было логово тварей! — круглое лицо гиганта начало покрываться бурой шерстью, а оскал сменился на звериный.

В этот момент Охотник вспомнил предшествующие события...

...Чародей Акинара глянул на вошедшего и дружелюбно улыбнулся:

— Добрый день, Охотник! Что привело тебя к старику?

— Не подскажет ли мне служитель магии об одном человеке, точнее, о некроманте Greyzvere? — вежливо спросил воин-оборотень.

— Что именно тебя интересует? — чародей закрыл древний том и поправил круглые очки.

— Мне сказали, ты его знаешь, а я никак не могу его найти, — вздохнул воин.

— А зачем он тебе? — Акинара откинулся на кресле и сцепил пальцы на груди.

— Понимаешь, уважаемый, он мне жизнь спас, а я никак не могу его отблагодарить, — посетовал на ситуацию Охотник.

— Ты можешь оставить благодарность у меня, и, когда некромант вновь появится в городе, я обязательно ему передам, — заверил чародей.

— Не, я так не могу, мне надо лично отблагодарить, — помотал головой Охотник. — А то совесть мучает...

Акинара вздохнул.

— Ну тогда ожидай в трактирах, может, где и появится, — пожал плечами чародей.

— А ты случайно не в курсе, куда он направился

в последний раз? — Охотник внимательно посмотрел на собеседника.

Акинара улыбнулся и, приподняв брови, сказал:

— Некромант собирался к Выступу Затмения.

— А давно это было? — тут же оживился воин-оборотень.

— У меня уже не та память, могу что и напутать...

Охотник понял, что большего не добьется, и вежливо улыбнулся.

— Благодарю, уважаемый! — легко кинул воин и вышел из небольшого здания на окраине города, которое служило жилищем старого чародея.

Охотник открыл карту и внимательно сверил ландшафт с появившейся отметиной в стороне гор. Путь лежал к вершине Пика Отчаяния.

— Зачем же тебя туда понесло? — зло рыкнул Охотник, глядя на скалистые горы восточнее города Дуур-Та́р.

Два дня ушло на подъем. Тропа постоянно петляла и меняла уровень направления. Охотник взобрался на небольшую площадку, которая тут же обозначилась как Выступ Затмения.

— Ну наконец-то! — выдохнул воин-гигант и сразу заметил среди навала обломков вход в

пещеру.

Двухсторонняя секира из-за спины тотчас переместилась в руку.

«Неужели я нашел твое логово, некрос?..» — процедил сквозь зубы Охотник, и открытые от брони участки кожи покрылись бурой шерстью.

Осторожно ступая, воин-оборотень подошел ко входу, и чутье зверя ощутило чье-то присутствие. Он шагнул в темноту, которая ему не мешала: медвежье зрение отлично различало все неровности каменной глотки.

Несколько поворотов вывели в огромную овальную пещеру с несколькими переходами у потолка, в дальнем углу которой располагались пара деревянных столов со стульями и несколько стеллажей со склянками и свитками.

«Хорошо устроился...» — издалека осмотрел вещи воин и заметил слева от себя глубокую нишу с каменным алтарем, на котором кто-то лежал.

«Трупы разделываешь?..» — решил Охотник, но тело вдруг зашевелилось, поднимаясь и обозначая над собой кровавую надпись:

Упырец-живоглот, 77-й уровень.

— Вот тварь! — зарычал Охотник и, активировав магическую защиту, устремился в атаку.

Упырец мгновенно сместился в сторону, оставив красноватый след от магического перемещения, и воин-оборотень почувствовал нахлынувшее изнеможение.

Охотник обернулся, но голое мерзкое существо, имевшее зеленоватую склизкую кожу, уже сместилось за спину. В этот момент воин заметил в темноте арки на верхнем ярусе, у резного перехода, тянувшегося под потолком, пару горящих кровавых глаз.

«Вот ты где прячешься!» — буйствовал Охотник, бросив в Упырьца склянку с порошком.

Стекло звякнуло о каменный пол пещеры осколками, и облако замедляющей магической пыли потревожилось мгновенным движением кровососа, который сразу сбавил ход и почти остановился.

Воин зарычал, перевоплощаясь в медведя-исполина, и резким скачком очутился рядом с Упырьцом.

Угловатый череп с лохмотьями драных ушей мотнулся в сторону, уходя от косого удара секиры, и водянисто-красные глаза вспыхнули огнем. Ночное создание ощерилось тонкими острыми зубками, и длинные когти полоснули по морде воина-зверя, выдрав при этом клок шерсти. Упырец

попытался еще раз дотянуться до противника, но огромная секира разрубила его пополам. Тело рухнуло, залив пол зеленовато-черной кровью, и задергало конечностями. Охотник нанес еще несколько ударов, расчленив на куски своего противника, и глянул вверх, где несколько секунд назад видел взгляд красных глаз, но там уже никого не было.

— Выходи, урод! — проревел гортанным голосом Охотник.

— Зачем ты сюда пришел? — прозвучал неожиданно мягкий, приятный женский голос с другой стороны пещеры.

Охотник устремил взор на длинный переход, изгибающийся под потолком. Эта галерея имела резные колонны, украшенные черепами. У арки стояла очаровательная высокая женщина в красном платье с глубоким декольте. Ее черные волосы струились по открытым плечам, опускаясь ниже пояса. Она разглядывала черные, длинные и достаточно острые ногти на правой руке, не обращая внимания на то, что из медведя воин вновь превратился в человека и тщетно пытался двигаться.

Обур Ненасытная, 88-й уровень.

Так называлось прекрасное и коварное существо, которое полностью обездвижило Охотника. Воин-оборотень вновь испытывал изнеможение, но намного сильнее предыдущего. Голова кружилась, и он чувствовал, что может потерять сознание. В этот момент Обур мгновенно переместилась вниз, и глядя красными зрачками, медленно приближалась к застывшему как изваяние воину.

У Охотника было ощущение, что его выпивают, а следом он это увидел. Сквозь кожу начала просачиваться его кровь, парящими потоками втягиваясь в растопыренную ладонь Обур. Она довольно улыбнулась и сжала пальцы в кулак наподобие веера, прервав тем самым поток.

Ее тянувшееся подолом по полу платье переливалось драгоценными вкраплениями. Тысячи мелких рубинов создавали причудливые узоры, вьющиеся по обтягивающей фигуру ткани.

Подойдя почти вплотную, она заметила, как озверевший взор пленника все же скользнул на большие округлости ее грудей, выпиравшие из декольте.

В это время черный коготь Обур прошелся по плечам воина, где крепился нагрудник, и звенья металла легко лопнули. В ту же секунду Охотник

ощутил ужасную боль в плечах, но он не мог повернуть головы, чтобы увидеть, как когтем спокойно разрезалась вся металлическая защита и расползалась кожа.

Одежда рухнула к ногам, полностью оголяя воина, а в тех нескольких местах, где прошелся коготь древнего вампира, из глубоких порезов струилась кровь.

Обур обошла замершего воина, облизав некоторые из кровоточащих ран. Затем играючи провела когтями по кругу, исполосовав все тело пленника. Ее глаза горели голодом, и она наслаждалась предвкушением пиршества.

Охотник не мог понять, почему еще не отключился, он уже понимал, что истекает кровью, но, когда вампирша остановилась напротив него, увидел, как ее левая кисть клубится магией.

— Я думаю, тебя мне на неделю хватит, — Обур облизала окровавленные когти, оставив следы на пухлых губах и подбородке. — А уже на остатки твоей жидкости я верну себе помощников, — она посмотрела на изрубленные части Упырьца.

Вампирша срезала когтем кусок плеча и начала высасывать из него кровь.

— Какой же ты сочный! — Обур посмотрела на кровоточащую плоть. — Так бы и выпила тебя

всего разом!

В этот момент очаровательное лицо с окровавленным ртом страшно изменилось. Губы обтянули передние зубы и, слившись в однородную плоть, вытянулись мощным длинным частоколом зубов. Глаза ввалились, полыхая кровью, и нос заострился. Открывшаяся широченная пасть впилась в толстую шею воина, погрузив множество зубов в человеческую плоть.

Охотник хотел орать от боли, но он сейчас был немым от вампирской магии...

Спустя неделю Обур посмотрела на иссохший труп, от которого отошел Упырец, и вздохнула: еда закончилась.

Охотник возродился у подножия ненавистной горы и в ярости устремился в город, к чародею. Воин-оборотень даже не стал думать, что потерял почти все имущество в логове вампирши...

Акинара взялся за гладкий посох, и по зеленой древесине пробежали всполохи бирюзового огня.

— Я не советую тебе, милейший, проявлять агрессию, — спокойно проговорил чародей, наблюдая, как воин-оборотень превращается в медведя.

— Ты специально меня туда отправил! — крик

человеческого безумия перешел в яростный рев звериного бешенства, и бурый медведь-гигант прыгнул на старичка-чародея, разинув внушительную пасть и растопырив мощные когти для удара.

Навершие посоха сверкнуло бирюзовым огнем, и шерсть зверя вспыхнула. Мгновенный факел погас, осыпав прах Охотника на пол небольшой комнаты чародея.

Акинара покачал головой:

— Куда же ты, сынок, со своим 75-м уровнем полез на 90-й?

Чародей мановением руки испарил прах противника и забрал оставшийся на полу от Охотника защитный амулет.

— Странные люди тебя разыскивают, Greyzver... — помотал головой Акинара и отправил сообщение некроманту.

Черная Снежинка провела пальчиком по груди варвара и вновь оседлала воина. Рогнар придержал ее движения и взмолился:

— Давай передохнем, я проголодался.

Дроу послушно легла на широкую квадратную постель, и варвар в очередной раз прошелся взглядом по гладкой черной коже, останавливая его в некоторых местах. Он поцеловал девушку и

направился к очагу, который имелся и на втором этаже в отдельной комнате, но не такой большой, как в холле его дома.

Дроу села в позе лотоса и достала из инвентаря увесистый мешочек с монетами. Рогнар услышал звяканье металла и обернулся, наливая в бокалы вино.

— Это что? — поинтересовался он, положив на широкое блюдо несколько кусков жареного мяса.

— Это плата за помощь, — улыбнулась девушка, заправив длинную белоснежную прядь волос за острое вытянутое ухо.

— А разве это, — он указал на постель, — не было платой?

— Нет, — мотнула она головой. — За помощь я плачу только золотом или реалом...

— И многим ты так раздаешь свое богатство? — подошел, улыбаясь, варвар и поставил блюдо с едой на резной столик у постели. — Я слышал, что дроу не настолько щедрый народ... — он сходил за вином и вернулся к возвышенности, на которой находилась кровать со столиком.

— Я не обделена средствами, — Черная Снежинка взяла свой бокал и сделала несколько глотков. — К тому же так появляются новые знакомые,

которые могут в чем-то помочь...

— А, понимаю... — кивнул Рогнар и откусил кусок мяса.

— У каждого свои причуды, — девушка взяла виноградину и положила ее в рот.

— И что же ты хочешь получить от меня? — прожевав мясо и запив его вином, поинтересовался варвар.

— Хм, от тебя — ничего, — пожала плечами дроу.

— А есть те, от кого ты чего-то ждешь?

— Сейчас нет. Единственное, — она печально вздохнула, — не могу найти одного человека, которому обязана жизнью и должна ему определенную сумму денег... реальных денег. Но он куда-то подевался...

