

Илья Аримцев

Я, Аримго

16+

Илья Аримцев

Я, Аримго

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Аримцев И.

Я, Аримго / И. Аримцев — «ЛитРес: Самиздат», 2019

Виртуальный мир столь притягателен, особенно когда за окнами тоскливо воет ветер и моросит холодный осенний дождь, а в реале каждый новый день – всего лишь очередной день сурка. Новая онлайн-игра «Авантюристы» сулит незабываемые приключения и мир, где каждому найдётся место и занятие по душе. Решив не искать лёгких путей, главный герой повествования выбирает не особо престижный класс монаха и попадает на обучение в «песочницу», напоминающую восточный монастырь боевых искусств. Мистический Восток и Московия времён Ивана Грозного, мир погибших аватаров и враг, против которого бессильны оружие и магия, – скучать не придётся!

Содержание

Пролог	5
Глава 1	7
Глава 2	10
Глава 3	13
Глава 4	22
Глава 5	29
Глава 6	37
Конец ознакомительного фрагмента.	40

Пролог

Наконец-то! Рабочий день позади, осталось лишь вытряхнуть в окружающую среду весь накопившийся негатив. И настроиться на волну удовольствий, даруемых компьютерным веком. Попутно немного пожалел предков – они и помыслить себе не могли возможность мгновенной связи с человеком, живущим за тысячи вёрст отсюда. Или получения самых свежих новостей со всего мира – не нужно ждать выхода в свет очередного выпуска газет и журналов. Но главное – изысканных развлечений, коих в реале днём с огнём не сыщешь. Нет-нет, я не о порносайтах, хотя кое для кого их вполне достаточно для полного счастья. Всего лишь об играх, точнее, о той их разновидности, где одновременно с тобой действуют сотни и тысячи других игроков. Последнее десятилетие mmorpg стали безумно популярными: трудно найти семью, где нет хотя бы одного геймера. Как говорится, от восьми и до восьмидесяти. В основном молодёжь, конечно, но немало и «стариков-разбойников», навёрстывающих упущенное в молодые годы, когда слово «компьютер» ассоциировалось со шкафом в пол-квартиры, бодро жующим перфоленты, и даже цветной телик считался роскошью. Но, к слову, с аксакалами дело иметь даже приятнее – народ адекватный, в отличие от школоты.

Во что бы сыграть сегодня? После напряжённого и насыщенного мелкими огорчениями дня браузерки и тем более классические стратегии не покатыт, не тот настрой. «Междумирье» поднадоело слегка, устал выполнять заслуги, да и мобобойства хватает. Хотя где его нет – вначале просят грохнуть парочку-троечку существ определённого типа, затем десять-двадцать, а по мере продвижения и до полста дело дойти может. Или собрать соответствующее количество квестового дропа – шкурок, хвостов, глаз, чешуи и тому подобного барахла. В принципе несложно, но утомляет однообразием. Особенно если гриндилка попадётся, где изо дня в день одно и те же.

Нет, давно пора обновить впечатления, опробовать что-нибудь новенькое. С чистого листа, так сказать. Тех же «Авантюристов», к примеру – судя по количеству лайков, игра явно пользуется популярностью. Локализована в России где-то месяца два с половиной назад, а до того довольно долго тестировалась на Западе под названием 'Adventurers', то бишь искатели приключений. В принципе без разницы, лишь бы в кайф. Учитывая солидный геймерский опыт (в основном, правда, приобретённый на одиночках, но всё же), далеко не всякая mmorpg сумеет заинтриговать, лишь та, где есть изюминка – нелинейный сюжет, нетривиальные квесты или хотя бы неординарная графика. Ладно, пожуём-увидим, как подумали львы при виде нового дрессировщика.

Особо не вдаваясь в описание игры (опять же, лучше один раз увидеть...), поставил клиент на загрузку. А пока качается, можно и перекусить.

Долго, однако, идёт процесс – и поужинать успел, и кучу дел переделать. Что поделаешь, клиентами весом сто-двести гиг нынче никого уже не удивишь, не удивлюсь, если через пару лет и до трёхсот гиг доберутся. А под него и «железо» соответствующее, нынешнее если и потянет, то с изрядным скрипом. Увы, в информационной сфере прогресс слишком динамичен (вздумай отечественные промышленность и сельское хозяйство развиваться с такой скоростью – процветали бы!), и то, что пять лет назад казалось венцом творения, теперь воспринимается хорошо если на тройку с плюсом. А соответствовать приходится – иначе совсем грустно станет.

Уф-ф, наконец-то. Заодно и обновления установились. Кнопка 'Start' и вперёд, пропустив ролик, сразу к выбору персонажа.

Пол – мужской, тут и думать нечего. Хотя, чего греха таить, иногда и женским играл. Приколно, но в некоторых играх, на социалку ориентированных, лучше не пробовать. Во избежание щекотливых ситуаций. Кое-где, правда, в угоду толерантности допускаются союзы «М+М» или «Ж+Ж», но я пока со своим гендером в дружбе.

Раса? Человек, наверное. Универсальная, не имеющая откровенных слабостей. Расовых бонусов, правда, тоже, но много ли от них толку, к примеру, эльфу-менестрелю, если даже лёгкий удар дубиной способен отправить его в нокаут? Потому как штраф к силе и выносливости – не полагается остроухому быть качком. Или гному, с пеней к ловкости и скорости – защиту прошибить сложно, но ни увернуться, ни врага догнать или самому удрать. Про троллей и говорить нечего – интеллектом сроду не блистали, с магическими классами лучше сразу распрощаться. Даже оркам сложновато – энтузиасты хоть и находились, но особых успехов не достигли. Про мелюзгу вроде хоббитов или гоблинов вообще молчу – не моё оно.

Внешность... вот где засада. В былые времена проблема с ней вообще не стояла, выбрал из четырёх портретов того, кто больше понравился, и вперёд. А нынче – целый спектр услуг виртуальной пластической хирургии вплоть до корректировки мочек ушей или уголков губ. Если есть предпочтения то, конечно, проще – я лично чаще всего выбираю в качестве аватара образ серьёзного интеллигентного юноши без излишней брутальности или слащавости, безусого и безбородого. Не совсем соответствует внешнему облику, но ведь никто и не требует портретного сходства с оригиналом.

Остаётся определиться с классом. Их довольно много, больше обычного, есть из чего выбирать, хотя в основе всё те же стандарты. Воин – понятно дело, мастер махать мечом и знаток доспехов. Бродяга – профи по скрытности и орудованию кинжалами. Охотник стреляет, маг морозит или сжигает, клирик лечит. Стереотипен и друид, волшебство природы плюс разнообразное зверьё в качестве питомцев. Бард? Чародей, специализирующийся на бафах и дебафах, но, учитывая, что медведь в детстве на ухо наступил, в сторону. Колдун? Чем отличается от мага? Ага, иной тип урона, с уклоном в тёмное волшебство. И продвижение соответствующее – либо чернокнижник, либо некромант. Первое продвижение, как выяснилось, все классы получают на двадцать пятом уровне. «Тёмная» и «светлая» стороны? Не совсем... если с воином всё просто – либо паладин, либо чёрный рыцарь, то для вышеупомянутого колдуна оба направления получают «тёмные». И в чём, скажите на милость, принципиальное различие меж рейнджером и снайпером? На семидесятом второе продвижение, но до него ещё пойдёшь доберись, тем более основная магистраль определяется первым. Монах? Хм, нечасто встречающийся класс. В mmo.org, кажется, ни разу и не попадался. Почему бы нет? В конце концов, не корову проигрываю, если совсем не понравится, заведу другой аккаунт. Понятно дело, меч вряд ли доверят, но и шестом, если приноровиться, приложить можно – мало не покажется. Плюс техники медитации, обещающие виртуозное владение магией духа. Занятно, стоит попробовать. Значит, на том и остановимся.

Не теряя больше времени, ввожу свой излюбленный ник, надеваю виртшлем в комплекте с сенсорными перчатками и отправляюсь навстречу приключениям.

Глава 1

Добро пожаловать в игру, произносит ласковый женский голос, и я материализуюсь прямо перед настезь распахнутыми воротами, охраняемыми двумя смуглолицыми гвардейцами в чешуйчатых доспехах, вооружённых копьями, начищенные до блеска наконечники которых сверкали под лучами полуденного солнца. По обе стороны от ворот, уходя к горизонту, высокая, в два человеческих роста, стена, покрытая розовой штукатуркой. Сзади и с обеих сторон к ней подступают непроходимые джунгли, явно окаймляющие край локации. Наверное, чтоб новички не шарились где попало, а твёрдо знали, куда им следует идти.

– Мечтаешь монахом стать? – риторически осведомился один из стражей, стоило подойти поближе. – Ступай прямо, никуда не сворачивая, увидишь настоятеля, поговори с ним.

Получено задание: знакомство с настоятелем.

Внутри монастырской ограды оказалось красиво. Повсюду декоративные ухоженные деревца, цветочные клумбы или просто травяные газоны. Звуковым сопровождением идёт разноголосое чирикание птиц, над головой порхают бабочки. Впереди по курсу – кирпичного цвета приземистое здание с покатою черепичной крышей, загнутые кверху края которой опираются на белокаменные колонны, а вход охраняют две свирепого вида статуи львов.

Впрочем, чему удивляться – монастырь-то китайский. Где, собственно, ещё выбравшему путь смирения и послушания обучиться боевым искусствам?) И настоятель под стать – белобородый, узкоглазый, в бархатно-синем халате, расшитом золотистыми дракончиками. А вон и другие игроки, с дюжину количеством – на плацу справа выполняют упражнение, здорово смахивающее на утреннюю гимнастику. Слева – три ряда манекенов, «чучел» попросту говоря. Явно для отработки заученных приёмов.

Прерывая рассуждения, откуда-то с неба свалился свёрток. Не успевая включить рассудок, ловлю его на лету.

Ваш первый подарок. Оставайтесь с нами ещё 15 минут и получите второй.

Удачи в игре!

Копаться внутри под неусыпным взором настоятеля показалось неприличным. Хоть и НИП, казалось бы, какая ему разница, а всё равно – уж дюже пристально смотрит в мою сторону, аж неудобно становится. Ладно, сдам квест, тогда распакую. Скопив глаза, попытался оценить предмет, лежащий сверху.

Рваная хламида монаха. Тип: тканевой доспех. Броня +3, стойкость +1, вера +1, ловкость +1, ХП +10, МП +5.

Вот и бронькой обзавёлся. Залюбовавшись красотами азиатских пейзажей, только сейчас обратил внимание – из одежды на мне лишь футболка и трусы. Негусто, но ничего удивительного – все так начинают. Внизу пакета, судя по ощущениям, россыпь бусин. Нет, не чётки, хотя не исключено, со временем дадут и их. Зелья восстановления жизни и магии в виде сферических капсул. Очень удобно – раздавил пальцами, и содержимое автоматически всасывается внутрь. Традиционные склянки пробирочного вида в реальном бою не катят – пока опрокинешь в рот содержимое, три раза загрызут или зарежут.

– Добрый день, – вежливо произношу, приблизившись к старику, над головой которого серебристо переливается знак вопроса, потенциальная возможность отчитаться за выполненное задание.

Секундная пауза.

– Добро пожаловать, сын мой, – глухо и в то же время торжественно произносит настоятель. – Однако прежде чем начнётся обучение, позволь осведомиться о твёрдости намерения твоего. Ещё не поздно выбрать себе другую школу.

Едва принял решение, тут же его менять? Ещё чего!

– Монахи не носят боевые доспехи, лишь одежду, не стесняющую движений. И не берут в руки оружие, проливающее кровь.

С более чем прозрачным намёком – бои, особенно поначалу, предстоят затяжные. Плюс значительные потери ХП со стороны игрока. Но разве не догадывался о том, начиная игру?

– Не все задания способны принять они. И совершенство духа могут предпочесть презренному металлу.

Ага, значит от иных наград аватар отказывается автоматом, независимо от желания игрока. Забавно, ничего не скажешь. Хотя ничто не ново под луной, где-то такое уже встречалось. Вроде бы в игрушке, вышедшей ещё на рубеже веков, одиночной, естественно. Многогр тогда ещё вряд ли существовали в принципе. Да, богачом стать едва ли получится. Но разве кто-то серьёзно наживался на выполнении заданий? Так, небольшие подъёмные, не более того. Крафт, продажа крутого дропа, грабёж подземелий, битком набитых сокровищами – вот традиционный источник дохода искателя виртуальных приключений.

Как любил поговаривать бывалый рейнджер Савельич, исходивший не одну сотню дорог по ту сторону экрана, когда у героя нет денег, он идёт в поход.

Ну да, конечно, есть и совсем простой способ нуворишем стать – вливание реала. Шанс сразу почувствовать себя крутым. Но неинтересно, слишком пресно: вместо романтики подвигов – голый расчёт и невозможность по-настоящему оценить все прелести игры. Возможно, я идеалист и моё мнение глубоко ошибочно. Или так считал Савельич? В данный момент совершенно неважно.

– Я не боюсь трудностей.

– Обучение долгое, не один день придётся посвятить учёбе, прежде чем ты сможешь покинуть стены монастыря.

Упёртый НИП попался, однако. Неудивительно, что здесь столь немногочленно. На базах воинов или лекарей небось столпотворение. Но не запугаешь, не на того напал.

– И всё же прошу зачислить меня в школу.

– Хорошо, пусть так, – не меняя интонаций и выражения лица, соглашается настоятель.

Его слова сопровождает удар гонга.

– Ученики, поприветствуйте своего нового брата!

Хоть и негромко, но услышали, похоже, все обитатели монастыря – любители зарядки как по команде обернулись и приветственно помахали руками. Махнув в ответную, воспользовался моментом взглянуть на их ники. Батюшки, больше половины – иероглифы. Неужели и впрямь в Китай занесло ненароком? Вряд ли, слишком круто даже для глюка. Скорее, из-за Шаолиня, специализирующегося на уникальных боевых искусствах, вот и стилизовали школу соответственно. Остальные – на английском или по крайней мере латиницей. И ни одного на русском. Попал, называется!

Разговор, однако, на том не завершился.

– Чем дальше сумеешь продвинуться в обучении своём, тем большего достигнешь совершенства. Однако рано или поздно ждёт тебя выбор: собираешься ли сделать своё тело твёрдым, подобно камню, и одновременно гибким как лоза? Или предпочтёшь укрепить дух настолько, что сможешь одолевать врагов, не коснувшись их даже пальцем?

Последняя фраза понравилась больше всего. Победить, не проливая крови – особый шик, доступный немногим. Тем более в восьмидесяти процентах случаев в играх я выбирал путь мага. Но почему об этом спрашивают сейчас? До двадцать пятого ещё очень далеко. Обучение пойдёт с соответствующим уклоном? А если вдруг передумаю в последний момент? Большинство игроков да, заранее знают, где свернуть на развилке, но НИПу-то это зачем, для пушего авторитета? Или разработчики постарались, привив излишнее любопытство? В принципе, от меня не убудет, если и правду скажу.

– Скорее второе, если есть к тому таланты.

Сам не заметил, как заговорил «высоким штилем».

– Иначе говоря, хотел бы делать вот так, – до того оставшийся совершенно спокойным и невозмутимым, старик внезапно выбросил в сторону правую руку, сопроводив движение гортанным криком «Хэй!». Ближайшее к нам чучело разлетелось на куски.

– Или так? – едва заметным движением той же руки он собрал обломки воедино, восстановив исходную структуру.

Занятно, ничего не скажешь. Особенно первая половина действия. Хотя чтобы научиться подобным фокусам, не один десяток часов на алтарь геймплея положить придётся.

– Дерзай, сын мой, и обретёшь желаемое. А для начала разыщи в монастырских апартаментах брата Риншу. Он научит тебя основам духовной практики.

– Спасибо, отче.

С едва уловимой иронией получилось. Не будь Сэнсей НИПом, уловил бы её. А так – лишь одарил безмятежной улыбкой напоследок.

Выполнено задание: знакомство с настоятелем. Получены очки опыта: 20. Улучшены характеристики: вера +2, харизма +1.

Ого, тут на квестах ещё и показатели подкачать можно! Совсем клёво!

Получено задание: поговорить с братом Риншу.

Получено звание: послушник.

Сочтя беседу оконченной, я отошёл в сторонку и, примостившись на беломраморной скамеечке, принялся потрошить пакет. Никуда этот брат не денется, подождёт немного. Вытянув хламиду, кое-как напялил её на себя, подпоясавшись найденным здесь же кушаком. Ну, хоть на монаха стал похож. Что ещё их величества Конструкторы Игр соизволили кинуть «на бедность» новичкам? Не пожадничали, однако. Помимо одёжки, две карточки двойного опыта – разорви пополам, и целый час наслаждайся бонусом. Несколько свитков с заклинаниями Каменной Кожи, Резервной Жизни и Дня Богов, временно увеличивающим все показатели. Колечко +2 к скорости и ловкости. Три шоколадных батончика «Съешь меня и ты сытой», а попросту снимающими эффект усталости. Краткое руководство к выбору профессии и уже упомянутые капсулы восстановления жизни и магии. Рассовал их по карманам, а остальное засунул обратно в рюкзачок, каковым при ближайшем рассмотрении оказался свёрток. Интересно, насколько бездонен? Проверим со временем. Важнее даже не объёмистость, а масса переносимого груза. А она в свою очередь зависит от силы. Показатель, для магических классов не самый актуальный. Одним из двух придётся жертвовать – либо раскруткой в нужном направлении, либо желанием утащить с собой побольше дропа. Частично исправить ситуацию можно с помощью зачарованных на силу предметов – но их ещё предстоит раздобыть.

Народ на плацу меж тем продолжал упражняться, то приседая, то разводя в сторону руки или поднимая их кверху, то вращая туловищем под ритмичную восточную музыку. В основном люди, но есть и эльфы, и даже орк, косая сажень в плечах и на голову выше остальных. Такому даже приёмы заучивать не надо, даст в глаз кованой перчаткой, сразу секир-башка. Орки и особенно тролли по идее должны предпочитать класс варвара, основной характеристикой которого как раз и является сила – остальные показатели раскручиваются с очень большим скрипом, особенно разум. Единственный, кстати, класс, не использующий магию ни в каких проявлениях. За исключением зачарованных вещей, но это не в счёт. Интересно, почему? В исторической реальности даже у самых диких и отсталых племён были шаманы, «толкователи воли духов», у более продвинутых – друиды или жрецы. Наверное, из-за Конана, который чародеев на дух не переносил, активно руководствуясь принципом: хороший колдун – мёртвый колдун. Возможно, есть и другое объяснение; буду крайне признателен, если кто-нибудь прояснит.

Глава 2

Внутри здания оказалось довольно-таки жарко и вдобавок душновато – расставленные по углам курительницы благовоний исправно ароматизировали воздух, за счёт кислорода, естественно. Особенно много располагалось их у статуи Будды, где и обнаружился брат Риншу – луноликий и явно не страдающий отсутствием аппетита. Здесь никто не шумел и не делал резких движений – несколько «братьев» разных уровней, в основном от третьего до восьмого, тихо медитировали, сидя в позе лотоса на индивидуальных молельных ковриках. Иной вариант гимнастики? Хм, как-то по другому представлял себе кач. Ладно, разберёмся.

На моё приближение брат Риншу никак не отреагировал. Наверное, спал на ходу или находился в нирване. И вообще очень напоминал расположившееся по соседству изваяние.

– Простите, уважаемый... – отсутствие реакции немного сбивало с толку, хотя и понималось: отыгрывает свою роль. – К вам прислал настоятель!

Глаза-щёлочки чуть приоткрылись.

– Новый брат? Добро пожаловать. Именно здесь тебя научат быть сильным и стойким. Однако раз Сэнсей прислал ко мне, а не к брату Куану, ты выбрал путь духа, а не тела.

– Вообще-то до окончательного выбора ещё далеко.

– Воистину так, – соглашаясь, толстяк молитвенно сложил руки на груди. – И поэтому тренировать придётся обе составляющие умения. Ибо лишь в равновесии достигается истинная гармония. Свет невозможен без тьмы, огонь без холода, порядок без хаоса. Они – противоположности, и в то же время едины, как две стороны одной медали.

Хм, позвольте оставить своё мнение при себе. Приходилось встречаться с подобной точкой зрения. На первый взгляд вроде бы звучит гладко, но если призадуматься... лично я, например, люблю лето, не дикую жару, разумеется. Скорее лёгкую приятную теплоту. И ничего не имею против наслаждения ею круглый год, не мучаясь от разных там ОРВИ промозглой осенью или слякотной, гнилой зимой. Вон сколько людей живёт в краях вечного лета, ничуть не страдая от невозможности полюбоваться холодными пейзажами засыпанного сероватым снегом города. И порядок уважаю куда больше хаоса: даже прожженным авантюристам, ниспровергателям всех и всяческих устоев, едва ли понравится отправиться в авиапутешествие с изрядной задержкой из-за бардака в расписании авиаперевозок. Вдобавок, следуя логике любителей равновесия, когда вокруг тебя царят добрососедские отношения, нужно побольше портить жизнь окружающим, вставая на путь служения злу. Но спорить с НИПом совсем не входило в мои планы, иначе в дискуссии можно завязнуть надолго. А хочется наконец чего-нибудь боевого. Поэтому ограничился невнятным угуканьем.

Выполнено задание: поговорить с братом Риншу. Получены очки опыта: 25.

Поздравляем! Вы обрели новый уровень: 2.

Получены очки характеристик: 3.

– А теперь, – как ни в чём не бывало продолжал толстяк, – стоит изучить первое умение, которое очень пригодится в будущем. Вот, прими этот свиток.

Взяв свёрнутый в трубочку лист папирусной бумаги, я машинально дёрнул за край сиреневой ленточки, удерживавшей лист в скрученном состоянии. Мягко вспыхнув желтоватым сиянием, тот испарился без следа.

Поздравляем! Вы обрели новое умение: Молот Духа.

Стоимость: 2ед. магии. Перезарядка: 3сек. Цель: враждебно настроенный юнит. Базовый урон 2-5ед, по мере развития добавляются эффекты оглушения, отбрасывания и сбивания с ног.

Полезное знание, ничего не скажешь. Теперь хоть можно сражаться. Чем мне и было предложено заняться секунду спустя.

Получено задание: опробовать Молот Духа на мишени.

С удовольствием вылез на свежий воздух, а то от благовоний уже слегка кружилась голова. И как народ умудряется сидеть там подолгу? Либо привыкли, либо тихо спят, делая вид, будто медитируют. Прямо как студенты на лекции по сопромату.

Обойдя стороной настоятеля, направляюсь к одному из чучел. Выглядят они одинаково, без разницы, с кого начинать. Выделяю цель и активирую заклинание. Манекен дёргается, словно его и впрямь приложили тяжёлым тупым предметом. И одновременно сверху падает второй свёрток с подарками.

Распотрошил его, не сходя с места. На сей раз дали головной убор – не шлем, естественно. Где вы видели монаха в шлеме?

Изъеденная молью налобная повязка. Класс: тканевой доспех. Броня +1, вера +2, скорость +1, ХП+5.

Дарёному коню, как известно, в зубы не смотрят. Для начала и такая сойдёт, а вырвусь в большой мир – раздобуду что-нибудь попримечнее. Условия окончания обучения, как успел подсмотреть в гайде – достижение 10-го уровня и сдача выпускного экзамена. В виде соответствующего квеста. Вопрос лишь в одном – насколько быстро достигается десятый. В разных тпогрп по-разному: иногда за пять минут, а иногда за столько же, но часов. Если регулярно начнут читать лекции об устройстве нирваны, за сегодня точно не успею. Уже, увы, не тот возраст, чтоб до трёх ночи как огурчик. Тем более на следующий день отнюдь не университет, который дело философское: прогулять одну-две пары или не пойти вообще. Там, где работаю, и за пятиминутное опоздание могут вставить по самые помидоры. Но опять же – разве на поезд не успеваю? Если и в игре надрываться как в жизни – ну его на фиг тогда подобное развлечение.

Дополнением к повязке шло ещё одно колечко, на сей раз с бонусом к восприятию. Пригодится. Кстати, я же вроде на новый уровень перешёл, почему бы не распределить очки характеристик? Всего их девять: сила, стойкость, ловкость, скорость, восприятие, разум, вера, харизма и удача.

Сила – ну тут и без пояснений понятно. Чем выше она, тем больше сносятся хитов у противника в рукопашной. Плюс больше добычи утащишь на своём горбу. Вещь бесполезная, но не жизненно необходимая для моего класса.