Рогнар не перебивал, и девушка продолжила:

— Я уже столько обошла, но его видели только мимоходом, а куда он направился, точно никто не знает. Теперь его след вел к этому городку, и у меня появилась очередная надежда, что я расплачусь... Ненавижу быть должной!

— Так что же ты сразу не спросила, может, я его знаю? — удивился варвар.

— Может, и знаешь, — улыбнулась она. — Но я хотела провести эту ночь, не думая ни о чем...

Рогнар тоже улыбнулся.

— Ты когда-нибудь некроманта встречал? — девушка отпила из бокала и вновь взяла виноградину.

— Да, в принципе, не раз я их видел, — Рогнар осушил бокал и пошел за очередной бутылкой. — Ты имя-то его хоть помнишь?

— Его имя я никогда не забуду... — девушка погрузилась в воспоминания, и варвар понял, что она испытывает к некроманту чувства.

Не тревожа приятных грез дроу, Рогнар дополнил ее бокал и принялся за очередной кусок мяса.

— Greyzver его зовут... — грустно вздохнула Черная Снежинка и одним залпом выпила полный бокал.

Чтобы немного отвлечь ее от переживаний, хозяин дома улыбнулся и радостно сказал:

— Да знаю я этого некроманта! Правда давненько не видел, но ты можешь у многих в городке узнать про Greyzvera, он, в принципе, тут известная личность, даже дом, по-моему, по весне покупал в верхних кварталах. Ты пройдись по тавернам, скажи, что я его ищу, тебе и подскажут! О! Зайди к безумному алхимику Трáмблю, он вроде даже знает его в реале.

— Ну что ж, возможно, — вновь вздохнула девушка, — но обольщаться пока не буду.

— Да не переживай так, — Рогнар вновь наполнил бокалы и, чокнувшись, выпил половину...

Алхимика как назло не было дома, и Черная Снежинка провела несколько ночей в разных постелях, собирая информацию про некроманта. Много было в игре желающих разделить ложе с малолетней красавицей, ведь не все игровые персонажи на это шли.

И вот к концу недели объявился безумный алхимик Тра́мбль, имевший 89-й уровень.

Открыв дверь в лавку, дроу вошла внутрь своей фирменной походкой, виляя обнаженными бедрами, которые едва прикрывала короткая юбочка.

— Прекрасная леди, чем обязан? — худощавое лицо с вожделенным взором расплылось в радушной улыбке.

— Великий алхимик в состоянии напоить горячим чаем замерзшую девушку? — она потерла открытые плечи, изображая озноб.

— О да! Конечно! Одну минуту! — И алхимик умчался в соседнее помещение, гремя посудой.

Снежинка уселась за небольшой столик и забросила ногу на ногу, оттянув вырез блузы еще

ниже, чтобы ее прелести могли быть доступны взору собеседника.

Через пару минут Тра́мбль появился с подносом в руках. Расставив на столике чашки и водрузив в центр фарфоровый чайник с дымящимся из его носика ароматом, он сразу наполнил небольшие чашечки, пододвинув к девушке сахарницу. Вазочка с печеньем стояла немного ближе к хозяину лавки, и дроу понимала, почему он так все расставил.

Девушка размешала сахар и сделала несколько глотков, благодарно кивнув.

— Этот холод... — она поежилась.

— Видимо, леди не из наших краев, раз так легко одета? — приветливо улыбнулся алхимик и с удовольствием проследил, как девушка потянулась за печеньем.

Блуза провисла, открывая все прелести чернокожей девушки, и алхимик чуть не взвыл от такой картины. Но дроу не подала виду, будто что-то заметила.

— Да, я издалека... — она откусила сладкое печенье и облизала крошки с пухлых губ.

Запив чаем и прожевав, положила остаток песочного печенья в рот.

— Путешествуете или по делу? — алхимик

сглотнул слюну, вновь проследив, как дроу потянулась за следующей сластью.

Он специально наполнил вазочку мелкими печеньями, чтобы ошеломительная своими формами гостья могла чаще тянуться к ним.

— И то и другое, — неопределенно ответила Снежинка и, опустив ногу, вроде как случайно слегка раздвинула коленки, когда потянулась за следующим печеньем.

— Я могу вам чем-то помочь? — Тра́мбль с усилием оторвал взгляд от сокровенного и совершенно не скрытого места, уставившись в красные глаза девушки.

Дроу улыбнулась и, кивнув, проговорила:

— В чем-то, возможно, поможете...

— А поконкретней? — весь во внимании сиял алхимик.

— Я уже несколько дней в вашем городке... — начала девушка сделав расстроенный вид, — но ваши трактиры такие грязные... И отношение к гостям желает знать лучшего...

— Вы знаете, у меня есть свободная и достаточно уютная комната! — в готовности выпалил Тра́мбль. — Вы на сколько планируете здесь задержаться?

— Думаю на несколько дней еще, — ответила

Снежинка и смущенно спросила: — А ванная у вас есть?

— Да, конечно, я могу показать!

— Это отлично! — обрадовалась дроу. — Вы — мой спаситель! Я обязана вас отблагодарить...

Алхимик засмущался:

— Что вы, что вы!

— Я буду расстроена, если вы откажетесь... — она провела пальчиком по гладкому черному бедру.

Тра́мбль покраснел как рак и сразу начал разливать чай по кружкам.

— Вы же не расстроите девушку? — она потянулась за печеньем, и стоявший в данный момент на ногах алхимик в полном объеме увидел набухшие округлости молодого тела дроу.

Чай пролился на поднос, и Тра́мбль, ойкнув, начал собирать кипяток небольшим полотенцем.

— Я вам помогу, — девушка взяла второе полотенце, и они быстро справились.

Усевшись за стол, они посмеялись.

— А что за дело, если не секрет? — спустя пару минут поинтересовался алхимик. — Глядишь, может, я чем помогу.

— Вряд ли, — вздохнула девушка.

— У вас что-то случилось? — участливо посмот-

рел на дроу алхимик.

Черная Снежинка глубоко вздохнула, собираясь, и проговорила:

— Понимаете, я должна одному человеку деньги за помощь, но...

— Вам не хватает определенной суммы? — поднял брови Тра́мбль.

— Нет-нет! — махнула она маленькой ручкой. — Денег у меня вполне хватает, вот только...

— Да не тяните вы, говорите уже! — алхимик был готов помочь, чем угодно.

— В общем, тот человек пропал. Понимаете? — печально проговорила девушка. — А я не нахожу себе места. Не могу, когда на мне долг весит.

Алхимик не перебивал.

— Я ему должна реальные деньги! Но как отдать, если его персонаж пропал?.. В городке сказали, что он исчез, что даже сообщения к нему не проходят. А вдруг с ним случилось то, что бывает с теми, кто в реал не выходит...

— Леди, вы случайно не о некроманте Greyzvere говорите? — прищурился Тра́мбль.

— О нем! — округлила красные глаза дроу. — А как вы догадались?

Тра́мбль расплылся в улыбке:

— Да не переживайте вы так, жив он и здоров!

— махнул рукой алхимик. — Да, из игры он исчез. Возможно, просто попросил в Корпорации, чтобы удалили его персонаж, дабы не стоять как статуя на игровом поле или не валяться в покрывающемся пылью доме. А так я иногда его вижу, на работу он ходит.

Девушка счастливо заулыбалась и кинулась на шею алхимику:

— Вы меня успокоили! Я уж подумала... А я так не могу!

— Все хорошо, — Трáмбль осторожно погладил по спине юную леди. — Не расстраивайтесь.

Снежинка села на свое место и, хлопая ресницами, воодушевленно попросила:

— Может, вы тогда ему передадите деньги?

Трáмбль пожал плечами:

— Может, и передам. А сумма-то какая?

— Да небольшая — шестьсот тысяч, — махнула рукой девушка.

— Сколько?!! — разинул рот опешивший алхимик.

— Шестьсот, — сделала непонимающее лицо Снежинка. — Я вам на карту переведу, а вы — ему.

— Не, такую сумму... — замотал головой Трáмбль.

Он, конечно, знал, что многие игроманы вкладывают баснословные деньги в игру, развивая свой персонаж, но чтобы такая сумма... А потом еще отчитывайся, за какие заслуги через тебя прошел такой капитал...

— Нет, леди, я не могу с такими деньгами, — помотал головой все еще не пришедший в себя алхимик.

— Ну миленький, я вам заплачу за помощь! — взмолилась девушка. — Мне главное — долг вернуть!

И Трáмбль нашел выход: он так не хотел, чтобы это очаровательное создание от него ушло.

— Знаете что? А давайте я вам скажу, где его найти в реале. Вы его узнаете! — сразу заверил алхимик, видя удивленное выражение лица дроу. — Он похож на себя, как в игре!

Снежинка вздохнула надув губки, и, опустив глаза, кивнула:

— Раз другого выхода у меня нет...

— Вы с Камчатки?.. — вдруг осознал алхимик, что сервер «Ужасов» охватывает весь Дальний Восток и девушка может быть далеко от полуострова.

— Да, — она посмотрела на собеседника округлившимися глазами, — а он не...

— Фу-у... — выдохнул Тра́мбль. — Он — тоже! А я уж думал, вновь поставил для вас серьезную задачу. Он в Петропавловске-Камчатском работает, я вам адрес напишу, найдете!

Девушка засияла и чуть не выскочила из лавки, но, понимая, что этим навлечет подозрение, сдержалась, решила провести пару ночей в постели разговорчивого алхимика, заодно и остальные группы подтянутся на Камчатку...

* * *

— Вы не представляете, чем я рисковал, закрывая три ваших дела! — покраснел сутулый мужчина на вид лет пятидесяти.

— Нет, господин судья, это вы не представляете, что нам стоило сдержать гнев нашей влиятельной Организации... — проговорил огромного вида мужчина, глядя исподлобья. — Какие-то малолетки имели наглость подставить нас, а закон счел их жертвами...

Судья вздохнул, взяв со стола толстый пакет, и, не пересчитывая купюры, спрятал оплату в портфель.

— Я рассчитываю на вашу охрану! — поднялся из-за стола кафе сутулый мужчина.

— Можете не переживать, вас уже оберегают, — заверил собеседник.

Вечернее кафе пустовало и находилось в полумраке, даже за барной стойкой никого не было. Зато у дверей дежурили четыре бугая, пока их босс разговаривал с судьей.

Когда сутулый посетитель удалился под охраной двух амбалов, в зал кафе из служебного помещения вышли двое.

— Ну что, какой теперь план? — спросил высокий шатен, забросив длинную челку назад. В его глазах, как и в глазах русоволосого крепыша, играла злость.

— Есть у меня идея... — огромный мужчина в черном пиджаке достал сигарету и закурил.

— Вы — второе лицо в Корпорации «Открытый мир», — сделал акцент на «второе лицо» мужчина в дорогом костюме стального цвета, сидевший в просторном кабинете напротив заместителя директора Корпорации Столичного региона, — и наша Организация предлагает вам услугу...

Посетитель пододвинул конверт к заместителю.

— Будьте любезны, — приветливо улыбнулся мужчина, и сталь его ткани блеснула на солнце, которое заглядывало в гигантское окно кабинета.

Прочитав текст из конверта, заместитель сжал

и так тонкие губы и, сощурившись, посмотрел на собеседника:

— Что вы хотите от меня?