Со стойкостью тоже просто – определяет запас жизни, то бишь ХП. Нужна всем без исключения: больше здоровья – дольше продержишься, даже если на тебе броня из чистейшего иридия. Плюс определяет уровень защиты как от физ, так и от маг-воздействия. Единичку надо кинуть обязательно. Уровень жизни сразу поднимается на 20 единиц, составляя теперь 270 вместо 250 (200 – базовый показатель, 30 – прибавка за повышение уровня, ещё 20 – от хламиды).

Скорость – показатель, насколько быстро сможешь наносить удары по противнику. Крайне полезна для физов, особенно стрелков – снайпер с хорошей её прокачкой настигнет стрелами раньше, чем ты до него доберёшься. Поскольку избираю магический путь, пока обойдусь без вложений сюда.

Ловкость – напротив, позволяет избегать ударов и уклоняться от магических атак. Принципиальна для классов, не особо защищённых доспехами. Тяжёлая броня, кстати, даёт ощутимый к ней штраф, недаром «танки» славятся неповоротливостью. Другое дело, их защиту походи пробей, особенно если с хорошими показателями сопротивления. Однозначно нужная характеристика, кину и сюда единичку. Единственная закавыка – качать исключительно ловкость без поднятия скорости не получится, они взаимосвязаны. Логично – как собираешься уворачиваться, если с трудом реагируешь на действия противника?

Восприятие – позволяет «шестым чувством» понимать окружающий тебя мир, находя тайники, ловушки и обнаруживая замаскировавшихся врагов. Навык, в особенности полезный рейнджерам и ассасинам. Пока в сторону, подкачаю в будущем.

Разум и вера – основные характеристики магических классов, определяющие запас маны, время её восстановления и силу заклятий. Первая важна для магов, колдунов и друидов, кроме того, позволяет успешно работать с техническими приспособлениями типа отмычек и капканов, а также разгадывать игровые шарады. Вторая жизненно необходима паладинам, клирикам и монахам-спиритам, гарантируя, помимо прочего, творить чудеса героизма в бою и противостоять ментальным воздействиям. Резонные доводы для повышения.

Харизма – вещь более сложная. В бою от неё толку никакого, но пригодится, если желаешь развивать социалку, становясь успешным дипломатом или пройдохистым жуликом. Ещё способствует развитию взаимоотношений с игровыми группировками и фракциями типа разнообразных гильдий и местных военно-административных структур. Оно и понятно: обаятельному типу с подвешенным языком куда охотнее выдадут хитроумное задание, нежели чурбану-громиле, не имеющему понятия о хороших манерах. Пока что не требуется, а потом видно будет.

Ну и наконец госпожа Удача, чья благосклонность обещает успех во всех начинаниях, будь то выпадающий с мобов дроп, вероятность крита или качество изготавливаемого тобой зелья. В следующий раз, наверное, улучшу немного, пока обойдёмся что есть.

Вот вроде и всё. С человеком вообще по *problem* – сколько вложил, на столько и приподнял. И все показатели изначально на десятке, без перегибов в ту или иную сторону. У других рас сложнее – эльфу в выносливость по два очка вкладывать нужно. А гному то же самое – в ловкость. И база у «неродственных» характеристик хуже – начиная с семи, а то и с пяти. Компенсируется это быстрой раскруткой расовых бонусов: стойкость у гнома изначально 16, и прибавка по +2 идёт сразу. Живучи подземные рудокопы, ничего не скажешь. И силушкой в отличие от гоблинов и хоббитов не обделены, тем в качестве утешительного приза сунули улучшенную скорость и харизму, соответственно. Самый крутой перекосяк у тролля – сила и стойкость с 25 начинаются, зато ловкость – 3, разум – 1, вера – 2, харизма – 4. И пять очков вложить нужно, чтобы тот же разум на единицу улучшить. На большого любителя, называется.

Распределив, потихоньку двигаюсь в сторону сдачи квеста, заодно наблюдая прибытие ещё одного новичка – длиннорукого гоблина с кривой ухмылкой. Разговор его с настоятелем, однако, оказался недолгим – голубоватое сияние портала вскоре унесло зеленокожего из монастыря. Наверное, впечатлился трудностями пути смиренного инок и решил свалить в другую школу.

Выполнено задание: опробовать Молот Духа на мишени.

Получено: опыт +25. Улучшены характеристики: вера +1.

– Неплохо, – всё так же безмятежно соглашается брат Риншу. – Начало положено, и годы упорных тренировок позволят твоему Молоту обрушивать на врагов скалы. Однако теперь тебе предстоит освоить навыки рукопашного боя, преподаваемые братом Куаном.

Получено задание: пройти обучение у брата Куана.

Не придумав ничего лучше, решил последовать совету.

Глава 3

Однако добраться до мастера боевых искусств в тот день не получилось – на полпути перехватила весело гомонящая толпа возвращающихся с зарядки.

– Откуда, брат? – с прямолинейностью древнего римлянина спросил шедший впереди орк, добродушно оскалив клыки.

– Из России.

– Во! А я что говорил? Лоренцо, раз продул пари, с тебя причитается!

– С данжевого дропа верну, – кисло отозвался кучерявый брюнет с синей налобной повязкой. – Если не жульничал, конечно.

– Как ты мог такое обо мне подумать?!? – совершенно искренне возмущился здоровяк, как бы невзначай поигрывая бицепсами.

– Запросто: прогнал ник через переводчик, тот и выдал, на каком языке. Как зовут, кстати? – обратился ко мне проигравший спор.

– Аримго, – решил покамест ограничиться игровым именем, дабы не запутывать любителей переводов.

Лоренцо оказался уроженцем солнечной Италии.

– А я из Франции, – громыхнул орк. – Антуаном кличут.

– Бэй, – представился худенький узкоглазый паренёк, чью хламиду украшали цветущие ветви персика. – Китай.

Выходцев из Поднебесной оказалось целых пятеро. И ещё двое из страны Восходящего Солнца. Чисто визуально японские иероглифы вроде бы отличаются от китайских – более просты в написании, что ли. Но голову на отсечение не дам.

До кучи среди нас оказались немец Отто и Жозе из Бразилии.

– Прямо интернациональная бригада получается! – восхитился эльф Ичиро. – Однако почему среди нас нет ни одного американца? Они не любят монахов?

– Просто не умеют их готовить.

Дружный смех, весьма способствующий сплочению коллективов из малознакомых меж собой личностей.

– Наверное, потому, что там не развит институт монашества, – солидно пояснил Бэй. – Ведь монастыри возникали в основном в Средние Века, а соединённые Штаты как государство существуют не так давно.

– Особенно в сравнении с Китаем, – иронизирую я.

– О да, со времени царствования Первого Императора прошло больше двух тысяч лет, а ведь всемирно известные философы, такие как Кун-цзы, Лао-цзы, Мо-цзы жили прежде него!

– Ну и ладно, – решил не раздувать дискуссию орк. – Мы с Лоренцо в данж, катакомбы пошерстить маленько. Есть желающие составить компанию?

Вызвались Бэй, Шан, Ичиро и Жозе. Подумав, подал заявку и я. Лоренцо, однако, отреагировал скептически:

– Уровень низковат. И у тебя, Жозе, и у вас, Шан и Ичиро. Пустить-то пустят, но в серьёзном бою толку от вас немного будет. Придётся не столько драться самим, сколько вас оберегать. Давайте так: кто ниже пятого, просто идут следом. Ваш опыт, наш дроп. Согласны?

– Я тогда лучше вначале подрасту немного, – заупрявился бразилец.

– Пойду, наверное, опыт тоже пригодится, – вздохнул четырёхуровневый Ичиро.

Поразмыслив немного, решил остаться в группе и трёхуровневый Шан. Мне со вторым вообще возражать бессмысленно – скорее спасибо говорить, что на бесплатный кач взяли. Во многих играх быстрый подъём новичков – неплохой источник дохода для высокоуровневых.

Заодно и на местные гадюшники погляжу. Кстати, в одиночку туда пускают? Рискну спросить, пожалуй. Надеюсь, поймут правильно.

– Да без проблем. По заданиям разным тебя ещё не раз туда пошлют. Но вглубь далеко не продвинешься. Даже на десятом от двух скелетонов отбиться можно лишь чудом. От трёх – вообще нереально, только и будешь успевать зелья глотать. Оно, конечно, на двадцать пятом ты их играючи в стороны раскидаешь, но до того ещё дорасти попробуй. Готовы? Тогда вперёд, кто не знает, вход сзади монастыря, склеп с полупрозрачной дверью.

– Несколько групп зайти одновременно могут?

– Естественно. Иначе если кто-нибудь застрянет там надолго, всем остальным путь заказан будет. Как же тогда квесты выполнять? Группы друг друга не видят, у каждой свои враги. Короче, существуют в параллельных измерениях, никак друг с другом не пересекаясь.

– А если все вошли, а я снаружи остался?

– Догонять придётся. Изначально в группе был – впустят без проблем. А присоединился позже – придётся использовать свиток телепортации к лидеру группы. Несколько штук их кидают в подарок за онлайн, а дальше нужно покупать. Не получал разве?

– Нет. Но я только два подарка успел получить.

– Их в четвёртый или пятый суют. Значит, ещё впереди!

По пути в ответ на искренний интерес со стороны Ичиро о смысле выбора для игры зеленокожей расы Антуан закатил целую речь.

– Почему нет? Надоели стереотипы: орки плохие, хороши лишь в роли мальчиков для битья. Это всё Толкин! Сделал их слугами Саурона, а известно ведь: с кем поведёшься, того и наберёшься. Определил бы их в подданные какого-нибудь доброго короля, глядишь и в люди выбрались бы (вновь дружный смех). Чего смешного – нам оркам, ничто человеческое не чуждо (наше ржание, кажется, привлекло внимание даже настоятеля). Раса боевая, этого не отнять, но разве в Средиземье не нашлось бы работы по специальности? Пиратов и прочих разбоев приструнить, к примеру, чтобы торговле не мешали. Или диких зверей, не в меру расплодившихся, слегка подуменшить в численности – иначе скот задирать начнут, на людей нападать, в общем, безобразия творить. Королевству сплошная прибыль, нам – почёт и уважение!

Весёлый парень этот Антуан, с таким в компании не состкучишься.

– Тогда кого-то другого пришлось бы назначать на роль плохих парней.

– Если фантазию хорошенько поднапрячь, мало ли кандидатур найдётся? Саурон кем там по жизни был, некромантом? Вот и пусть набирал бы в войско скелетов и зомби. Их не жалко ни фи́га, они и так уже дохлые!

Прерывая рассуждения, в руки Ичиро валится с неба свёрток. А полминуты спустя получаю и я.

Старые поношенные тапочки. Класс: тканевой доспех. Броня +1, ловкость +1.

Нацепил их на ноги, с остальным барахлом разбираться не стал, не желая задерживать команду – просто закинул всё в рюкзачок. И, цепочкой друг за другом, по узенькой лестнице, освещённой лишь развешанными кое-где по стенам лампадами, мы начали спуск в катакомбы.

Открывшееся взору подземелье выполнено прямо-таки в классике жанра – потемневшая от времени кирпичная кладка с полуобвалившейся штукатуркой и потёками столетиями просачивающейся сверху воды, повсюду горы пыли и ключьями свисающая с потолка паутина. Множество боковых ответвлений, как правило, заканчивающихся тупиками, где прячутся монстры или, намного реже, могут найтись тайники с сокровищами. Плюс ниши вдоль стен – в большинстве своём пустые, но кое-где белеют кости или, туго спеленатое давно потерявшими белоснежность бинтами, лежит чьё-нибудь тело. Кладбищенскую тишину нарушает перестук капель, шорохи и попискивание крыс, коих на первом этаже (или, с архитектурной точки зрения, минус первом) оказалось превеликое множество. Низкоуровневых, к счастью – в основном от первого до третьего, редко четвёртого. Троица крутых попросту расшвыривала их с

дороги, предоставляя добывать нам – если, конечно, те оставались живы. Потихоньку капал опыт – правда, по одной-две единицы всего. Группа большая, делится на всех, а много ли дают за столь слабых созданий? Тем не менее, ближе к середине этажа перешёл на третий. А заодно и разжился несколькими медяками необычной квадратной формы, с полустёртым изображением какого-то императора и надписью на неизвестном языке.

Ичиро, повертев в руках одну из монет, озабочился переводом.

– Давайте у Бэя спросим, он должен знать, – предложил Шан. – Эй, Бэй! На минутку тебя можно?

– Чегостряслось?

– Надпись на монете растолковать можешь?

– GUTTA CAVAT LAPIDEM? Капля камень точит. Это латынь. Суть проста – начинай с гроша, и обретёшь богатство. При должном уровне упорства и трудолюбия, разумеется.

– Умный он у вас, смотрю, – полушёпотом прокомментировал Шану, когда Бэй вернулся к Антуану и Лоренцо.

– А то! Доктор философии, в Дайкинском университете преподаёт!

Надо же, какие люди среди геймеров попадают. А если судить по аватару, больше восемнадцати и не дашь. По моему, правда, тоже. Стремление выглядеть моложе вполне естественно, но и исключения нередки: встречались мне юноши, выбиравшие облик суровых, покрытых шрамами воинов-ветеранов или убелённых сединами длиннородых старцев-магов. Чтобы казаться круче, чем в реале, наверное.

– Мы познакомились, когда ещё в Шёлковый Путь вместе резались. Потом Бэй решил в Adventurers попробовать, и меня зазвал за компанию. Подумываю теперь махнуть к нему в универ. Раз есть общие интересы, может, и в учёбе поспособствует, как считаете?

– Вполне, – соглашается Ичиро. – У меня, увы, среди профессоров хороших знакомых нет, потихоньку карабкаюсь сам. Ничего, два курса одолел, дальше должно пойти легче. К счастью, завтра с утра лекции, на которые можно не ходить. Поэтому и завис в игрушке. Данж пройдем, тогда на боковую.

– Я тоже. Перед школой хоть немного поспать нужно. По вечерам сеструха не даёт посидеть спокойно, всё своих чибов гоняет. Пока не свалит с компа, толком не поиграешь.

Не сразу и сообразил, что из-за разницы часовых поясов в Юго-Восточной Азии уже глубокая ночь.

– Подзатыльник ей, нехай идёт с парнями гуляет.

– Мала ещё. Но вредина – жуть: чуть что, сразу бежит предкам жаловаться. А те, без разницы, кто прав и виноват, сразу мозги полоскать начинают: нехорошо, мол, мелких обижать.

Визжащий комок шерсти, ловко отфутболенный Лоренцо об стену, летит прямым в нашу сторону. На автомате бьёт его Молотом, Шан добивает ударом ноги. А заодно получает подарок от системы.

– Наконец-то подштанники прислали. А то когда голой ногой паутину задеваешь, не слишком приятные ощущения.

Пока Шан поспешно натягивал их на себя, Ичиро присел и обшарил ближайшую нишу.

– Пусто, – разочарованно констатировал он, отряхивая пальцы от виртуальной пыли.

– А ты думал, мешок золота выудишь оттуда? Или доспех с +50 ко всем статам? Это же нубский уровень!

– С прокачанным восприятием даже здесь можно чего-нибудь найти.

– Ага, пару позеленевших от времени медяшек или хлам +1, который проще выкинуть.

И ради этого вкладываться исключительно в восприятие? На фиг, оно того не стоит. В первую очередь боевые навыки раскручивать надо. А остальное приложится.

– Может и так, – примиряю спорщиков я. – Кстати, а в чём состоит «выпускной экзамен»? Честно говоря, толком описания и комментарии не читал, просто решил заглянуть в новый мир.

– Вроде бы инст пройти нужно, – наморщил лоб Ичиро. – Нет, не катакомбы. Кто по боевому пути идти собирается, в винный погреб пошлют, мочить засевшего там вампира. А спиритов – утихомирить библиотечного призрака. Кажется, так. Надо будет потом по форуму полазить.

Заодно выяснил, откуда здесь увлечение гимнастикой и медитациями.

– Очень просто: есть шанс в процессе словить прибавку к характеристикам. Я, например, +1 к ловкости получил. А вот Кэзуки ничего не обломилось, поэтому и не пошёл с нами в данж – обиделся.

– Ну и зря, – отмахнулся Шан. – Не повезло сегодня, повезёт завтра. Бэй рассказывал, ещё до него был тут задрот, на уровни не переходил, исключительно зарядкой занимался. Умудрился скорость до 25 раскатать, а дальше – фигу! Разрабы тоже не дураки, иначе короли задротов отсюда годами не вылезали бы, на десятом имея статы как на пятисотом.

– Круто! Прикинь, десятка на арене сотку во все дырки имеет!

– Эй, мелюзга, чего отстали? – голос Лоренцо возвращает нас на грешную землю. – Ща босса бить будем, подходите смотреть, но в драку не встревайте!

Проход к лестнице, ведущей на минус второй этаж, затянут паутиной, в центре которой обосновался тот самый босс – мохнатый, зеленовато-бурый паук с овчарку размером. Янтарно-жёлтые глаза его выжидающе ощупывали незваных гостей, недвусмысленно давая понять – дальше дороги нет, поворачивайте обратно.

– На счёт три бьём менталкой, вплотную не приближаемся, – командует орк. – Раз, два, три!

Серия ударов буквально впечатывает паука в переплетение нитей, но те держат крепко, не давая отлететь назад. Жизнь его проседает – где-то около половины отбито. В ответную, приподнявшись на лапах, монстр щедро орошает врагов струёй изумрудной жидкости.

– Зар-раза! – в сердцах восклицает Лоренцо, добавляя пару непереводаемых с итальянского слов. – Потравил-таки!

– Таблетку выпей и успокойся!

– Хорошо тебе, у зеленокожих повышенное сопротивление отраве!

– Кто мешал выбрать соответствующий класс?

Бэй молча раздавил в руках капсулу, и полоска жизни над ним из зелёной вновь становится красной.

Пренебрегая запретом, активирую Молот, пока паук не перешёл в контрнаступление, ещё покусает кого-нибудь. Видя это, Шан и Ичиро осмеливаются тоже. Чей-то из наших Молотов оглушает монстра, и, пользуясь моментом, парой крепких пинков Антуан отправляет его в нокаут. Одновременно с сухим треском рвётся преграждающая путь паутина.

– Зачем влезли? – раздасодованный необходимостью потратить капсулу противоядия, Лоренцо срывает раздражение на нас. – Мы б его и так добились бы, а вас он вполне на респаун отправить мог!

– Расслабься, одолели же! – скалится в усмешке орк. – Смотри лучше, какой потрясный кинжалчик мне выпал! С дебафом замедления цели!

Лоренцо досталась серебряная печатка, незаколдованная, но явно дорогая, раз успокоился и даже повеселел.

– Дроп делится на всех, кто моба препарировал, поэтому и взбесился слегка, – разъярил негодование итальянца Ичиро, когда крутяки начали спуск вниз. – Поставь себя на его место: босса бил-бил, на зелья потратился, а хорошая вещичка достаётся нубу, два процента урона

нанёсшему. Обидно ведь, да? Система, конечно, учитывает, кто какой вклад внёс, но иногда может и пошутить. Всякие случаи бывали.

Конкретизировать японца не стал – подобные беседы хорошо вести в кабачке за рюмкой чая. Вспоминая давно отгремевшие битвы и героев былых времён, истории чьих подвигов, подобно десятилетиями стоявшим на приколе кораблям, обросли ракушками легенд, и уже практически невозможно отделить правду от вымысла. Равно как и разыскать очевидцев, в подавляющем большинстве своём давно отошедших от дел.

Вещей никаких мне не досталось, на этот счёт Лоренцо мог быть совершенно спокоен. Лишь карман приятно потяжелел – медяков в нём явно прибавилось. На втором этаже было меньше мусора и сырости, а вместо ритмичного перестука капли – поскрипывание ржавого железа. И противники, естественно, посolidнее – матёрые крысочки 5-6 уровня и летучие мыши 6-7-го. Здесь уже не до шуток – крылатые твари обожали нападать по несколько штук сразу, целясь в голову – удар в болевые точки черепа критикует чаще обычного, увеличивая повреждения в два-три раза. В какой-то момент авангарду пришлось сосредоточиться исключительно на нетопырях, предоставив арьергарду разбираться с крысами. Злобные твари так и старались укунить побольнее, а заодно и оцарапать, навешивая кровотечение, к счастью, кратковременное. Не обошлось и без питья восстанавливающего здоровье зелья: после двух кригов подряд уровень жизни просел ниже трети. И хоть добить оставалось немного, решил не жадничать – в былые времена желание сэкономить иногда выходило большим боком. Хуже нет догонять далеко ушедшую вперёд группу при отсутствии свитка телепортации – волей-неволей им придётся притормозить, а известно ведь: семеро одного ждать не любят. Лучше уж частью капсул пожертвовать, всё равно на халяву получены. Да и вообще дело наживное.

После расправы с крысиным отродьем Ичиро обнаружил себя перешедшим на пятый уровень.

– Пойдёшь к ним? – киваю в сторону авангарда.

– Не! Зачем? Антуан и Лоренцо скоро на десятый перейдут, да и Бэю до девятого немного осталось. Буду лишь мешаться у них под ногами. Лучше уж с вами!

– Давай, – кивает Шан, после босса перешедший на четвёртый. – Втроём веселей. А вот, кстати, и первый скелетон.

Заинтересовавшись, фокусируюсь на цели.

Скелет монаха. Уровень: 8. ХП 320/320, МП 80/80.

Да-а, с таким биться в одиночку я точно не решился бы. Монстр для меня «оранжевый», что означает не только приличную разницу в уровнях (не в мою пользу, естественно), но и значительное превосходство в боевых качествах. По врагам, чьи названия подсвечены оранжевым и тем паче красным, даже попасть тяжело – слишком высока планка их мастерства. Про «фиолетовых» вообще молчу – с превышением в двенадцать и более уровней будет не бой, а избивание младенцев. Более-менее успешно получится сражаться с «белыми», примерно равными по уровню, и тем паче «синими» и «зелёными», чей уровень ниже. Самые слабые – «серые», они даже с повышенной агрессивностью нападать не станут, хоть брэйк-данс перед носом крути. Видно, чувствуют истинную силу – ты же для них «фиолетовый»!

Но то – обычные твари. Про боссов и игроков разговор особый. Номинальный уровень босса, собственно говоря, вообще ничего не определяет – значение имеют лишь ударная мощь и запас жизни. А он у призовых мобов очень круто зашкаливает – при равенстве уровней с игроком у последнего нет никаких шансов, лишь командой получится завалить. Оно, конечно, «серого» босса можно попытаться одолеть и в одиночку, вот только интересного дропа с него уже не получишь. Разве что выполнить связанное с ним задание.

Ещё сложнее с игроками – mobs, даже продвинутые, предсказуемы. В бою PvP угадывать результат – неблагодарное занятие: слишком много нюансов, могущих решить исход боя. С хорошим шмотом и правильной прокачкой вполне реально одолеть и «фиолетового» врага.

Если, конечно, тот не на полста уровней опередить успел. Стратегия тоже играет роль, хотя с ней проще: стрелки и маги опасны издали, получится подобраться к ним поближе – считай, успех обеспечен. Отсюда нехитрый вывод: любителям рубить и плющить холодной сталью любой ценой необходимо любой ценой навязать противнику ближний бой; задача «дальнобойщиков», напротив, удержать дистанцию. В теории вообще возможно всё – и торжество варвара, сделавшего ставку не на грубую силу, а на свитки контроля, и триумф мага, в совершенстве овладевшего метательным оружием. Удивить – значит победить, жаль только, фокус редко удаётся повторить дважды и тем более трижды: в следующий раз твой «туз в рукаве» будет учтён и контрмеры приняты. Извечное противостояние меча и щита, замка и отмычки вынуждает идти по пути всё большей виртуозности методов нападения и защиты. И тому из изобретателей чаще сопутствует успех, кто отваживается сворачивать с проторенных путей и добиваться цели сквозь тернии нехоженых троп.

– Эй, ты здесь? – осторожно трогает меня за руку Ичиро. – Пора двигаться вперёд!

Машинально киваю головой и топаю следом. Основную массу монстров, похоже, перебили – одиночные нападения грызунов не в счёт, а скелеты пока не по моей части. Пользуюсь передышкой для восстановления бодрости – после той жаркой схватки её уровень сильно упал. Шоколадный батончик на вкус напоминает мармелад. Эх, давненько не ел его в реале, особенно любимые в детстве лимонные дольки...

– А я на пятый перешёл! – радостно восклицает Шан.

– Поздравляем!

Мне совсем немного осталось до четвёртого – ещё три-четыре скелетона, и дело в шляпе. Но, судя по оживлению среди крутых, впереди предстоит нечто более забавное.