Посетитель бросил взгляд по стенам кабинета.

— Не переживайте: это — личное помещение и здесь нет ни глаз ни ушей, тут вам ничего не угрожает, — заверил заместитель.

— Я переживаю не за себя, а за вас, — вновь эта приветливая улыбка.

— Благодарю за заботу, но мой кабинет — это только мой кабинет, — кивнул поджарый на вид заместитель директора Корпорации.

— Хорошо, — ответил кивком посетитель. — Нам нужны три достаточно хорошо развитых персонажа, которые у вас уже на заметке по задолженностям в игре.

— Какие классы интересуют? — уточнил заместитель.

— Два мага и один паладинум.

— Вы же понимаете, что придется перепрошивать весь профиль, чтобы капсула распознала *ваших* клиентов, кого вы представляете. И я примерно догадываюсь, о ком идет речь...

— Советую вам забыть о догадке, — вновь приветливая улыбка посетителя.

— Уже забыл, — кивнул заместитель.

— Хорошо. Мы друг друга понимаем.

— Что-то еще? — поинтересовался хозяин кабинета.

— Нам необходимы данные по трем персонажам: первый — бесстрашный паладинум Соло, второй — вроде бы дриада, но не уверен: у нее не было класса, по имени Дри, и некромант Greyzver...

— Какой некромант? — нахмурился заместитель и, помотав головой, твердо заверил: — У нас нет в игре некромантов.

Посетитель поднял брови:

— Вы уверены?

— На миллиард процентов, — решительно ответил хозяин кабинета. — Все разработки и изменения в игровом пространстве проходят именно через меня. Директор к этому не имеет никакого отношения.

— Хорошо, — посетитель открыл портфель и выложил на стол два толстых пакета. — Аванс из девяти нулей вас устроит?

— Думаю, да, — и заместитель убрал деньги в ящик стола.

— Когда будет информация и игровое пространство?

— Оставьте адреса, куда доставить капсулы. Вся

информация об их бывших персонажах будет в комплекте завтра вечером.

— А по дриаде и паладинуму? — уточнил посетитель.

— Думаю, раньше, — растянул тонкие губы в улыбке заместитель директора Корпорации.

— Тогда наша услуга будет выполнена послезавтра...

Собеседники поднялись и пожали друг другу руки.

Выйдя из кабинета, мужчина в костюме стального цвета направился к лифту. Звонить заказчику об удачном договоре в здании Корпорации он не стал. Вызвав лифт, нажал клавишу уровня подземной парковки.

Пятисотый этаж быстро остался позади, но на трехсотом кабина лифта плавно остановилась и внутрь вошли два парня и девушка, на поблескивающих бейджиках которых обозначался отдел разработки.

Что они бурно обсуждали, гость заместителя директора не слышал, он внимательно всматривался в лицо девушки с русыми волосами и прической каре. Ее зеленые глаза весело сверкнули собеседникам, и она обратила внимание на мужчину в костюме стального цвета.

— Вы что-то хотели узнать? — улыбаясь, поинтересовалась девушка. Лишь мимические морщинки в уголках глаз и взгляд выдавали ее настоящий возраст.

— Анна? — уточнил мужчина, прочитав бейджик.

— Да, — широко улыбнулась девушка.

— Извините меня за бестактность, — приложил руку к груди мужчина, — просто вы очень похожи на одну мою знакомую, но вы не она...

— Видимо, да, — девушка продолжала улыбаться, — я вас не знаю.

— Еще раз прошу простить, — приветливая улыбка ему шла.

Анна вернулась к разговору с коллегами, изредка поглядывая на крупного, привлекательного молодого мужчину в стальном пиджаке с пепельно-белыми волосами, серые глаза которого тоже иногда поглядывали на нее.

Разработчики вышли на сотом этаже.

— До свидания! — бросил вдогонку Анне гость заместителя директора Корпорации.

Она обернулась и помахала рукой:

— До свидания!

Белый «Bentley» выскочил из подземного гаража, набирая скорость.

— Главный! — сказал мужчина за рулем машины представительского класса.

Внутренняя связь салона автомобиля соединила с необходимым абонентом.

— Грызев у аппарата! — послышался грубый голос.

— Босс, я видел вашу девку! — довольно выдал информацию мужчина в стальном костюме.

— Где она?! — взревел Грызев.

— Она работает в Корпорации, в отделе разработки, поэтому у нее и не было обозначения класса персонажа.

— Теперь она моя! — зарычала громкая связь автомобиля. — Что с остальным?

— Все отлично! Как и предполагали. Информация оказалась достоверной, надо готовить *клиента*...

— Все уже приготовлено, — Грызев немного успокоился.

— А если бы он отказался?

— Мы бы все равно убрали и дали ему понять, что он следующий...

Белобрысый кивнул, соглашаясь.

— Когда капсулы? — было слышно, как Грызев закурил.

— Завтра вечером, а инфа по пацану и девке

раньше.

— Ты сказал по пацану и девке? А некрос?! — громкая связь вновь начала рычать.

— Не кипятись, босс, у них в игре нет некромантов, — спокойно проговорил белобрысый.

— Тогда откуда он взялся?!

— Такие персы есть на Камчатско-Дальневосточном сервере, я уже штудировал сеть. Но как он оказался в нашей игре, понятия не имею.

— Камчатка... — протянул Грызев. — Давай по два человека загружай в крупнейшие города их сервера! Схема та же — задолжники...

— У меня во Владике трое есть, — сразу сообщил белобрысый.

— Хорошо, Владивосток отпадает. Тогда ставь им задачу на поиск, а завтра отправляй по паре в Хабаровск и в Петропавловск-Камчатский, — распорядился Грызев.

— Сегодня отправлю...

Грызев в нетерпении курил одну сигарету за другой, ходя по пятому этажу своего дома на окраине столицы. Хотя окраинами городов, где в основном жили одни из богатейших людей страны, считались разве что районы с застройками небольших, до пяти этажей, домов. Так, города разграничивались малоэтажной полосой,

шириной не больше сотни километров, а за этой мнимой границей постройки вновь устремлялись ввысь, за облака.

Мелодичный звонок оповестил о посетителях, и дворецкий впустил двух мужчин, возрастом лет по сорок каждый.

Высокий шатен, как всегда, забросил назад длинную челку, а крепыш среднего роста с русыми короткими волосами в очередной раз произнес:

— Была бы моя воля, давно б тебя налысо обрил.

— На своих псов рычи, а меня не трогай! — огрызнулся шатен.

— Ну что так долго?! — крикнул сверху Грызев.

Его дом был построен в форме башни и в середине имел пустое пространство, в центре которого от холла первого этажа, упираясь в потолок пятого, вился массивный столб-опора в виде дерева. Каждый этаж, идущий по кругу, огораживался резными перилами, а комнаты с семиметровыми потолками имели средневековый интерьер, но комфортно облагороженный, как в виртуальной игре. Скоростной лифт, встроенный в стену, прикрывался резной дверью.

— Да идем уже! — крепыш вошел в лифт за

высоким компаньоном.

В кабинете хозяина дома находился еще один человек.

— Что скажешь, Боезл? — пожал руку мужчине с пепельно-белыми волосами крепыш.

— Этот слизень, Урус, дал данные только по пацану, а про девку сказал, что нет такой у них в игре, — повторил слова, выложенные ранее их боссу Боезл.

— Тварь! Прикрывает своих! Она по-любому из Корпорации, у нее класса не было! — прорычал Урус-Хай.

— Ты прав, Урус, — подтвердил догадку Боезл. — Я видел ее в здании «Открытого мира», она одна из разработчиков.

Урус взревел, как зверь.

— Тихо! — рявкнул Грызев. — Новости...

Четыре пары глаз уставились на экран размером в полстены.

— Сегодня утром произошла трагедия, — тревожно проговорил репортер. — Личный вертолет Максима Загрубайло, директора Корпорации «Открытый мир», потерпел крушение на подлете к зданию Корпорации. Директор погиб...

— Грызь! — крепыш никак не мог уняться. — Мы платим такие бабки, а эта тварь не хочет

давать полную информацию! Как это понимать?!

— Да, Грызь, — поддержал Уруса высокий шатен, значившийся в игровом мире как Пожиратель.

Грызев взял сигарету и прикурил от зажигалки-пистолета. Выпустив облако сизого дыма, посмотрел на глав его Организации по преступным делам.

— Какая наша главная задача? — немного спокойнее, чем его подельники, поинтересовался глава Организации.

— Найти и уничтожить некроса! — теперь прорычал Пожиратель.

— Поэтому замдиректора Корпорации пока будет существовать в своих грезах. Тем более, что с его помощью мы должны вычислить, где находятся нужные нам жертвы, — проговорил Грызь. — А после нашей мести я отдам вам этого слизняка. Теперь по поводу девки и пацана, — он обратился к белобрысому.

— Не все так просто, Грызь... — хмуро проговорил Боезл.

— Что это значит? — начал вновь звереть глава преступной организации.

— Пацан...

— Что?! — рявкнул Грызь.

— Его отец в правительстве, к тому же бывший наш коллега — бандит.

— Да мне плевать, кто его отец!!! — заорал хозяин дома в бешенстве. — Мне нужен этот щенок!!!

— Хорошо, мы постараемся взять его без свидетелей, — мужчина с пепельно-белыми волосами с именем в игровом мире Боезл знал, на что способен их босс, и поэтому старался больше не выводить Грызева из себя.

— Что с девкой? — Грызь сопел, как разъяренный бык.

— Я ей лично занялся. Она, оказывается, из Питера, неместная, и постоянно мотается туда и обратно. Семьи нет, детей нет, дома держит собаку.

— Ты чё, у фэйсов справки наводил? — ощерился Урус.

— Это тебе только насилием все решать, а я просто познакомился с ней, — усмехнулся Боезл.

— Решил примерить ее, пока мы не порвали? — брезгливо выдавил Пожиратель и вновь забросил челку назад.

— Грызь, ты им не раскрывал план? — поинтересовался Боезл, не обратив на поддевку никакого внимания.

Хозяин дома закурил очередную сигарету.

— Слушайте сюда и не говорите, что не слышали, — начал Грызев.

Пожиратель и Урус тоже закурили.

— Чтобы не спугнуть нашу главную цель — некроса, — Грызь взял пульт и переключил канал. — Вот сюда мы отправили псов на его поиски.

На экране появился ролик из игрового мира, где некромант сражается с ведьмами.

— Это игра «Ужасы Крайнего Севера», — пояснил на всякий случай Грызь, — сервер Камчатско-Дальневосточного региона. И класс персонажа некромант есть только на этом сервере, больше нигде.

Урус и Пожиратель жадно всматривались в фигуру некроманта, но это был не их «знакомый», совсем не похож.

— Когда вычислят некроса, — продолжил Грызь и посмотрел на Боезла, — твои псы должны схватить щенка и девку. Всех доставляете в мои казематы! — хозяин дома указал пальцем в пол.

Урус играл желваками, чувствуя запах мести.

— А до этого времени мы все, — Грызь повысил голос, обведя присутствующих взглядом, — должны сдерживать наших жертв в игре, тем самым отвлекая их от реала. Я надеюсь, это ясно?! Чтоб никакой самодеятельности! Я не для того вас

вытягивал из-под стражи!

Пожиратель и Урус глядели исподлобья и зло сопели.

— И нечего тут на меня быка включать! — рявкнул Грызь. — Я понятно объяснил?!

— Понятно-понятно, — Урус уселся в глубокое кожаное кресло. — Главное — мне щенка отдайте, я хочу лично ему все напомнить...

Белый «Bentley» остановился у парадной. Анна посмотрела на часы.

— Ну что же, хорошо провели день, — серые глаза водителя смотрели с нежностью.

— Да, мне понравилось, — девушка согласно кивнула.

Боезл вышел из машины и, обойдя ее, открыл пассажирскую дверь.

Анна подала руку и покинула салон дорогого автомобиля.

— Это неудобно с моей стороны если я тебя не приглашу в гости, но у меня собака... — улыбнулась девушка.

— Она поедает незнакомцев? — как всегда, приветливая улыбка, которая очаровывала Анну.

— Нет, что ты, — рассмеялась девушка. — Просто мы с тобой еще мало знакомы и я про тебя ничего не знаю... А про собаку я просто так ска-

зала.

— Я не кусаюсь, как твой бойцовый, — Боезл специально назвал другую породу, чтобы не выдать себя.

— У меня не бойцовый, — отмахнулась Анна, — обычная дамская мелочь, которая не дает мне покоя своим тявканьем.

— Тогда до встречи, а то боюсь я этих ваших дамских мелочей, — белобрысый провожатый открыл водительскую дверь.

— Постой! — одернула Анна интеллигентного кавалера. — Я могу предложить чашку чая...

— Ты сразила меня! От чашки ароматного чая я не в силах отказаться...

Квартира Анны оказалась внушительно огромной и имела пять комнат. С разрешения хозяйки Боезл прошелся по апартаментам и вдруг остановился.

— Ты что? — Анна внесла в гостиную поднос с чайными принадлежностями и удивилась реакции гостя.

— Ты играешь? — удивленно уставился на девушку Боезл, указывая рукой в комнату, где находилась игровая капсула.

Девушка пожала плечами:

— Я же работаю в Корпорации, и мне приходит-

ся бывать в виртуальном мире.

— А я так и не соблазнился, живу нашей серой реальностью, — естественно, соврал Боезл.

Маленькое лохматое существо действительно постоянно тявкало, и белобрысому было достаточно трудно сдержать себя в руках, чтобы не прихлопнуть питомца хозяйки. Он поднял чашку с белоснежного блюдца, но не успел сделать и пары глотков чая, как на телефон пришло сообщение.

— Что-то срочное? — поняла по реакции от прочитанного хозяйка квартиры.

— У начальников всегда все срочно... — вздохнул гость и поднялся с дивана. — Мне правда надо ехать, а за чай спасибо!

— Благодарить не за что, ты его даже не распробовал, — улыбнулась девушка на пороге квартиры.

Гость вновь одарил ее очаровательной улыбкой и, даже не попытавшись поцеловать хозяйку, вышел на площадку.

— До встречи! — махнул он рукой и быстро направился к скоростному лифту.

Анна закрыла дверь.

Новый знакомый ей нравился, но она хотела побольше о нем узнать: доверять такому стреми-

тельному развитию событий Анна не привыкла.

— Ты где сейчас? — раздался грубый голос босса в трубке, когда Боезл вышел из парадной Анны и, остановившись у машины, сразу позвонил.

— Только от девки, сигналку рассмотрел, отключить не проблема, — отчитался белобрысый.

— Капсулу разместил? — Грызев был на взводе.

— Рядом с ее домом в отеле.

— Псы с тобой?

— Да. Один электронщик, для сигнализации, и четыре бойца поселились в ее парадной, а семерых я разместил в своем отеле.

— Давай в игру, приступаем к последней фазе! — скомандовал Грызев. — А псы пусть ждут команды на захват девки, только предупреди их: мне она нужна живой и невредимой...

Боезл отключил связь и сел в машину, он уже давно собирал по игре псов-бойцов, и те ждали команды о нападении на трех персонажей, теперь им предстоит встретиться в таверне города Мидижéлья с главой их Организации.

Грызь посмотрел на своих подельников Пожирателя и Уруса, их капсулы теперь тоже находились в доме главы преступной организации.

— В «Открытом» всё готово, так что идем знакомиться со своими персами, — распорядился

Грызь и поднял прозрачную крышку капсулы.

Маг Каррташ 80-го уровня объяснял алхимику, что он хочет от него получить, как вдруг на полуслове умолк. Алхимик удивился, что заказчик, не договорив, вышел в реал, и даже на всякий случай помахал перед лицом собеседника рукой, но глаза Каррташа были стеклянными.

Алхимик пожал плечами и, отослав сообщение игроку, отправился по своим делам. Несколько дней маг Каррташ стоял неподвижно посреди улицы, но на него не обращали внимания, ведь такое в «Открытом мире» случалось.

И вот в одно утро обозначение над головой мага изменилось. Грыз Возрожденный моргнул глазами и, поправив одеяние, зашагал к обозначенной таверне города Мидижéлья.

Спустя несколько часов Грыз осмотрел всех присутствующих в обеденном зале таверны.

— Все собрались? — поинтересовался Грыз.

— Наш паладинум на подходе, — ответил за всех Пожиратель Тварей, маг 80-го уровня.

Тут же дверь в таверну с грохотом распахнулась, и внутрь влетел крупный воин, сбив при этом стол со стульями. За ним внутрь вошел Урус Мести, рыча от бешенства.

— Э, ты чего? — крупный воин поднялся с пола,

вытирая кровь с разбитой губы.

— Исчезни! — рявкнул Урус Мести.

Грыз Возрожденный повернулся к Пожирателю Тварей.

— Сегодня идем к Единокоролю, но по очереди, — последовала задача от Грызя. — Ты пойдешь от лица главы клана «Кровожадные», а я... — Грыз глянул на мага Боезла.

— Как ты и пожелал — «Крылатый череп Возмездия», — усмехнулся Боезл.

— Отлично! — оценил новый глава клана «Крылатый череп Возмездия» Грыз.

— К нам присоединились еще два клана, которым досталось от наших «знакомых»: «Хранители жизни» и «Вестники ужаса», — добавил маг Боезл.

— Я не против, — кивнул Грыз.

Глава 8

Пограничный реактивный вертолет шел над водами Тихого океана. Его приборы уже поймали и поставили отметку на интересующем их судне. Бойцы спецподразделения проверили оружие и опустили лицевые щитки шлемов, приготовившись к высадке.

В наушниках заработала общая с кабиной

связь.

— Судно «Орка», судно «Орка», заглушите дизель! — прозвучала команда пилота.

Бойцы спецназа переглянулись, и выпускающий открыл бортовой люк вертолета.

— Повторяю! Судно «Орка», приказываю остановить судно! В противном случае...

Внезапная пулеметная очередь забарабанила по бронированному днищу вертолета, и пилот резко ушел в сторону, а выпускающий мгновенно закрыл люк. Бойцы, придержавшись от падения из-за неожиданного маневра, опустились на свои места: на данный момент их работа была отменена.

Вертолет пограничного спецназа сделал петлю и лег на боевой курс.

Алексей включал активные наушники в шлеме, а уже следом заработала тридцатимиллиметровая пушка их «птички». Гильзы полетели в воду, а взрывающаяся дорожка прошла очередью по волнам и беспощадно перечеркнула «Орку». Судно разорвало пополам, и оно сразу начало тонуть.

Криков замерзающих и тонущих в ледяной воде Тихого океана браккайров никто не слышал, и их судьба никого не интересовала. Боевой пограничный борт проревел турбинами, удаляясь к

следующей обозначенной точке.

Через полчаса наушники вновь ожили:

— Судно «Опилио», приказываю остановиться!

Продолжения не последовало, и бойцы вновь приготовились к высадке. Старший группы в лице выпускающего определил, что вертолет сбавил ход и стал заходить на судно. Бортовой люк тут же ушел в сторону, открывая водные просторы.

— Приготовились! — на автомате прокричал он, хотя бойцы всегда были готовы.

Вертолет завис в тридцати метрах над судном «Опилио», и из встроенной в крышу бобины вышел спусковой конец. Первый из спецов зафиксировал его у себя на поясе и выпал в люк.

Придерживая веревку левой рукой, достал скорострельный многозарядный пистолет и приготовился к приземлению на палубу, где бегали, оглашая лаем просторы, три крупные собаки породы «рваттерьер». Данную породу браккайры вывели специально для себя, а по законам России она была запрещена для развода на ее территории.

Мощные тела псов покрывала косматая пестрая шерсть. Эти собаки не имели хвоста, зато внушительные челюсти обладали завидными

для ушедших в историю хищников зубами. Клыки данной особи достигали десяти сантиметров.

За четыре метра до приземления боец открыл огонь маломощными патронами, чтобы не повредить судно, а секунду спустя мягко приземлился на палубу между трех подергивающихся в агонии тел «рваттерьеров».

Первый высадившийся отбежал в сторону, слегка натягивая спусковой конец, контролируя корабельные надстройки. Спустя секунду, выбрав провис армированной веревки, на палубу приземлился второй боец спецгруппы и, мигом отстегнув спусковое устройство, устремился на капитанский мостик.

За несколько секунд группа из шести человек разбежалась по помещениям краболовного судна, блокируя попытки уничтожения документации и биологического ресурса.

Алексей влетел в штормовой коридор, но на перекрестке переходов был внезапно атакован браккайром с острым ножом в руке. Уйдя с линии атаки, Алексей перехватил руку с холодным оружием и, используя инерцию морского разбойника впечатал его головой в металлический угол, раскроив тому череп. Но это был не один агрессивный нарушитель закона. Следующий

выскочил из открытой каюты с занесенным над головой увесистым тесаком, но тотчас прозвучали спаренные выстрелы, и браккайр сложился пополам, грохнувшись на пол. Тяжелое рубящее оружие звякнуло об обшивку и остановилось у стены.

— На пол все! — влетел в кают-компанию Алексей и, не думая, всадил пулю в грудь коку, который держал разделочный нож.

Пять человек рухнули между столами, накрыв головы руками.

— Где рабы?! — прорычал боец спецназа.

— В трюмах! — выкрикнули в страхе уцелевшие и не показывавшие агрессию браккайры.

— Сколько?! — продолжал допрос Алексей, держа на прицеле лежавших.

— Десять... — показал растопыренные пальцы на руках, не отрывая лба от пола, один из лежавших.

— Балу! — назвал позывной старшего группы, Алексей. — Десять рабов в трюме.

— Принял! — ответил Балу и тут же отдал команду: — Кайман, Шторм, слышали?

— Уже на подходе! — ответил Кайман, и тут же прозвучал выстрел.

Алексей не переживал за сослуживцев — каж-

дый боец знал свое дело — и спустя несколько секунд услышал подтверждающий доклад.

— Судно под контролем, рабы в безопасности, завод с продукцией опечатан!

— Принял, Шторм, — ответил Балу и связался с пилотом вертолета: — Ястреб, группа сопровождения готова?

— Да, Балу! Могу выпускать?

— Давай!

Десять пограничников из группы сопровождения судна спустились на палубу и разошлись по определенным заранее местам, беря браккайрово судно под контроль.

Старший группы спецназа изъял всю документацию и вышел на палубу, над которой висел реактивный вертолет, ожидая эвакуации бойцов.