Босс второго этажа. Вопреки ожиданию, вовсе не набор суповых костей. Парящий в полуметре над поверхностью пола призрак с обрывками железных цепей, свисающими с запястий – вот откуда слышимый издали кандалный перезвон! Хм, сзади него тупик, может, это вовсе и не босс? Хотя нет, 1750 единиц жизни – всё-таки главарь местной шайки. Но почему дальше нет прохода?

Шедшие впереди, похоже, не сильно озаботились данным обстоятельством – дружно ударили заклинаниями, буквально разрывая привидение на части. Но почти мгновенно те срослись меж собой воедино. Ответом стал душераздирающий крик, от которого виртуальная кровь буквально застыла в жилах. Дебаф «Вопль баньши», -50% к вере, -30% к скорости и силе, -20% к ловкости и восприятию. Ничего себе подарочек, мощь заклятий, получается, уменьшена вдвое! Несмотря на это, авангард продолжает бомбардировать врага ментальными ударами, не решаясь идти в ближний бой. И вскоре становится понятно, почему – подплывшей поближе фантом дотягивается до Антуана, и тот застывает соляным столпом, лишь полоска жизни резко подает вниз. Удар «могильного холода»: -200 единиц жизни и обездвиживание на минуту. Бэй пытается вызвать огонь на себя, отвлекая врага ударами с моментальным уходом, но бесплотный дух в конце концов оказывается проворнее – ему-то дебаф не мешает! Лоренцо пятится назад, стараясь укрыться за стеной ближайшего бокового туннеля. Наверное, собирается атаковать врага с фланга или даже с тыла, когда тот будет проплывать мимо.

Ловлю на себе вопросительные взгляды Шана и Ичиро – ввязываться в драку или бежать со всех ног? В ответ решительно рублю ладонью воздух.

– Русские не сдаются!

Тем более что дебаф «Вопля» уже спал. А добыча... уж если итальянец настолько озабочен потерей доходов, нехай забирает дроп себе, мне и опыта хватит. Иначе недолго остаться и опыта, и без денег.

Толку от наших усилий немного – лишь чуть-чуть отбросили босса назад. Очнувшийся орк сразу же атакует, на пару с Лоренцо полосая врага заклятиями, вскоре к ним присоединяется и Бэй. На всякий случай и мы ещё по разу ударяем Молотом. Издавая жалобные под-

ывания, привидение спасается бегством, на полном ходу врезаюсь в тупиковую стену, и та с жутким грохотом обрушивается кирпичной крошкой. Вот и проход на третий этаж.

– Фу-у, – облегчённо выдохнули все мы.

– Спасибо за помощь, парни, – на полном серьёзе машет в нашу сторону Бэй. – Без вас неизвестно чем закончилось бы.

Смущённо улыбаясь, Лоренцо вылезает из укрытия. Интересно, не будь арьергарда, рискнул бы добивать босса? Вряд ли, скорее всего постарался бы слинять – а так перед «мелюзгой» неудобно. Про «возмещение убытков» речь, естественно, уже не шла. Особенно на фоне колечка +4 к силе, увесистого мешочка с монетами и наконец-то обрётённого десятого уровня.

Бэй на девятом, я на четвёртом, заодно получаю подарок с подштанниками. Хорошо хоть не во время боя упал – не до того было. Или разрабы предусмотрели его получение только в режиме мира?

– Крутой, однако, – отёр со лба виртуальный пот орк. – Я, признаться честно, даже стухнул слегка. Особенно когда холодом приложил – бр-р, ощущение, будто в ледяную статую превращаюсь. Врагу не пожелаешь!

– Да оно и после того крика не сахар было...

– Кто ж тогда на третьем этаже живёт??

– Чего гадать, сходим да посмотрим.

– Э-э нет, тамошний босс нас точно в лепёшку раскатает!

– А мы до него и не пойдём. К тому же боссы первыми не нападают. По крайней мере, в этом гадюшнике.

– Мне в реал, спать пора, – заупрямился Шан. – Давайте в другой раз.

– Поддерживаю, – высказался Ичиро. – На этаж ещё взглянуть можно, но переть до босса слишком долго.

Антуан рвался в бой, оно и понятно – во Франции сейчас только начинается вечер. Равно как и в Италии. Лоренцо, правда, оговорился – присоединюсь, мол, к решению большинства. Крепко, видать, напугал его призрак – весь задор выдохся за какие-то пять минут. Да и нужный уровень взят, можно больше не заморачиваться с монастырским житьём-бытьём.

– Ладно, познакомимся с тамошними обитателями, и на выход, – вздохнул Бэй. – Сам уже сiju на автомате.

– Да, Лоренцо, с тебя причитается! – ухмыльнулся орк, выразительно щёлкнув пальцами. – Долг, как известно, платежом красен!

– Держи, – с кислой физиономией тот сунул в протянутую лапу выпавшую с паука печатку. – Сойдёт?

– С кого другого потребовал бы доплатить, но только не с тебя, дружище! Цени хорошее отношение!

Судя по расплывшейся в улыбке физиономии зеленокожего француза, стоимость печатки с лихвой перекрывала сумму проигрыша.

– Если решили, чего стоим? – досаду от потери ценного дропа итальянец трансформировал в попытку командовать парадом. – Заходим и дружно мочим всех, кто окажется на пути.

Третий этаж антуражем напоминал второй, но отличался куда более гнетущей атмосферой. Здесь значительно темнее, лампы еле чадят, а во многих местах давно погасли, или не зажигались вовсе. Мрак боковых туннелей источал неприкрытую угрозу, заставляя трепетать даже храбрые сердца. Ощущение страха пригибало к земле, делая невероятно тяжёлым каждый шаг вперёд. Аккомпанентом шло тихое печальное завывание, воскрешающее в памяти пасмурный осенний день и шелест опавшей листвы меж надгробиями давно заброшенного кладбища.

– Ну и сильна тут менталка, – прошептал Бэй, оглядываясь по сторонам. – Надо же, постоянный дебаф! Снять невозможно, пока на этаже находимся, так и будет висеть.

– Круто! Не «Вопль», конечно, но тоже вставляет прилично, – вполголоса отозвался орк. Не сговариваясь, все мы почему-то старались говорить тихо, словно нас могло услышать нечто очень плохое и страшное. Наверное, последствия наложенного дебафа. Впрочем, окажись в подобном месте в реале, тоже, наверное, колени тряслись бы.

– Жаль, среди нас хиллов нет, нейтрализующий баф повесить.

– Высокоуровневые монахи-спириты вроде бы могут подавлять менталку. Надо будет выяснить вопрос.

– Сейчас нам это в любом случае не поможет. Если на третьем этаже такой кошмар творится, что же будет на четвёртом? Или его нет?

– Есть, – еле слышно отозвался Бэй. – Но про обитателей я ничего не знаю. Более того: в описании утверждается, будто катакомбы на нём хоть формально и заканчиваются, но на самом деле открывают доступ к двум другим данжам: Зброшенные Темницы и Подземная Тропа.

– Здорово! – восхитился Шан, отвлёкшись от разглядывания каменной плитки под ногами. В реале он, похоже, уже находился в полусне, оттого и реагировал с замедлением. – Но если на десятом покинем монастырь, как доберёмся до нижних этажей?

– Запросто. В любой момент можно вернуться. По окончании обучения дадут телепортационное устройство, и вперёд. А вот, кстати, и первый гость.

Скелет бродяги. Уровень: 11. ХП 450/450, МП 100/100.

– То ли дело будет, когда с дохлыми магами повстречаемся, – ухмыльнулся орк. – Вот где веселуха начнётся!

– Ты этого одолей для начала!

– Не бойсь, ща раздолбаем в труху.

Однако лёгкой победы не получилось – к скелету, с ловкостью истинного ниндзя уворачивающемуся от ударов, присоединился зомби 12-го уровня. Этот особой поворотливостью не отличался, но с почти полутора тысячами хитов влёт не забивался. Да и рука у гнилушки тяжёлой оказалась – стоило Бэю зазеваться, одним ударом сто с лишним единиц жизни снёс. Три таких удара – и от меня осталось бы мокрое место. Выносливость подкачать пора, благо шесть очков характеристик в запасе. Ладно, после данжа разберёмся.

Выиграть бой получилось, хотя повозиться пришлось изрядно. Желание двигаться дальше тихо угасло даже у Антуана.

– Ну его так мучиться. Подкачаю уровнем пять-семь, тогда снова сюда заявлюсь. Глядишь, и с боссом здешним по душам побеседуем. А сейчас распускаю группу.

И все мы оказались «на улице». Как приятно вновь лицезреть голубое небо, а не мрачные своды катакомб, и вместо оскаленных харь немёртвых любоваться соцветиями сирени, чьи кусты в изобилии росли вокруг входа в подземелье. Дебаф «могильного ужаса» спал, можно вновь дышать свободно и разговаривать в полный голос.

– Я на выход до вечера! – объявил Бэй. – Кто захочет и дальше быть со мной в одной команде, добавляйтесь в друзья.

– И ко мне тоже! – заявил орк. – Просьба не стесняться и писать на языке международного общения, то бишь английском. Надеюсь, им владеют все здесь присутствующие хотя бы на уровне детсада.

И то верно – браузерные программы-переводчики на выходе иногда выдают такое... хорошо если человек понимающий попадётся, а то ведь и обидеться может. До сих пор не забуду фразу в одной из игрушек времён, когда CD-диски с ними продавались на развалах блошинных рынков, в изначальном варианте звучавшую как «я не желаю иметь с вами дело», а в переводном трансформировавшуюся в «я не хочу иметь грузовик с вами». Пусть мой инглиш и не вери гуд, смысл передать смогу. Насколько, однако, проще в прямом общении – встроенный

переводчик виртшлема транслирует дословно, с учётом жестов и интонаций собеседника. То есть практически без помарок.

Я автоматом записался к обоим, а заодно и к подавшим следом аналогичные предложения Шану и Ичиро. Лоренцо промолчал, ну а я и не рвался набиваться к нему в друзья. Четверых для начала вполне достаточно.

Распрощавшись, азиаты активировали “Exit” и их фигуры принялись медленно таять в воздухе. Поразмыслив, сруливаю из игры и я – на сегодня впечатлений выше крыши, пусть мозги немного отдохнут. Иначе завтра в полседьмого утра встану с головной болью. И выдерживать её приступы придётся в течение всего рабочего дня. Активной работы мозговыми извилинами с меня вряд ли потребуют, но всё равно приятного мало. А потому без вариантов.

И, уже засыпая, поймал себя на мысли – а куда подевались девушки? Ни одной там не заметил. В реальном монастыре их и близко быть не должно, но здесь же игра! Или игровой класс не предполагает особой женского пола? При создании персонажа как-то не обратил внимания, но не врубать же из-за этого комп обратно?

Глава 4

Еле дождался, когда можно будет свалить с работы, причём раньше означенного в контракте времени. Эвакуироваться пришлось через аварийный выход, на случай непредвиденной встречи с начальством была заготовлена убедительная версия необходимости срочной отлучки. И ещё одна для сослуживцев, имеющих дурную привычку задавать ненужные вопросы. Из чистого любопытства или желания обсудить моё поведение с другими охочими до сплетен «коллегами» – без разницы, всё равно не слишком приятно. Я же не интересуюсь, почему тот или иной индивидуум слегка опоздал к началу рабочего дня или слишком задержался на обеде.

Очутившись дома, бегом к монитору – прояснить некоторые вопросы. И в первую очередь насчёт монашек. Ограничений, как выяснилось, нет, значит, теоретически они должны быть – ну неужели ни у кого из девчонок не возникло интереса? Скорей всего, для них создана другая лока, необязательно с китайской спецификой. Интересно, только для монахов предусмотрено раздельное обучение, или у остальных классов тоже? Прошерстил по верхам информационного массива – никакой конкретики не нашёл, вглубь решил не залазить, времени жалко. Проще спросить у кого-нибудь в игре. После окончания обучения игроки действительно разъезжаются по «национальным квартирам». Там уже будет всё – рынки, гильдии, кланы. И целый мир, который предстоит открыть, понять и, быть может, всей душой полюбить.

При входе вновь оказываюсь у ворот. На сей раз гвардейцы приветливо улыбаются навстречу, не преграждая путь – признали за своего. Внутри первым делом обшарил карманы, дабы проверить наличность. Ого, среди медяков появились и серебряные шестиугольники, наверное, со второго босса выпали. Богатею, однако! Тот же самый император на них, а вот надпись уже другая. PORTA ITINERI LONGISSIMA.