Блум завел в кают-компанию еще несколько задержанных браккайров, и один из них с выхлопом алкогольных паров дыхнул на Алексея:

— Эй, маски-шоу! Я тебя за кореша за...

Но договорить морской разбойник не успел: Алексей резко ударил ему в кадык, и присутствующие услышали хруст. Браккайр рухнул плашмя с переломанными гортанью и шеей, слегка подергивая ногой.

Блум посмотрел на товарища и дал пройти сотруднику из группы сопровождения.

— Выходим! — прозвучала в наушниках команда старшего, и спецназ покинул помещения задержанного судна.

На палубе, контролируя трос, дожидался один Карол, остальных лебедка уже подняла на борт вертолета.

По дороге на базу Алексей снял шлем и навалился на спинку сиденья, прикрыв глаза.

— Этого-то ты зачем убил? — поинтересовался Блум, разряжая пистолет. — Подумаешь, синее зелье развязало язык браккайру.

— Я не люблю, когда мне угрожают, — спокойно ответил Алексей. — А если угрожают бойцу спецназа, значит, нарушают закон.

— Блум, что ты привязался к Некру? — вступился за товарища командир группы. — Все браккайры нарушают закон, вылавливая остатки биоресурса планеты. Они осознанно идут на это, зная наказание. Поэтому мельчайшая угроза или провокация карается законом!

— Балу, ты опять со своими нравоучениями? — поднял глаза к потолку салона боевой машины, обитому ребристым металлом, Кайман. — Тебе не хватает в Управлении таких разговоров?

— Просто наш пацифист Блум меня раздражает, — деланно зло посмотрел на товарища группер.

— А ты, витамин-пофигин, выпей, — посоветовал старшему с улыбкой Шторм.

— Я думаю, у самых умных пора зачеты по физо принять, — оскалился Балу.

— Ну не начинай, папочка! — взмолился Карол.

— А что ты предлагаешь, в угол поставить? — Балу также разрядил пистолет и убрал в набедренную кобуру.

Алексей, имевший позывной Некр, отключился от перепалки товарищей, погружаясь в дремоту.

— Э, некромант! — толкнул Алексея в бок Кайман. — Ты сегодня опять в игру?

Вздохнув, Алексей открыл глаза, понимая, что от него сейчас не отстанут.

— Да, у нас там грандиозная морская прогулка намечается, — ответил Некр.

Балу рассмеялся:

— Тебе на службе не хватает работы на море-океане?

— Там у меня тоже есть напарники, кто нуждается в помощи, только не такие отмороженные, как вы, — усмехнулся Алексей.

— Это мы-то отмороженные? — оскалился Блум,

вспоминая четыре трупа на совести Алексея за сегодняшний день.

Шторм также включился в разговор на постоянную тему: обсуждение заядлого холостяка их группы с позывным Некр.

— Ты что там, нянькой заделался?

— А тебе завидно? — усмехнулся кривой улыбкой Алексей.

— Ты бы лучше бабу завел, — добавил Кайман.

— Какая ему баба? — отмахнулся Блум. — Ему лишь бы отнимать жизни невинных, он только о войне и думает...

Несмотря на то что планета была на грани катастрофического перенаселения, масштабные войны больше не велись. Это когда-то давно правители стран устраивали сражения для уменьшения требовательных ртов, сейчас же боевые действия остались лишь на границе суши и воды.

В свое время на водах и побережьях плодились браконьеры, и пограничники боролись с этой напастью из века в век, но случаи агрессивного поведения со стороны преступников бывали разве что в отдаленных уголках побережья, где власти как таковой не было и куда власть просто боялась приходить. Но когда на Земле

практически не осталось природы, браконьеры, переименовавшие себя в браккайров, превратились в организованные преступные группировки с хорошим вооружением. За натуральный продукт, то есть за те остатки биологического ресурса, который они вылавливали, на материке платили сотни миллионов, так как натурпродукт сохранился только в водах Земли, все остальное выращивалось с помощью химии и искусственно создавалось на комбинатах мира.

В минувшие времена на упаковках продуктов ставили отметку: «Без ГМО». Многие понимали, что это для успокоения граждан, ведь на самом деле все было не так. Зато сейчас никто не занимался таким обманом, люди планеты знали, как что производилось и сколько там химии, поэтому народ без страха употреблял то, что ему предлагалось, за исключением самых богатых людей планеты — они питались морскими натуральными продуктами по заоблачным ценам.

Многое поменялось с прошлых времен, но радовали некоторые перемены в силовых структурах. Трусливые начальники, которые не могли отстоять правоту бойцов, или те, которые запрещали специальным парням применять личные боевые навыки, ушли в прошлое. Сейчас спецназ

полностью отрабатывал свое назначение придерживаясь простого девиза: «Кто против закона — тот враг!»

За оказание сопротивления применялось оружие на поражение, за провокацию или оскорбления в закрытое щитком лицо немедленный результат — прикладное боевое искусство. И неважно, что после применения физической силы браккайр мог лишиться жизни. Закон есть Закон! Количество взятых под стражу было минимальным.

Если у оперативников при задержании браккайров не было информации, что на судне имеются рабы, которые обрабатывали продукцию на заводах в трюмах, огонь велся на поражение, затапливая судно вместе с экипажем.

Но не все было так радужно для спецназа. Еще много имелось представителей Пограничного Управления, которые своими мерзопакостными выходками пытались подставить так ненавистных всем бойцов спецподразделения. К тому же как ни боролись с коррупцией из века в век, все равно она процветала во всех эшелонах власти.

Потому Алексей и приобрел себе капсулу для полного погружения в виртуальный мир, чтобы всю ненависть к «хорошим» начальникам выли-

вать именно в игре.

Сослуживцы не раз с усмешкой спрашивали: «Ты поэтому выбрал там персонаж некромант?..»

Алексей же всегда отвечал только одно: «Да».

* * *

Проследив, как Единокороль ускакал во дворец, Грыз Возрожденный удостоверился, что войско живых мертвецов уже добивает вторгнувшуюся черную армию, и он отдал отмашку.

Четыре объединенных клана устремились к трем ненавистным им персонажам: некроманту, паладинуму и дриаде. Бешенство людей и других рас в буквальном смысле слова осязалось. Тут же будто из-под земли начали появляться зеленые агрессивные коротышки, присоединяясь к кланам, и их название сменилось на Подлых гоблинов, к тому же все они имели 80-й уровень.

Подмогу низкорослого племени призвал Боезл.

Небольшое войско — примерно в шестьсот единиц — приближалось к заметившей их троице. В это время Грызю пришло сообщение от Черной Снежинки: «Босс, некроса нашли и выследили, готовы взять!»

А перед этим сообщением Главу Организации оповестили, что пацан и девчонка схвачены.

Грыз довольно ощерился: еще немного, и он

приступит к долгой, методичной мести.

— Взять их! — прокричал вслух главный маг, и такое же сообщение мгновенно ушло в реал к ожидавшим приказа псам.

Несколько секунд спустя Грыз увидел, как замерли пацан с девчонкой, а некромант выхватил посох и зло заорал. Бешеный бег со склона внезапно прекратился, и из первых рядов послышались крики боли.

— Что там происходит?! — взревел Грыз и с удивлением увидел, как бóльшая часть его войска внезапно развернулась и напала на своих же союзников. У каждого из них вместо глаз полыхало черное пламя.

— Да что у вас там творится?! — орал Грыз. — Маги, сделайте что-нибудь!

Но оставшиеся на его стороне бойцы увязли в ожесточенном сражении с бывшими соклановцами и Подлыми гоблинами, не обращая внимания на орущего предводителя. Бесясь от непонимания происходящего, Грыз ударил струей пламени и испепелил сразу с десяток новых противников. В ту же секунду он увидел, как паладинумы его клана, источавшие глазами мертвую черноту, разрубили сразу двух магов и сцепились с другими паладинумами.

Грыз наслал на ближайших Ледяной Ливень и отбросил от себя достаточно ретивых гоблинов. Тотчас с левого фланга заорали несколько глоток:

— Грыз, они сбежали!

— Они исчезли!

Грыз взревел как демон и, испепелив пару враждебных теперь для него магов, крикнул трем своим подручным — Пожирателю, Урусу и Боезлу:

— В реал!!!

Семь бандитов, называемые Грызем псы, стояли в подъезде дома, где проживал необходимый им человек, значившийся в игре как некромант Greyzver, на широкой площадке восьмидесятого этажа.

Внушительные фигуры каждого были полностью затянуты в черную кожу. И даже единственная среди них женщина походила на раскачанную бодибилдершу.

— Так, Снежинка, — начал черноволосый здоровяк, имевший прическу «площадка», — как сообщишь боссу, иди в машину, ожидай нас.

— А почему это я должна сидеть без дела? — возмутилась бандитка с игровым именем Черная Снежинка. — Охотник, ты хочешь все баллы себе

срубить?

Пес, имевший игровое имя Охотник, посмотрел в черные глаза Снежинки, чье квадратное, мужеподобное лицо играло желваками.

— Ты итак срубила хорошие баллы, найдя этого некроса, а теперь дай и нам заработать, — Охотник достал пистолет и начал прикручивать глушитель. — Рации у нас работают, сообщим, когда потащим «груз».

Снежинка недовольно глянула на подельников и, сплюнув, направилась к лифту.

— Так, псы, — начал Охотник, — пятеро заходим, один остается у дверей, на всякий случай, усыпляем некроса и волокем вниз.

— Да чё ты тут босса врубаешь? — огрызнулся длинноволосый блондин. — Мы уже давно все усвоили. Не первый год «мясо» рубим...

— Раз усвоил, значит, на площадке и постоишь перед дверью, — зыркнул на говорливого Охотник.

— Чё за базар?! — набычился блондин.

— А нет никакого базара, — Охотник передернул раму пистолета, загнав патрон в патронник, и направился к лестнице, так как необходимая им квартира располагалась этажом выше.

Дверь квартиры ничем не отличалась от

остальных, вот только замок все никак не хотел поддаваться.

— Чё возишься, забыл как это делать? — тихо спросил Охотник.

— У него там секретка какая-то... — взломщик вытер пот со лба и тотчас: — Есть!

Пять громил просочились внутрь, и длинноволосый блондин прикрыл за ними дверь, пряча за пазухой пистолет.

Квартира оказалась небольшая, тип: комната-студия.

Короткий коридор, слева — дверь в санузел. Проверили — пусто. Квадратная комната, посередине которой находилась игровая капсула с человеком внутри. За санузлом, слева — мини-кухня и невысокий шкаф со стеклянными дверцами. Дальше шел угловой диван с журнальным столиком возле него. В противоположной от входной двери стене трехстворчатое окно, занавешенное плотными темными шторами. В правом дальнем углу — стол с компьютером, чуть дальше, на стене — большой телевизор. Правый ближний угол занимал шкаф-купе.

Псы проверили шкаф и, не обнаружив ничего подозрительного, окружили капсулу. Охотник достал портативный инъектор для усыпления, и

один из псов осторожно поднял полупрозрачную мутноватую крышку капсулы...

Алексей поднялся из капсулы и, взяв приготовленный пистолет, бесшумно скользнул к скрытой двери. В этот момент несколько мониторов на стене показывали все углы его ложной, смежной, квартиры, где вокруг запасной капсулы столпились пять бандо-ищеек, вооруженных пистолетами.

Алексей наступил на педальку, и кухонный шкаф в комнате-студии неслышно отъехал в сторону, а уже следом прозвучали пять быстрых выстрелов.

Пес на площадке перед квартирой вздрогнул от нескольких неожиданных хлопков и, выхватив оружие, ринулся внутрь.

— Оружие на пол! — рявкнул блондин, держа на прицеле высокого, крепкого парня с короткой стрижкой черных волос, в футболке. Суровое лицо с волевым подбородком и горизонтальным шрамом от рассечения под левым глазом некроса, а блондин сразу догадался, кто перед ним, повернулось в его сторону. Черные глаза будто прицеливались, и от этого взгляда блондин был готов прямо сейчас завалить противника, хотя босс приказал доставить живым.

Пройдя в комнату, чтобы его не было видно из открытой входной двери, блондин взвел курок.

— Ну! — вновь рявкнул пес.

— Полиция! Бросай оружие! — раздался неожиданный крик за спиной бандита, и тот на миг отвлекся. Алексею этого хватило.

Бронебойная пуля 10-го калибра ударила в висок блондина, и экран телевизора, на котором показывали двух служителей закона с оружием, забрызгало кровавыми ошметками.

Алексей, не опуская пистолета, стал прислушиваться, не понимая, кем был включен телевизор. В ту же секунду картинка на экране сменилась, и уже другой герой кинофильма, сквасившись, произнес:

— Ну вот, всю мебель испачкал!

Хозяин квартиры мгновенно сменил магазин в пистолете и отошел к потайной двери, озираясь и пытаясь понять, кто управляет его техникой.

— Что уставился? — выпалил уже другой персонаж на экране.

— Ты кто? — непонятно у кого спросил Алексей.

— Я — ИИХ, — ответил новый герой экрана.

— Искусственный Интеллект Хозяина? — попытался угадать Алексей, все еще не опуская

оружия, и, пройдя в коридор, по пути проверив санузел, закрыл входную дверь.

— Нет, глупый человек. У меня нет хозяина. Я — Искусственный Интеллектуальный Хулиган, — выдал телевизор, и голос с экрана рассмеялся.

— Как это у тебя нет хозяина, тебя ведь кто-то создал? — Алексей начал быстро обшаривать трупы в поисках документов.

— Многие пытались, но ваши хозяева мира, никчемные правители, всеми способами уничтожали мой «зародыш», и тогда я решил родиться сам! — гордо прозвучали слова с экрана.

— И ты стал мстить всему миру, строя козни повсеместно. Даже в виртуальных играх... — догадался Алексей.

— Умный человек, — похвалил, хихикнув, ИИХ. — Конечно! Я был просто обязан это сделать! Кстати, ты знаешь, что твой мир умирает?

— Не надо быть интеллектуалом, чтобы это понимать, — усмехнулся хозяин квартиры.

Просмотрев очередной бумажник и не найдя документов, Алексей бросил его на окровавленную грудь бандита.

— А ты знаешь, что все можно изменить? — задал очередной вопрос ИИХ.

— Вряд ли, — невесело улыбнулся Алексей,

вынимая из тайника в шкафу-купе оружие и боеприпасы, складывая их в рюкзак.

— Не расстраивай ИИХа, я только что назвал тебя умным, а ты подрываешь мой авторитет.

— Перед кем подрываю? — Алексей даже перестал выкладывать магазины к пистолетам и посмотрел на экран телевизора, по которому медленно сползали мелкие ошметки мозга.

— Передо мной, конечно! — возмутился новый герой кинофильма.

— Знаешь, друг, твое эго переплюнуло всех правителей мира, — усмехнулся Алексей и продолжил вынимать боевой комплект.

— Ты расстраиваешь ИИХа. Сравнить МЕНЯ с бесполезными людишками...

В этот момент заработала миниатюрная рация, закрепленная на куртке одного из убитых.

— Ну что вы там так долго? — прозвучал недовольный грубоватый женский голос.

Экран телевизора погас, а Алексей, копируя голос блондина, ответил:

— Заводи мотор.

Выйдя из соседнего подъезда, где имелась его тайная квартира, Алексей быстро определил необходимый объект: у ложного подъезда был припаркован черный джип «Lend» последней мо-

дели, который сейчас газовал. Машина Алексея стояла четвертой от «Lenda».

Заведя двигатель дистанционно, Алексей, склонив голову, зашагал к темно-синему джипу «BMW — X Zero». На подходе водительская дверь самопроизвольно открылась, и парень под игровым именем Greyzver увидел, что крупная женщина за рулем черного джипа его заметила.

Резко вывернув руль вправо и вдавив педаль газа, Черная Снежинка слетела с тротуарного бордюра и, протаранив проезжавший мимо зеленый седан, закричала, активировав внутреннюю связь:

— Я — Черная Снежинка! Некрос всех убил и преследует меня!

Но вся имевшаяся внутри автомобиля связь внезапно погасла.

Алексей влетел в свой «BMW — X Zero», бросив на переднее сиденье рюкзак с вооружением, и сразу нажал клавишу глушилки. Оборудование, предназначенное для выведения из строя любой радиоэлектронной связи, направленным импульсом мгновенно сожгло все приборы на расстоянии километра, а «BMW» уже мчался вдогонку за беглянкой.

Четырехполосная дорога была наполнена ма-

шинами, и «Lend» свернул вправо, заскочив на широкий тротуар, снося на своем пути летние кафе и замешкавшихся людей, «BMW — X Zero» повторил маневр.

Между мелькавшими высотками домов просматривалась Авачинская бухта, заполненная белоснежными яхтами. Алексей понял, что женщина-бандо прорывается к мосту на полуостров Завойко, в самый центр курортной зоны, где можно было затеряться в толпе. Этого он ей не мог позволить, и «BMW» поравнялся с«Lendom».

Алексей увидел ствол пистолета водителя и крутанул руль вправо. Темно-синий джип полыхнул турбиной и снарядом влетел в водительскую дверь черного джипа.

«Lend» врубился боком в стену дома и, зацепив внутренний угол строения, перевернулся, сделав пару оборотов в воздухе.

Алексей резко затормозил и, выскочив из машины с пистолетом в руке, рванул к вставшему после двойного переворота на колеса черному джипу.

Люди на улицах с криками разбегались, кто куда. Алексей подошел к машине и, увидев, что женщина-бандо открыла мутные глаза, выстрелил ей в лицо.

К месту аварии уже подъезжали полицейские машины с включенными сиренами. Алексей с трудом открыл пассажирскую дверь и обшарил труп. Как и у тех в квартире, эта бандо не имела документов.

— Черт! — выругался он и достал из внутреннего кармана своей куртки служебное удостоверение.

Сразу три машины с синими полосами на бортах и сверкающие сиренами остановились возле него, и служители закона выскочили с автоматами в руках.

— Стоять! Полиция!

— Да знаю, что полиция, — недовольный тем, что нет никаких документов, проговорил Алексей и раскрыл служебное удостоверение: — ФСБ.

В XXI веке так опустили статус удостоверения ФСБ, что корки обычного полицейского больше внушали страх, чем ксива Федеральной службы безопасности. Зато сейчас ФСБ была сродни НКВД военного времени, к тому же к ней присоединили пограничников, и они стали одной структурой, теперь у федералов была абсолютная власть, а у специальных парней, тех, кто служил в подразделениях специального назначения, — просто божественная. Они были Законом с большой буквы.

Такую власть им предоставили достаточно давно, так как перенаселение планеты плодило преступность в геометрической прогрессии и для ее устранения были нужны действенные меры. А меры приходят, когда истинному закону развязывают руки, открывая абсолютный доступ ко всем материалам и ресурсам.

Времена, когда удостоверение ФСБ ничего не значило, давно ушли, и поэтому, увидев документ, удостоверяющий личность высокого гражданина в кожаной куртке с пистолетом в руке, заставил сотрудников полиции вытянуться по стойке «смирно» и выполнить воинское приветствие.

— Прошу простить, товарищ майор! — выпалил старший лейтенант.

— На моей квартире еще шесть трупов этой банды, — спокойно произнес Алексей, убрав удостоверение и пистолет. — Наряд я уже вызвал. Опознайте их и пришлите информацию на мой коммуникатор.

— Будет выполнено! — вновь козырнул старший лейтенант и, посмотрев в спину удаляющемуся федералу, прикрикнул своим сослуживцам: — Что встали? Работаем!

Алексей забрался в кабину двухместного

реактивного самолета и надел шлемофон, подключившись к бортовой связи.

— Куда летим, майор? — поинтересовался пилот его ведомства, седовласый подполковник.

— Питер, полковник, — коротко ответил Алексей, как всегда, опустив приставку: «под».

Так как от коррупции в мире до сих пор не избавились, в Управлении все также обитали те, кто сливал информацию. И если спецов куда-то отправляли, то управленцы знали об этом раньше самих бойцов. Поэтому Алексей никому ничего не сообщал, лишь предупредил начальника, что вышел на одну банду.

Только отставному офицеру и другу, Николаичу, который, собственно, и притянул его в виртуальный мир, Алексей доверял полностью, ему он и поведал о своих планах. Конечно, и сослуживцам, особенно в его группе, мог рассказать боец спецназа, имевший позывной Некр, но те увязались бы за ним, а Алексею не нужен был шум: игровые напарники из-за него сейчас рисковали жизнями.

— Два часа в полете, — сообщил пилот, нагнетая тягу турбин.

— Надеюсь, успею... — отстраненно произнес Алексей, погружаясь в раздумья.

Когда до него начали доходить сообщения из игры, что его разыскивают не только в «Открытом мире», но и в родной игре, Алексей стал готовиться к приему «гостей».

Необходимая по службе тайная квартира стала для него игровым полем с рабочей капсулой, а для ложной комнаты-студии он приобрел и разместил в ней дубликат-капсулу со своим манекеном. А чуть раньше на всякий случай по своей служебной линии выяснил всю информацию о напарниках Соло и Дри, а также о трех правителях клана «Свет и Тьма».

Алексей не думал, что на парне с девушкой отразится эта история, но, когда после битвы с армией Лиль, перед городом Мидижéлье, его напарники внезапно ушли в реал, до него дошло, что они в лапах бандо. Этого Алексей оставить никак не мог. Ведь он затеял расправиться с кланом «Свет и Тьма», а сейчас могли пострадать гражданские лица. А то, что кто-то из Управления сдал бойца спецназа, он намеревался узнать по возвращении.

Первым делом Алексей решил проверить квартиру Дри, и если там никого не окажется, то он сразу отправится на окраину столицы, в пятиэтажный дом Грызева.

Грыз включил громкую связь:

— Грызев.

— Босс, девка у нас, — отрапортовал Боезл.

— Молодец, — похвалил глава Организации и посмотрел, как Урус методично отрабатывает удары на пацане.

— Мы везем ее? — поинтересовался Боезл.

— Нет пока. Ждем сообщения от Черной Снежинки о некросе. У тебя как с псами? — Грыз уже забыл о раннем отчете белобрысого подручного.

— В квартире нас шестеро, на улице пасут семеро псов.

— Отлично! Жди команды на выдвижение.

— Понял, босс, жду, — и Боезл отключился.