Не поленился свернуть клиент окошком и слазить за переводом. Вновь латынь, в чём практически и не сомневался. Труден только первый шаг. Оно и понятно – чем дальше, тем больше выручка от убитых мобов и выполненных квестов. Среди разрабов, похоже, оказалось немало креативщиков – могли бы просто нарисовать разноцветные кругляшки с цифирями. Так нет же – сделали на манер полновесных древнеримских ассов и денариев, правда, нестандартной формы. Наверное, чтобы на ощупь можно было определить, насколько ценна та или иная монета.

Помимо приятно позвякивающей налички, ещё куча всего, в основном с подарков за онлайн. Первым делом нацепляю обновку с четвёртого подарка:

Порванные штаны. Тип: тканевой доспех. Броня +2, скорость +1, ловкость +1, ХП +10.

В дополнение к зельям поправки здоровья и магического потенциала появились зелёные капсулы снятия отравления – именно ими лечились вчера бойцы, принявшие на грудь порцию изумрудного яда. Вполне логично прибавилось количество батончиков: в долгих экспедициях без них как без рук – закончатся, сиди жди когда полоса бодрости восстановится сама собой. Карточки тройного опыта в дополнение к двойным (эх, и почему не догадался использовать вчера? Уже на пятом был бы, а то и до шестого доскакал бы ненароком), и усиленного грабежа, позволяющего в течение часа выбивать с мобов больше дропа. Ещё свитки, на сей раз Невидимость, Костяной и огненный Щиты, Зоркое Око, а также две «гранаты» с сонным газом, представляющие собой тонкостенные пузырьки, заполненные розовой легкоподвижной жидкостью. Амулет инфразрения – очень полезная вещь, позволяющая видеть даже в абсолютной темноте. Теперь понятно, каким образом вчерашним хаям удавалось зачищать боковые туннели, не зажигая факелы. Использовать его, к сожалению, можно лишь до пятнадцатого уровня, дальше придётся раздобывать новый. И в довершение – купон на получение одного бесплатного пета.

О да, в какой же современной mporrg да без верного спутника? Забавного и пушистого, или, наоборот, зубастого и когтистого. Не всегда боевого – подчас чисто декоративного, радующего глаз. Не обязательно живого – многим по душе элементали, механоиды или нежить. В зависимости от игры питомцы могут исполнять роль мальчика-оруженосца или сражаться наравне с хозяином. Их развитие и воспитание – целая наука; честно говоря, прокачивать пета мне иногда нравится даже больше, чем собственного перса. Интересно, можно ли здесь поймать и приручить понравившегося зверя? Или исключительно через покупку? Выясним потихоньку, всё равно раньше окончания обучения купон не отоварить. Раз бесплатный – вряд ли будет крутым, но лиха беда начало...

На сей раз на плацу было тихо и пустынно – должно быть, народ свалил в данж или разбежался по своим делам. Мастер Куан, в противоположность коллеге, сух, подтянут и деловит, как и положено истинному мастеру боевых искусств. Не тратя лишних слов, протягивает мне несколько свитков.

– Здесь простейшие приёмы рукопашного боя. Изучи, тогда продолжим разговор.

Свитки один за другим вспыхивают и исчезают, одаряя всё новыми знаниями. Кулачная схватка, рубящий и оглушающий удары ладонями, пинки ногами с места и в прыжке, выпад коленом или локтём. Каждое со своей спецификой действия, количеством наносимого урона и спецэффектами – попадание в болевые точки противника не только сносит тому повышенное число хитов, но и вешает дебафы типа замедления, парализации, внутреннего кровотечения, перелома костей. Залог успешного проведения приёма – ловкость выше, чем у врага. Ну или на худой конец не сильно уступает. Осуществить атаку несложно: достаточно мысленно обозначить точку нанесения удара и активировать соответствующее умение.

– Что ж, посмотрим, насколько хорошо владеешь собственным телом, – скептически хмыкает мастер. – Для начала попробуй-ка победить противника, который не причинит тебе вреда, но имеет полное право парировать удары или уклоняться от них. И ещё: никакого колдовства! Замечу использование магического умения, поединок завершится тут же. И не в твою пользу.

Думал, опять пошлют к чучелам, однако далеко ходить не пришлось. В двух шагах от меня возникает призрачный двойник мастера.

Цель: тень брата Куана. Уровень: 1. ХП 50/50. МП 0/0.

Осторожно бью его кулаком. Фантом с лёгкостью уворачивается и вновь застывает на месте. Пробую ударить ладонью – накрываюсь на блок. А если ногой? Отпрыгивает в сторону, в результате пинаю равнодушный к моим жалким потугам воздух и натываюсь на ехидный взгляд оригинала.

Злость на собственную неуклюжесть придаёт сил. Набывчившись, иду на сближение и почти одновременно активирую два разных удара. Промахиваюсь рукой, но достаю ногой, смахивая призраку четыре единицы жизни.

С разгадкой стратегии победы дело сразу пошло на лад, хотя повозиться всё равно пришлось изрядно. Лишившийся всех хитов фантом растворяется в воздухе, бодрость ниже сорока процентов – придётся восстанавливаться.

Выполнено задание: победить тень брата Куана. Получено: опыт +50. Улучшены характеристики: скорость +1.

И одновременно победные фанфары возвещают о переходе на новый уровень.

– Сгодится для начала, – кивает головой мастер с видом, будто сделал великое одолжение. – В чём смысл урока, понял? Тренировать рефлексы? Это само собой. Главное – как бы виртуозно не владел ты волшебством, когда враг окажется совсем близко, без навыков ближнего боя ты ничто. Любой худосочный бандит порежет на кусочки и заберёт себе твои вещи.

– Именно так, – с лёгким полупоклоном соглашаюсь я. В чём-то товарищ, разумеется, прав, хотя если сводить любую схватку к банальному мордобою, проще делать перса орком или троллем и записываться в варвары.

– Впрочем, если желаешь обучиться ещё парочке чародейских трюков, можешь попросить о том сам знаешь кого, – с явной насмешкой добавляет брат Куан.

Хороший совет. Тем более делать на плацу мне пока нечего.

– Значит, мой досточтимый брат считает магию никчёмным занятием? – лучезарно улыбается мастер-спирит. – Что ж, тогда попробуй, используя преподанные им навыки, победить ещё одного противника!

Цель: тень брата Риншу. Уровень: 1. ХП 50/50, МП 120/120.

В отличие от предыдущего, этот даже не пытается уклоняться. Но и от моих ударов толку никакого – с тем же успехом мог бы разгонять руками дымовую завесу.

– Не получается? – видя бесплодность моих стараний, осведомляется луноликий служитель монастыря. – Правильно, потому как истинные тени – существа эфирного плана и совершенно равнодушны к грубой физической материи. Но погоди горевать, сейчас кой-чему научу.

Поздравляем! Вы обрели новое умение: Плеть Духа.

Стоимость: 3ед. магии. Перезарядка: 5сек. Цель: враждебно настроенный юнит. Базовый урон 3-8ед, по мере развития добавляются эффекты замедления, парализации, внутреннего кровотечения.

Первый же удар рассекает призрака пополам – совсем как вчера, когда долбили босса второго этажа. Стараясь не дать частям срастаться, полосую вновь и вновь, добывая до полного испарения.

– Вот видишь, совсем другое дело! – очень даже искренне радуется моему успеху брат Риншу. – Разумеется, Плетью можно бить и вполне осязаемых противников, но против бесплотных она особенно эффективна. И вообще – в мире нашем очень много тварей, подойти вплотную к которым равносильно добровольному самоубийству. А есть достигаемые лишь издали, и если ты не стрелок и не маг, придётся позорно ретироваться с поля боя. Да, не спорю, без должного уровня физической подготовки ты рискуешь пасть жертвой врага, сумевшего подобраться вплотную. Но, владея духовной практикой, ты сможешь попросту избежать столь неприятного развития событий!

– Это, конечно, замечательно, где только очков характеристик на всё набраться...

– Соблюдай золотую середину, – физиономия брата Риншу вновь расплывается в улыбке. – Когда достигнешь седьмого уровня, приходи, обучу искусству создавать Призрачный Доспех, защищающий не хуже лёгкой брони и при этом, заметь, совсем не сковывающий движений. Однако до того не желаешь ли, так сказать, немного потрудиться для блага родной школы?

Выполнить задание? Да с превеликим удовольствием!

– Есть тут у нас небольшая проблема... крысы. Обычно вели себя тихо, но в последнее время, расплодившись, перепортили немало зерна в хранилище. Но хуже всего – одна из тварей украдала с алтаря кольцо, когда-то подаренное бродячим проповедником Та-Арном, впоследствии причисленным к лику блаженных. Реальной стоимости оно не имеет, поскольку сделано из бронзы, но для нас является священной реликвией. Потеря её не лучшим образом скажется на репутации монастыря, и паломники, приходящие поклониться святыням, больше не появятся здесь. Поэтому его необходимо вернуть на место, и чем быстрее, тем лучше, пока никто не заметил пропажи. Основное гнездилище крыс – в катакомбах; скорей всего, именно там ты и найдёшь вору. Будь осторожен: они больно кусаются! Не побоишься сразиться со зловредными грызунами? О, разумеется, твои усилия будут по достоинству оценены!

– Без проблем. Уже бегу!

Получено задание: вернуть кольцо Та-Арна.

Не зажил бы награду луноликий, что-то улыбка у него даже хитрящая. В любом случае сломя голову бросаться на выполнение не собираюсь, понятие времени в играх – вещь философская, если не тикают часики обратного отсчёта, можно тянуть с квестом хоть до китайской пасхи. Поэтому, найдя свободный молельный коврик, сажаю на него своего перса и отправляю на медитацию, а сам – на кухню, приготовить чего-нибудь из еды и спокойно перекусить.

Пока занимался этим, словил +1 к разуму. Неплохо! Однако пропустил начало зарядки – появившаяся неизвестно откуда братва успела организовать на плацу. Прерывание процесса едва ли придётся по душе его участникам – ведь им придётся начинать всё заново. В следующий раз, всё равно повсюду не поспеешь. Займусь-ка лучше потрошением крыс, с низкоуровневыми тварями на входе думаю, смогу обойтись и собственными силами. Тем более со свежеизученными навыками. Против мелких монстров, собственно говоря, годится лишь работа нижними конечностями – наклоняться и бить верхними не очень удобно. Зато наконец-то можно не спеша осматривать подземелье – вчера слишком спешили, проходя первый этаж, для крутых интереса он не представлял, ну а мы вынуждены были не отставать. С амулетом инфразрения могу не спеша обшаривать мусорные кучи боковых туннелей в поисках спрятанных сокровищ. Первые три оказались совершенно пусты, в четвёртой нашлась медная монета. Негусто, однако, буду на «большой земле», обязательно поищу в продаже вещичку с бонусом к восприятию.

По-настоящему повезло лишь с восьмой или девятой попытки. Разбросав в сторону прогнившие доски, обнаружил под ними смятый и порядком отсыревший клочок бумаги. Аккуратно, стараясь не порвать, разворачиваю его и разглаживаю на ладони. Чернила частично выцвели и расплылись, но ещё можно разобрать часть надписи, сделанной дрожащим неровным почерком:

«...найдёт моё послание, значит... суждено выбраться отсюда... дошли до цели, но... слишком трудно... передайте... не в наших силах...»

Подпись отсутствовала, и кому именно адресовано найденное послание, непонятно. Ладно, разберёмся вначале с грызунами, а там видно будет.

Нужная мне крыса нашлась почти в самом конце уровня, буквально в двух шагах от босса, настороженно посверкивавшего бусинками глаз. Вздумай вмешаться в драку – от меня и мокрого места не осталось бы. К счастью, паук был настроен миролюбиво, дав возможность спокойно довершить начатое. Уф-ф, наверное не меньше трех десятков мобов завалил на пути к цели. Пора сделать передышку, а заодно и разобраться с бараклом в рюкзаке. Пятый подарок от системы обогатил ещё одной обновкой в виде ватных наручей с бонусом в силе, а также пресловутыми свитками телепортации в группу. Заодно рассмотрел повнимательнее находку, ради которой пришлось серьёзно подумывать о численности крысиного поголовья – потускневшее от времени колечко, с внешней стороны покрытое неразборчивой вязью, отдалённо напоминающей арабскую. Может, на эльфийском? На ощупь слегка показывает – значит, заряжено магией, но свойства идентификации не поддаются. Умению опознавать вещи ещё предстоит научиться, и успех его зависит от показателя разума. Не совсем родственная характеристика, колдунам в этом отношении повезло больше. Формальная ценность безделушки обозначена нулём, загнать торговцам не получится. Наверное, чтобы не провоцировать слабых до чужого добра товарищей на мысли прихватить и загнать налево. Но даже имело бы оно вес в звонкой монете – всё равно отнёс бы по назначению. Хоть и НИП, а в глаза смотреть потом не смог бы.