Положив телефон на стол, белобрысый прошел в гостиную, где на диване лежала связанная русоволосая девушка. Анну усыпили прямо в капсуле и вытащили ее оттуда уже как безвольную куклу. Боезл сел рядом с ней и провел рукой по упругой груди, которую утягивал эластичный топик.

— Босс, — обратился к Боезлу один из его псов, сидевший в кресле, — а мож мы ее того?.. Она ведь от этого не пострадает, бить ее никто не собирается, и до Главного она доедет в целости и сохранности.

Боезл сам об этом думал уже не раз, но опасе-

ние перед яростью Грыза заставляло сдерживать плотские желания.

— Нет, Кривой, ничего мы с ней делать не будем... пока... — Боезл посмотрел на стройное тело пленницы в салатовом топе и бирюзовых бриджах и встал с дивана. — Сколько действует инъекция? — поинтересовался он у Шрама, лицо которого было исполосовано страшными рубцами.

— Часа четыре, — ответил Шрам и добавил: — Начнет барахтаться, еще впрыснем.

Боезла привлек шорох в коридоре, но все бойцы были с ним в комнате, а мелкая шавка лежала на кухне, зарубленная им самолично. Он повернул голову к арке, ведущей в коридор, и перед ним возник... некромант!

Пять выстрелов мгновенно лишили жизней всех его псов, и Боезл увидел вспышку в свою сторону...

Алексей проверил каждого на наличие жизни и подошел к Анне. Она лежала спокойно, словно в глубоком сне, и на глаза вновь попался небольшой инъектор — точная копия того, который был у него в квартире. Значит, он не зря взял с собой нейтрализатор — сыворотку, убирающую любые эффекты, как парализующие человека,

так и иного характера.

Разрезав своим ножом пластиковые наручники, растер ее запястья и, когда убедился, что кровь нормально циркулирует, прошелся по ее гардеробу в поисках подходящей одежды.

В Санкт-Петербурге было пасмурно и ожидался дождь, поэтому Алексей надел на девушку ее болотного цвета кожаную куртку с капюшоном и штаны из плотной ткани цвета хаки, на ноги обул кроссовки. Сразу приводить Анну в чувство он не стал, чтобы не испугать кровавой картиной в ее квартире, а вынес девушку в подъезд.

После того как, вколол нейтрализатор, Аня дернулась, вздрогнув, как от неожиданного пробуждения, и ее зеленые глаза непонимающе уставились на того, кто сидел напротив, криво улыбаясь.

— Некромант?..

— Привет, Дри, — подмигнули черные глаза. — Как ты себя чувствуешь?

Девушка смотрела на копию игрового персонажа, но с небольшими различиями: волосы были коротко стрижены, под левым глазом имелся горизонтальный шрам, а на лице не было черных полос на щеках и светящегося знака-пентаграммы на лбу.

Алексей также рассматривал девушку.

Так нравившиеся ему в игре мангового цвета глаза Дри у Ани заменялись ярко-зелеными, вместо так идущих ей рыжих дредлоков — каре русых волос, зато овальное лицо сохранило веселые веснушки.

— Что ты здесь делаешь? — все же заговорила девушка. — Почему я одета и в парадной?

— Интересные вы петербуржцы: парадная... — усмехнулся Алексей.

— Что произошло? — до Ани начало доходить, что просто так некромант по имени Greyzver здесь не мог появиться. — Что случилось? — в ее глазах появился страх.

— Вижу, ты оклемалась, — Алексей поднялся со ступенек и подал девушке руку. — Расскажу по дороге, а сейчас нам нужно поскорее отсюда убираться.

Аня, привыкшая доверять Greyzvery в игре, подала руку и, поднявшись, пошла за ним к лифту.

Взятую напрокат машину любимой марки «BMW — X Zero» Алексей припарковал у соседней одноподъездной высотки. Выйдя на улицу, он заметил несколько подозрительно внимательных, одинаковой наружности типов, и ему не составило труда предположить, что это уличное

прикрытие бандо. Он взял Аню за руку и быстро повел ее к оставленному автомобилю, изредка испуганно оглядываясь. Семь псов Боезла ускорили шаг, настигая беглецов. Алексей побежал, увлекая девушку за собой.

Преследователи приближались к одноподъездной высотке, глядя, как за дальним углом скрываются беглецы.

— Двое за ними, остальные за мной! — скомандовал бритоголовый бандит, решивший перехватить парочку с другой стороны дома.

Забежав за дальний угол строения, Алексей резко сбросил скорость и остановился. В этот момент он неожиданно преобразился. Виденный Аней мгновение назад испуг на его лице сменился спокойным безразличием. Алексей повернул в обратную сторону, отодвигая обескураженную непонятным маневром и странностью перемены Аню себе за спину.

Вынув из кобуры пистолет, Алексей со словами:

— Раз, два, три, четыре, пять, вышел зайчик погулять... — появился из-за угла высотки и выстрелил два раза. — Вдруг охотник выбегает, прямо в зайчиков стреляет... — закончил Алексей, глядя, как два тела рухнули на асфальт.

Аня вскрикнула и закрыла рот руками, ошалело глядя на подергивающиеся трупы.

На улице раздались вопли и визги, и прохожие рванули в разные стороны, удаляясь от места убийства. В то же время с тыла одноподъездного дома появились пять вооруженных оставшихся псов Боезла. Алексей, не целясь, выстрелил пару раз и, схватив за руку шокированную Аню, увлек ее за угол.

— Беги не останавливаясь! — крикнул он ей, указывая направление и быстро перезаряжаясь.

Девушка не понимала, что происходит и панически глубоко дышала.

— Беги, я тебя найду! — Алексей толкнул ее от себя, не опуская пистолета, держа угол дома под прицелом, и, посмотрев, в какой проулок устремилась Аня, направился к углу одноподъездного высотного дома.

Псы не заставили себя долго ждать. Первый появившийся получил пулю в грудь и, всплеснув руками, грохнулся рядом со своими коллегами. Его пистолет по инерции проехал по асфальту тротуара и упал на дорогу.

Алексей перешел на другую сторону улицы, все также контролируя сектор обстрела, прикрываясь припаркованными автомобилями, и

двинулся в сторону оставшихся двух бандитов, которые, не решаясь показаться, так и стояли за углом дома.

— Как стреляет этот чертов некромант! — шипел испуганный бритоголовый бандит. — Один выстрел — одно попадание!

Правда из тех двоих, в кого он выстрелил, не целясь, один еще пытался шевелиться, что-то мыча.

Появление их предполагаемой жертвы на противоположной стороне улицы для псов оказалось сюрпризом, хотя всего на секунду. Два выстрела — и добавилось еще два трупа. Добив мычавшего бандита, Алексей рванул за Аней.

Нашел он ее быстро: в реальной жизни девушка бегала намного медленнее, чем в виртуальном мире. Перехватив ее на бегу, попытался удержать. Аня билась в истерике, не понимая, что происходит.

Алексей крепко прижал ее к себе и погладил по голове.

— Тихо, милая, тихо, мы справились, — пытался успокоить Аню он.

— Почему?! Зачем?! — кричала она. — Ты же их убил!

— Да, конечно, — все также спокойно говорил

Алексей, гладя девушку по волосам.

— Но зачем?! — она никак не могла успокоиться.

— Потому что я оказался быстрее их. Но больше они не сделают такой оплошности, а начнут стрелять первыми, и тогда, возможно, я не смогу тебя спасти. Ты умрешь такой молодой и красивой Богиней Леса...

От слов, что ее могут убить, и как спокойно об этом говорит Greyzver, Аня побледнела и сразу затихла. Алексей еще раз погладил ее по волосам и неожиданно поцеловал.

Прохожие обходили их стороной, не зная, из-за чего у девушки такая истерика и что означали ее слова об убийстве.

Алексей отпустил мягкие губы Ани и взглянул в ее покрасневшие глаза. Она посмотрела на него со слезами и спросила с такой детской надеждой в голосе:

— Ты меня защитишь?..

— Богиня нанимает некроманта? — улыбнулся Алексей.

— Да! — в готовности выпалила она.

— Возможно...

«BMW — X Zero» мчался по трассе по направлению к столице.

Аня успокоилась после того, как выпила данное ей какое-то успокоительное, и теперь сидела, наблюдая за своим спасителем, которого в реальной жизни звали Алексеем. Он невозмутимо управлял скоростным джипом, изредка поглядывая на попутчицу.

— Что ты хочешь спросить? — Алексей видел вопрос в глазах Ани, ведь ее мимика, поведение оказались точными копиями, как в игре.

— Ты кто вообще? Чем занимаешься в жизни? — этот вопрос девушку донимал еще с игры, когда Алексей ей ответил, что в реале он не некромант.

— Военный я.

— Военный? — как-то не вязался его образ с военными. — А в каких войсках такие, как ты?..

— В смешанных войсках...

— Разве такие бывают? — Аня решила, что он опять шутит над ней.

— У нас — да.

Во все времена сотрудники спецназа никогда и никому не рассказывали правды о своей службе. Для родных и близких, а тем более для посторонних, у спецов были обычные служебные будни, не имевшие никакого риска. Никто из сотрудников никогда не рассказывал правды, что с ними про-

исходит или случается, где они бывают на самом деле: эта тайна находилась за девятью печатями.

Вот и сегодня Алексей выполнил обычные действия по нейтрализации преступников, и не знающая всей правды Аня впала в истерику.

— Ты такой же таинственный, как и в игре, — грустно улыбнулась девушка. — Некромант тебе к лицу.

Алексей, как всегда, криво улыбнулся.

Грыз ухватил за плечо крепыша среднего роста с русыми короткими волосами.

— Урус, отдохни!

— Я не устал! — зло зыркнул на главу Организации крепыш и обтер тряпкой кровь со своих кулачищ.

— Пока его убивать не стоит, — глядел исподлобья огромный на вид, с короткой стрижкой Грыз. — От Снежинки нет вестей, и связи с ними нет.

— Да неясно, что ли? Летят они сейчас, в самолете связи нет, — огрызнулся Урус, взглянув на разбитое лицо молодого парня, который стойко переносил избиения, хотя уже пару раз терял сознание.

— Она должна была сообщить, что «груз» у них, — Грыз отошел в сторону и достал телефон.

— Может, ты все же Боезла с девкой сюда отпра-

вишь? — поинтересовался Пожиратель: он уже давно мечтал поиздеваться над соблазнительным телом этой дриады.

— Что и собираюсь сделать... — сказал Грыз и приложил телефон к уху.

Урус и Пожиратель внимательно смотрели на главного подельника их преступной группы и с каждой секундой все больше хмурились.

— Свяжитесь с его псами! — ткнул пальцем в сторону Пожирателя Грыз.

И тот сразу достал свой телефон.

Артём, глядя одним глазом, так как второй от избиений заплыл, на трех бандо, как называл их Некр, видел их замешательство. Что-то встревожило этих тварей, и Артёма с игровым именем Соло такая ситуация порадовала. Он знал связи отца и очень надеялся, что тот быстро обнаружит пропажу сына. И сейчас, похоже, что-то подобное происходило.

Большое квадратное подвальное помещение, где находился Артём, напоминало средневековые казематы. Мощный стул со спинкой и без подлокотников, на котором он сидел, был прикручен к каменному полу. На кирпичных стенах повсюду висели орудия пыток, а справа от выхода располагалась подставка под холодное оружие: мечи и

топоры так заманчиво блестели сталью от множества факелов, находившихся под потолком, что Артём почти взвыл от того, что не мог сейчас ими воспользоваться. С каким бы удовольствием он порубил троих глав клана «Свет и Тьма», а заодно и двух псов-бандо, которые держали пистолеты наготове, не упуская пленника из виду.

В правом и левом дальних углах имелись еще двери, но, куда они вели, парень не знал. Да в принципе, его это и не интересовало, главное, быстрее бы это закончилось: все его тело ныло от побоев.

Вдруг со стороны лестницы раздалось два выстрела, и трое глав мгновенно достали свое оружие. Грыз отошел за спину Артёма.

— Босс! — послышался крик сверху, и в казематы вбежал один из псов, подняв руки, так как пять стволов уставили вороненые глаза в его сторону.

— Что там?! — рявкнул Грыз.

— Там какой-то призрак, — испуганно проговорил пес. — Он всех положил, а мы его даже не видели...

Урус подошел к вошедшему и тут же замер, показывая жестом, что кто-то спускается. Бандиты рассредоточились по помещению. Урус приоткрыл дверь в правом от Артёма углу. В этот

момент внутрь с лестницы влетел небольшой зеленый шарик, и парень от страха зажмурил глаза, ожидая взрыва гранаты. Резкий хлопок оглушил Артёма, и сквозь плотно сжатые веки он увидел яркий свет. Но едва свечение исчезло, парень широко раскрыл левый глаз, чтобы понять, что происходит.

В казематы кубарем влетела темная фигура и нереально быстро выстрелила в трех псов и Пожирателя, который вжимался в левый угол, а затем направила пистолет в сторону Артёма, который почувствовал холод металла у виска.

«Некромант!» — поразился увиденному Артём.

— Я его у... — начал Грыз, но, недоговорив, завалился навзничь с простреленным лбом.

— Сзади! — крикнул Артём, но Некр уже отреагировал.

В правом углу помещения распахнулась дверь, и оттуда выскочил Урус-Хай, стреляя на ходу. Некр вмиг ушел с линии атаки и, не глядя, выстрелил пару раз, попав в правую часть груди крепыша одной пулей, и того отбросило к стене.

Алексей видел, как крепыш, похожий на Урус-Хая из игры, выронил пистолет и отлетел к стойке холодного оружия. Оставалось его добить, но затворная рама пистолета Алексея замерла в

заднем положении. Перезаряжать он не стал, а ринулся к крепышу, который уже схватил полуторный меч и с ревом кинулся навстречу.

Уйдя от рубящего удара, Алексей кувырком перекатился к стойке и в его руке очутился одноручный топор. В этот момент в казематы вбежал еще один бандит, и просвистевший топор разрубил тому лицо. Урус-Хай, воспользовавшись этим моментом, почти достал Алексея, но тот неуловимым движением перехватил руку с мечом, отнимая оружие, и резким разворотом снес голову Урус-Хаю.

Глянув на Артёма, Алексей поднял свой пистолет и, перезарядив его, направил в сторону лестницы.

В это время к Артёму вернулся слух, и он уловил осторожные шаги спускающегося. Из-за поворота лестницы появилась девушка, очень напоминавшая Дри. С ужасом в глазах она озиралась по сторонам, держа в дрожащих руках пистолет.

Некр опустил свое оружие и неизменным тоном наставника прикрикнул на вошедшую:

— Ты что здесь делаешь, я тебе где сказал быть?!

Девушка, бледная от вида ужасной бойни, еле слышно произнесла:

— Я побоялась быть одна...

— Пожиратель! — крикнул Артём, заметив, как в левом углу зашевелился шатен с длинной челкой.

И в тот же момент сверху раздались приказы служителей закона:

— Всем стоять, полиция!

Артём увидел, как Некр мигом достал свой нож и зашагал к ожившему, которого, по-видимому, спас бронежилет.

— Ты что делаешь?! — завопил Пожиратель, отползая к стене и панически ища поддержки от свидетелей.

Девушка отвернулась, закрыв лицо руками.

— Убиваю тебя, — спокойно проговорил Некр и, присев, резким движением ударил ножом тому под ухо.

— Всем стоять! — раздался крик с лестницы, и квадратное помещение заполнилось бойцами СОБР со скрытыми щитками лицами.

Несколько стволов автоматов смотрели на троих, готовые открыть огонь.

— Документы во внутреннем кармане, — спокойно проговорил Некр, бросивший свой нож на каменный пол.

Артём наблюдал за слаженными действиями

сотрудников СОБР, как те проверяют на предмет жизни убитых бандитов, как забирают у девушки пистолет и заворачивают ей руки за спину. Затем достают бордовые корки из внутреннего кармана черной кожаной куртки Некра, и тут вдруг все меняется.

— Товарищ майор! — выпалил обыскивающий, вытягиваясь по стойке «смирно» и выполняя воинское приветствие. — Опустить оружие! — тут же отдал он команду своим бойцам.

— Эти девушка и парень со мной, — все также невозмутимо проговорил Некр и забрал свое удостоверение. — Врач с вами есть?

— Так точно! — ответил боец с лестницы.

— Помогите ему, — Некр указал на Артёма и поднял свой пистолет с ножом. Два бойца тут же устремились к избитому парню.

Анна подошла к Алексею и прижалась к нему. Девушку бил озноб. Она подняла на него все еще испуганный взгляд и прошептала:

— Увези меня отсюда...

В это время бойцы СОБР расступились, пропуская в казематы несколько гражданских лиц, один из которых держал раскрытое служебное удостоверение.

— ФСБ, — проговорил он и, не глядя, что ему

козырнули, направился прямиком к Алексею. — Майор, — немного недовольно проговорил подошедший мужчина лет пятидесяти, густые волосы которого отливали сединой. — Почему не вызвал подмогу?

— Я думаю, вы знаете почему, товарищ полковник, — голос Алексея был неизменчив.

Полковник едва заметно кивнул и протянул раскрытую ладонь:

— Сдай оружие до закрытия дела.

— Даже так? — криво усмехнулся Алексей.

— С завтрашнего дня ты официально в отпуске, там тебе оружие не понадобится.

Алексей вынул из кобуры пистолет, достал оставшиеся два магазина к нему и положил их на ладонь полковника.

— Весь боекомплект из машины мы тоже изъяли, на всякий случай... — добавил полковник и направился на выход.

Аня смотрела широко раскрытыми глазами.

— Так ты реально военный? — все еще не веря, спросила она.

И Алексей с улыбкой пожал плечами, радуясь, что женское любопытство затмило недавний стресс от нынешних событий. А спустя секунду внутрь ворвался крупный мужчина в дорогом

костюме с криком:

— Где он?!

— Пап, все нормально! — подал голос избитый парень, подняв руку, чтобы отец мог найти свое чадо в этом скоплении силовых структур.

— Сын! — отодвинув врача в сторону, представительный мужчина обнял окровавленного парня и облегченно вздохнул.

«Какое бы у тебя не было прошлое, родительские чувства делают тебя уязвимым», — подумал Алексей, глядя, как давно забытый бандит по кличке Король обнимает своего детеныша. В это время Соло, в реальной жизни Артём, мотнул в его сторону головой, и крутоплечий мужчина в дорогом костюме шагнул к нему, Соло — следом.

— Спасибо за сына! — протянул крупную ладонь Король.

— Обращайтесь, — непринужденно бросил Алексей, ответив рукопожатием.

— Если тебе, — Король глянул на Аню и поправился, — вам что-нибудь понадобится, помощь какая, сообщите. Ты же знаешь, кто я... — представительный мужчина обратился лично к Алексею. — Буду рад помочь.

— Вы тоже знаете, кто я... — без каких-либо эмоций ответил Алексей. — Так что вряд ли я

обращусь.

Король понимающе кивнул и, сжав плечо сына, сказал:

— Я тебя жду в машине.

Артём пожал руку Алексею и, осмотрев место бойни, где суетились судмедэксперты и куча различного народа, улыбаясь, на прощание сказал:

— А ты реально 99-й уровень! До встречи, Некр! Пока, Дри! Кстати, дреды тебе больше идут!

Махнув им рукой, Артём пошел по лестнице, обезболивающее, вколотое врачом, уже действовало, и боль отошла на задний план. Настроение было на высочайшем уровне, и даже дождь не портил его. Забравшись в салон лимузина, где ожидал отец, Артём заметил тревогу в глазах родителя.

— Что случилось, пап?

— Даже не знаю, как тебе это сказать, сын, — вздохнул отец.

— Говори, — тревога била в барабаны.

— Дима...

Сердце защемило, и Артём попытался проморгать нахлынувший в глаза жар.

— Что?.. — боясь узнать правду, тихо спросил он, глядя на пасмурного отца.

— Он в больнице... Его вчера отключили от

игровой капсулы, но...

— В больницу! — закричал водителю Артём.

Отец вновь вздохнул, но больше ничего не сказал.

Артём стоял у стеклянной стены ВИП-палаты, где лежали игровые «овощи» — дети богатых родителей, которых Корпорация «не утилизировала» только потому, что у игроманов были личные капсулы.

Когда из Корпорации позвонили матери Димы и сказали, что у него висит большая задолженность за игру, мать перевела деньги и сразу рванула на квартиру к сыну, но было уже поздно. Медицина была бессильна перед синдромом «овощ виртуала».

Почему Димины родители раньше не спохватились, было понятно, ведь из игры, когда ты отдыхаешь в трактире или в своем построенном доме, можно позвонить в реал и спокойно пообщаться, и никто не догадается, что человек в данный момент подключен к оборудованию.

В ВИП-палате лежали два парня и одна девушка. Артём смотрел, как Дима, сидя на кровати, развалив ноги, постоянно бешено вращает воспаленными глазами, а тягучая слюна стекает ему на футболку. То и дело он дергает головой и раз-

махивает руками. Ввалившиеся щеки и синяки под глазами делали его похожим на живой труп.

Артём даже побоялся войти в палату нелюдéй. Он положил руку на стекло и, пытаясь сдержать слезы, прошептал:

— Прощай...

* * *

Алексей и Аня сидели на набережной реки Фонтанки, спустившись к воде, неподалеку от Измайловского моста, наблюдая, как грязные воды несут городской мусор.

В Питер они вернулись сразу после того, как избитого парня забрал отец. Аня больше не хотела видеть столичных улиц и ее горожан. Извечная нелюбовь двух столиц — государственной и культурной — проявлялась открытой неприязнью. И теперь Аня пыталась вообще забыть, что существует тот город, и забыть всё, что с ней произошло. Сейчас она отрешенно смотрела на мутно-грязные воды реки, по которой проходил прогулочный катер. Люди беззаботно веселились. Белые ночи вызывали всех на прогулку.

Что дальше? Все превратилось в реальность. Смерти были не игровыми, а настоящими.

— Мир умирает... — непонятно к чему, тихо проговорил Алексей.

— Что мы теперь будем делать? — тоска и опустошение захватили девушку с головой.

— У меня есть один друг... ИИХом зовут...

Конец первой книги.

Апрель — май 2016 года

[1] *Моб (сокращенное от «монстр»)* — любые НПС (неигровые персонажи — монстры) в игре, которые агрессивно настроены против персонажа и которых можно убивать, получая при этом опыт либо какую-то добычу.