Брат Риншу буквально расцвёл от счастья, увидев реликвию.

– Замечательно! Даже не ожидал увидеть её столь быстро!

Однако вместо сообщения о выполнении задания всплыло окно:

Внимание! Вам предлагается выбор:

1) принять награду – 20 серебра.

2) *отказаться. В этом случае наградой может стать что угодно – например, слова благодарности. Выбор окончательный и обжалованию не подлежит.*

Иначе говоря, выслушав «спасибу», потребовать добавки уже не получится. Двадцать серебряных – приличная сумма, за два похода в данж насобирал вполтину меньше. А с другой стороны, всегда можно набить недостающие монеты, вопрос лишь во времени. Куда интереснее крутнуть рулетку судьбы, положившись на удачу (куда тоже успел закинуть пару очков) – а вдруг суперприз? По жизни, увы, слишком часто вместо туза выпадала дама пик, скорей всего получу какое-нибудь барахло, цена которому – три гроша в базарный день. Но рисковать почему-то не перестаю.

– Благодарю, но пусть лучше эти деньги пойдут на нужды монастыря.

Щёлочки глаз мастера-спирита раскрываются до пределов, дозволенных природой.

– Даже так!? Давно не приходилось сталкиваться с подобной щедростью. Прими искреннюю благодарность от лица всей нашей школы.

Некто невидимый ехидно шепнул в левое ухо: «Ты рассчитывал на нечто большее?»

– ... и кое-что от меня лично, – неторопливым шагом подойдя к стеллажам, где покоились старинные фолианты и покрытые вековой пылью письма, брат Риншу выудил из их стопки свиток – судя по виду, столь же древний.

– Заклинание, изобретённое лично учителем мудрости Чжи Гэ, жившим ещё в эпоху династии Луан. К сожалению, принцип его действия неизвестен, учитель завещал передать его тому, кого сочту достойным. Вот, бери, и владей по праву.

Выполнено задание: вернуть кольцо Та-Арна. Получено: опыт +500. Улучшены характеристики: вера +3, удача +1, харизма +1.

Поздравляем! Вы обрели новый уровень: 6.

Получены очки характеристик: 3.

Поздравляем! Вы обрели новый уровень: 7.

Получены очки характеристик: 3.

Вы обрели новое умение: Шёпот Эха. Стоимость: не определено. Перезарядка: не определено. Цель: не определено. Эффект: не определено.

Забавно, ничего не скажешь. Эдакая вещь в себе, вдобавок не желающая активироваться – иконка затенена, кликанье мышкой ничего не даёт. Поблагодарил, конечно – дарёному коню в зубы не смотрят. Заодно и поинтересовался, кому могла принадлежать найденная в подземелье записка.

– Почерк вроде знакомый, – неуверенно пробормотал мастер-спирит. – Неужели брат Тао? То-то давненько не видно его в монастыре. Однако о желании посетить катакомбы ничего не говорил! Возможно, Сэнсей знает больше меня, попробуй обратиться к нему напрямую.

Заинтригованный, спешу последовать совету. Дождавшись, когда закончится разговор с очередным новичком, показываю записку. Нахмутив брови, настоятель неторопливо знакомится с её содержимым.

– Говоришь, нашёл в катакомбах? Да, действительно, некоторое время назад четверо молодых, желающих обрести славу монахов возгорелись намерением осмотреть нижние этажи. Не слушая возражений и разумных советов подготовиться к экспедиции получше или хотя бы взять с собой закалённых в боях братьев, они ушли... и не вернулись обратно. Очень жаль, их жизненный путь оборвался в самом начале. Должно быть, столкнулись с врагом, одолеть которого оказалось не по силам. Если в своих странствиях найдёшь ещё какие-нибудь вещи, принадлежавшие тем четверым братьям, и выяснишь обстоятельства их гибели, монастырь не останется в долгу. Но, пожалуйста, будь осторожен, не ходи туда в одиночку, там очень опасно!

Получено задание: узнать о судьбе братьев Тао, Эйгуо, Ю и Хенга. Внимание! Данный квест имеет высокий уровень сложности и рекомендуется проходить в составе группы.

До нижних этажей, собственно говоря, без команды и не дойдёшь – плавали уже, знаем. По крайней мере, раньше двадцать пятого уровня. Инициация, то бишь выбор дальнейшего пути развития, неплохо подкачивает основные показатели, давая заметное усиление персу. Да и одежкой, не самой отстойной, к тому времени обычно успеваешь прибарахлиться.

Вопрос с желающими помочь, к счастью, решился очень быстро – пока имел беседу с настоятелем, зарядка закончилась, и народ устремился в мою сторону.

– Арим, привет! – издали машет рукой Шан. – Чего не стал присоединяться? Мы тебя видели!

– Не хотел прерывать процесс.

– Ерунда, мы тогда только начали, без проблем подвинулись бы. Однако! К склепу шёл на пятом, а сейчас уже седьмой! Колись, брат, кого там завалить успел?

Глазастый, одно слово. Впрочем, скрывать особо нечего.

– За возвращение колечка – местной достопримечательности.

– Понятно. Выбрать награду предлагал? – интересуется Бэй.

– Да.

– Какой вариант ответа предпочёл, если не секрет?

– Отказался. Взамен получил умение, Шёпот Эха называется. Свойства почему-то скрыты, и применить не могу. Наверное, уровнем не вышел. Кто-нибудь просветит по поводу его действия?

Вопрос, однако, поставил в тупик даже тех, кто уже успел выполнить соответствующее задание.

– Мне в аналогичной ситуации выпал пояс, – продемонстрировал обновку Бэй. – Относительно неплохой для новичка, +3 к скорости, +2 к ловкости и удаче. Значит, награда вариативна – кому чего подкинуть, определяет система. А насчёт твоего умения – не грусти, разберёмся. Пробегусь по нашему форуму – наверняка кто-нибудь уже шёл тем же путём.

– Я на деньги согласился, – вздохнул высокорослый эльф 9-го уровня, судя по нику – тоже из Юго-Восточной Азии. – Решил, лучше синица в руках, чем журавль в небе.

– А мне вообще почему-то про кольцо ни слова, просто послали десяток крыс угрохать, а то, мол, зерна больно много жрут, – удивился Шан.

– Наверное, потому, что ты по боевому пути пошёл. Не волнуйся, и тебе предложат задание с сюрпризом, просто чуть позже.

– Мне его выдали, но ещё не успел выполнить, – признался смуглолицый паренёк в чалме. Как оказалось, из Индии, зовут Жиришем.

– Хороший повод слегка поразмяться после гимнастики. Айда все в данж!

– Поможете выполнить групповой квест? – с надеждой в голосе интересуюсь я, показывая записку.

– Вот, блин, а я, дурак, поленился в мусоре копать! – хлопнул себя по башке Шан. – А то тоже получил бы!

– И много потерял? – иронизирует «доктор философии». – Тебе точно так же пришлось вербовать помощников. За групповуху и опыта, и плюшек больше сыпется, на всех хватит. Или предпочтёшь подрасти эдак до сорокового, чтоб без попутчиков пройти?

– Да ну на фиг. К тому времени эти плюшки в крошки превратятся. Короче, кидай приглашение, пойду.

– Мне тоже, если возьмёшь, конечно, – вежливо предлагает Бэй.

Разумеется, причин для отказа нет никаких. Поскольку задание выдано мне, придётся командовать парадом – иначе, как пояснили узкоглазые товарищи, может и не получится найти нужное. Ладно, попытаюсь быть максимально объективным – опытом руководящей работы практически не обладаю, обычно присоединяюсь к уже существующим группам, не заморачиваясь с созданием своих.

– Так, кто ещё желает прогуляться по подземке, а заодно и задания повыполнять, подавайте заявки!

Помимо Джириша и высокорослого эльфа, оказавшегося корейцем Паком, записались два земляка Шана и Бэя – Зихао и Минж, Отто, вчера не рискнувший знакомиться с местным гадюшником, ещё двое новичков – Стив и Хорхе из Австралии и Аргентины, соответственно, Кэзуки – приятель Ичиро. Сам Ичиро, увы, уже успел выйти из игры.

– Да, Антуан письмо присылал, обещал быть обязательно и просил, если в поход соберёмся, местечко и для него зарезервировать.

Что ж, против кандидатуры жизнерадостного орка ничего против не имею. Оставляю приглашение в личке – как появится, сразу получит. Свитки телепортации к лидеру у него есть, проблем не должно возникнуть.

– А Лоренцо?

– Насчёт него ничего не могу сказать, – пожимает плечами Бэй.

Значит, итальянец в пролёте. Искать у кого есть его адрес, не собираюсь.

– Больше желающих нет? Тогда выдвигаемся к объекту, катакомбами именуемому. Высокоуровневые впереди, остальные за ними. На сближение с крутыми мобами и тем паче боссами не идти, работать магией, насколько возможно! Кто чего странное приметит – сообщать немедленно!

Глава 5

Третий раз за сутки захожу сюда. Уже нет трепета предвкушения встречи с чем-то новым, выхода на неизведанную орбиту, как не преминул бы добавить бывалый рейнджер Савельич. По крайней мере, верхний этаж облазил весь. Лишь бы не подгоняли, квестовая вещь может находиться где угодно – и подвешенной на паутине к потолку, и в желудке какой-нибудь твари. Увы, настоятель не счёл нужным конкретизировать искомый объект, по принципу – когда найдётся, поймёшь, оно или не оно. Поэтому обшаривали всё подряд – вплоть до выстукивания стен. Мусорные кучи доверили осматривать Паку – у него оказался самый большой показатель восприятия, аж 18 единиц. Увы – не считая мелкого дропа, явно к заданию не относящегося, больше ничего. Ну и Джириш нашёл своё колечко – быть может, в той же самой крысе, что и я. По предположению Стива, если вкладывать все очки характеристик в удачу, нужная вещь будет находиться у первого же встреченного моба. Но горячего желания проверить гипотезу ни у кого не возникло.

Паука атаковали настолько дружно, что тот от удивления позабыл выпустить свой яд. Вслед за треском рвущейся паутины раздался хлопок пространственного портала.

– А вот и я! – радостно воскликнул орк, потрясая в воздухе громадной дубиной. – Ого, как вас много, не иначе как до Темниц идти собрались!

– Всё возможно, – серьёзничая я. – Честно, никто не знает, куда приведёт клубок загадок.

– Уже и оружием успел обзавестись? – с ноткой восхищения в голосе Шан осмотрел увесистую оглоблю, вырезанную, наверное, из цельного бревна.

– Ага. Куан на десятом уровне, перед сдачей выпускного, всех желающих учит навыкам булавы и шеста. Я подумал – орк с шестом смотрится примерно как хоббит с двуручным топором. Вот дубинка – самое оно!

– Круто! Надо будет не забыть научиться тоже.

Наверное, пригодится и мне. Знания лишними не бывают, даже если от них пока и не видно особой пользы.

– Да, – оглянувшись на команду, вспоминаю я, – может и не к месту, но всё забываю спросить: а куда отправляют девчонок, пожелавших стать монашками?

Дружный смех стал ответом. Похоже, я единственный, оставшийся непосвящённым в данном вопросе. Плюс Отто, недоумённо вытаращивший глаза на окружающих.

– Здесь они, неподалёку, – чуть успокоившись, пояснил Бэй. – Можно даже посмотреть где, данж закончим, покажу наблюдательный пункт.

На крышу монастыря карабкаться придётся? Или имелось в виду нечто иное? Ладно, сейчас действительно не время разводить дискуссии – иначе жаждущий приключений народ чего доброго разбежится в разные стороны.

Во избежание напрасных потерь времени делю группу на две примерно равные части – параллельно обшаривать боковые ответвления по обе стороны центрального коридора, и лишь в особо проблемных случаях собираться вместе. Нас тут столько, что монстры даже не отваживаются нападать первыми, предпочитая отсиживаться по тёмным углам, и этим лишь облегчая нашу задачу.

Зачистили этаж достаточно оперативно, и опять никаких ценных находок. Похоже, придётся спускаться ниже. Впрочем, в этом я почти и не сомневался. Воспоминания о вчерашнем посещении третьего этажа неприятным холодком пощекотали нервы, сразу как-то расхотелось двигаться дальше. Но увы – капитану корабля продемонстрировать слабость вдвойне позорно, напротив, нужно одним своим видом выражать уверенность в собственных силах. Деморализованная команда – залог скорого провала миссии.

Прямо под носом у призрака излагаю своё видение схватки с ним – после первого залпа разбежаться по ответвлениям и атаковать с тыла, низкоуровневым отступить назад, кидая Молоты и Плетки по мере возможности. План одобрили почти без возражений – лишь Антуан слегка засомневался, имеет ли смысл столь хитроумная тактика, проще навалиться всей гурьбой, и от привидения мокрого места не останется.

Действительность, однако, оказалась сложнее теоретических схем. Разумеется, вышибить одним ударом босса не получилось бы и вдвое большей группой – не настолько он слаб. И двигаться по прямой, получая пинки со всех сторон тоже не пожелал – миновав первую развилку, на второй взял вбок, туда, где укрылись Зихао и Минж. Блин, зачем туда залезли, на их уровне хватит и одного ледяного прикосновения, чтобы отправиться на респаун. Придётся вызывать огонь на себя, иначе до беды недалеко.

Выскакиваю следом и на ходу активирую боевые умения. К счастью, этот фантом чувствителен к физике – около сотни хитов успеваю снести прежде, чем холод сковывает тело и полоска жизни уходит в оранжевый сектор. Остаётся лишь бессильно наблюдать за действиями других.

Кое-как совместными усилиями добились, открыв проход дальше. Одновременно получаю в личку два предложения о дружбе – от тех растяп, разумеется. Принимаю, конечно, но с пометкой – в следующий раз слушать командира, иначе могу и не успеть. В ответ – целая куча виновато и озорно улыбающихся смайликов. Похоже, подростки, или вообще дети.

– Смотрите! – взволнованно восклицает Бэй. – Тут надпись!

Действительно, в самом начале лестницы чем-то острым нацарапано прямо на стене:

«Здесь последнее место, где можно спокойно передохнуть после боя. Дальше безоглядный ужас, размягчающий храбрые сердца. Но мы не отступим, даже если против нас выступит сам Повелитель Тьмы»

– Отважные ребята, ничего не скажешь, – осторожно потрогал послание Пак. – Неужели там настолько страшно?

– А ты думал, – ухмыльнулся Антуан. – «Вопль баньши» заценил? Будет то же самое, только на постоянной основе. Придётся привыкать. Плюс зомбаки нехилые, врежут – мало не покажется.

– Да, – спохватился я, – зомби бить по принципу: ударил-отскочил. Реакция у них не очень, но рука и впрямь тяжёлая.

– Указатель ориентирует куда надо, но к делу его, увы, не пришьёшь, – вздыхает Бэй. – И так понятно, что это ещё не конец пути.

На третьем этаже разделяться уже нет смысла – половина команды может попросту не справиться. По одному вышибли трёх скелетов-бродяг и двух зомби. И чуть не проморгали момент, когда появился по-настоящему опасный враг.

Скелет брата Ю. Уровень: 16. ХП 1240/1240, МП 520/520.

О не-ет... «красный» для меня, а кое для кого даже «фиолетовый»! И при этом не босс, рядом с которым можно спокойно стоять и обсуждать стратегию победы. Напротив, очень проворный, не оставляющий времени на раздумье противник, вдобавок неглупый. Ударом в солнечное сплетение отправив на кратковременный отдых Антуана и перепрыгнув через Бэя, он устремляется к арьергарду и со всего размаха бьёт в челюсть Хорхе. Фигура того, замигав, начинает таять в воздухе.

Ну и силища, однако... опомнившись, луплю его Плетью, Бэй и Пак добавляют от себя. Немёртвый в ответ крутит сальто, вырубая поочерёдно Стива, Кэзуки и Минжа. Джириш пробует повторить мой фокус, идя врукопашную... заче-ем, с такой разницей в уровнях ты его и пальцем не заденешь! Поздно, индус тоже идёт на респаун.

– А ну, р-разойдись! – рычит орк, на ходу активируя Кровавую Ярость, природное умение их расы, превращающее бойца в подлинную машину смерти. Плетки наконец-то возымели дей-

ствие, движения скелетона слегка замедлились, и дубинка Антуана вздымается вновь и вновь, сокрушая его кости – пока враг не рассыпается трухой.

Хорошо хоть, на помощь этому «братану» никто из местных не подошёл. Тогда точно не продержались бы. Спасибо французу – снёс противнику хитов наверное не меньше, чем все остальные, вместе взятые. Двенадцатый уровень как-никак, монстр для него «всего лишь» «оранжевый». Спас по сути нас всех. Оглянувшись, подсчитываю потери – двое в полном ауте, причём Хорхе, похоже, вышел из игры – его ник так и остался серым. Джириш воскресился, но воссоединиться по-быстрому с нами не может – нет нужного свитка. Куда-то пропал Кэзуки, похоже, слинял с перепугу, в составе группы его нет. Стив усиленно лечится, лишь чуть-чуть отделяло его от отправки вслед за аргентинцем и индусом.

– Круто ты его размолотил! – восхищается Шан. – А чего сразу не включил режим берсерка?

– Умный, да? – шутливо огрызается орк. – За две минуты счастья в виде крутого усиления потом расплачиваешься часовой слабостью. Сейчас я даже обычного зомбака прибить бы уже не смог.

Чуть в отдалении тихонько всхлипывает Минж. Оказалось, сломана рука.

– Ну-ну, не хнычь, мужики не плачут. В монастыре наверняка есть лекарь. Ничего не поделаешь, – уже обращаясь к остальным, – учитывая обстоятельства, предлагаю возвращаться.

– Секундочку, – наклонившись, Бэй поднимает череп, почему-то не исчезнувший вместе с остальными костями. – Кажется, это и есть квестовая вещь.

Едва беру её в руку, вспыхивает надпись:

Внимание! Ваше задание обновлено. Покажите останки брата Ю настоятелю.

– Вот теперь точно можно давать задний ход.

– Из группы пока не выходите, – предупреждаю я. – Сдадим квест, тогда решим, куда дальше.

Не спеша побрели к выходу – из-за сильной боли Минж не мог передвигаться ускоренным шагом; облегчая мучения, за здоровую руку его поддерживал Зихао. Ну прямо сладкая парочка, наверное, друзья по жизни.

К счастью, врача долго искать не понадобилось, его обязанности взял на себя настоятель, лёгким прикосновением к месту перелома исцеливший страдальца. После чего ознакомленный с произошедшим в подземке.

– Очень жаль, Ю был одним из лучших моих учеников. Мы обязательно захороним останки и упокоим его дух. Однако ваше сообщение очень тревожно! До меня и раньше доходили слухи о немертвых, но я считал их досужими вымыслами, сказками, коими иные хитроумные братья пугают новичков. Но теперь, воочию видя, во что превратился Ю, бессмысленно и дальше прятать голову в песок! Где-то глубоко внизу появилось нечто, пробуждающее умерших.

– Прошу прощения, но какую именно задачу поставили перед собой те четверо?

– Они как раз и собирались проверить истинность слухов, спустившись вниз по тайному проходу за паутиной и, если подтвердятся, найти то самое нечто. Пожалуйста, не оставляйте начатое! Зло должно быть наказано. А чтобы немного облегчить задачу борьбы с ним, каждый из вас получит по два свитка с волшебством, от которого не отказались бы даже прославленные воины.

Внимание! Ваше задание обновлено. Продолжайте поиски оставшихся братьев – Тао, Эйгуо и Хенга.

Получено: опыт +300. Улучшены характеристики: стойкость +2.

Поздравляем! Вы обрели новый уровень: 8.

Получены очки характеристик: 3.

– Свитки Неуязвимости – супер! – восхитился Шан. – Полное игнорирование физ– и маг-ударов! Жаль, всего на минуту.

– Получи ты её на постоянной основе, быстро потеряешь интерес к игре, – рассудительно заметил Бэй. – Ну перебежишь всех боссов в округе и всех героев на поединках, что дальше?

– Едва ли такие победы будут считаться честными, – поддержал Пак.

– Ну и ладно, – ничуть не огорчился Шан. – Куда двинем? Очередного братана разыскивать или девок глядеть?

На второе подписались охотнее – вряд ли дальше будет легче, а укладывать штабелями половину команды ради победы над одним-единственным врагом желания нет никакого.

Вместо крыши забираться пришлось «всего лишь» на верхушки карликовых сосен, в изобилии росших у тыльной стены монастырской ограды, разлапистых настолько, что вскарабкаться вверх по ветвям смог бы даже ребёнок. Оттуда открывался вид на другой монастырь, архитектурой мало чем отличавшийся – единственно, побольше декоративной лепнины и цветов на клумбах. Монашек не меньше, чем нас, и тоже в основном азиатки. Может, со временем ситуация и изменится, но пока в данном игровом классе явно лидируют узкоглазые.

– Смотрите, они нас заметили! – завопил Шан, едва не свалившись с «наседа». Сбившиеся в стайку девчонки дружно, словно по команде, обернулись в нашу сторону и заулыбались.

– Кажется, среди них Кианг, щас приглашение черкну! – и на некоторое время отключился, увлечённый перепиской.

– Но разве девушки смогут попасть сюда? – озадачился Стив, во все глаза пялясь на изящную эльфийку. Заметив пристальный интерес к своей персоне, та вначале состроила глазки, а потом показала язык.

– Напрямую, конечно, нет, – усмехнулся Бэй. – И нам туда дорога заказана, даже в составе группы. Но совершенно случайно кто-то из умельцев нашёл тут глюк. Или баг, называй как угодно, смысл не меняется. В обоих монастырях есть библиотеки, мало чем друг от друга отличающиеся, и если, будучи в составе разнополой команды, зайдёшь внутрь книгохранилища, то окажешься там, где находится лидер. То есть вся бригада независимо от половой принадлежности соберётся либо в «мужской», либо в «женской» версии монастырского комплекса. Правда, если попытаешься выйти за дверь, тут же вернёшься на свою территорию.

– Прикольно, – пропыхтел Антуан, наконец нашедший ветку, не прогибавшуюся под весом его тела. – Что две локи рядом, знал, а вот насчёт столь забавного бага первый раз слышу. А вообще проще было бы не париться с предрассудками и сделать обучение совместным. Вон у варваров и бродяг чуть не спят все вместе, и в походы наравне ходят, без всяких там пуританских заморочек.

– Наверное, дань традиции, – пожимает плечами Пак. – Или чтоб ревнители морали не сильно возмущались, ведь и в современных монастырях доступ гражданам другого пола, как правило, заказан.

– Вечно эти моралисты лезут куда их не просят. В иных игрушках натуральная расчленинка и кровь рекой, и это нормально, а вот сделать для мальчиков и девочек общий монастырь – о да, человечество такого не переживёт!

– Тут с нами целая копка девчонок познакомиться желает! – радостно объявил Шан, отвлёкшись от упражнений с клавиатурой. – Арим, кинешь мне лида? Я щас всё организую!

– Да с превеликим удовольствием.

Групповой чат тут же наполнился иероглифами – к переписке подключились обе стороны. Воспользовавшись паузой, делаю несколько скриншотов местных красот на фоне величественных, подёрнутых синеватой дымкой гор. Надо бы потом и с разных точек территории поснимать, благо запретов никаких не прописано. Жаль, раньше не сообразил, уже надыбал бы целый альбом. Оглядываясь по сторонам, замечаю группу, направляющуюся ко входу в катакомбы. Очень крутые – возглавляет монах 41-го уровня, кроме него два танка – варвар 39-

го и воин 42-го, плюс группа поддержки в виде хила 44-го и мага 36-го. Вот к кому на хвост упасть бы – всю подземку пройти, а заодно задание выполнить. Но для них я всего лишь слабое звено, а умолять об услуге – рискуешь оказаться потом в неоплатном долгу. Одно дело – просить равных, другое – тех, кто наверху. Отведя глаза, натываюсь на вопросительный взгляд Бэя, явно заметившего мой интерес. Грустно качаю головой. Бэй понимающе кивает в ответ.

– Рано или поздно и мы сможем, – шепчет он. – Что мешает собираться вместе и когда разъедемся по своим отчизнам?

– Фу-у, кажется, всех пригласил, кто хотел! – картинно вытирая несуществующий пот со лба, – объявляет Шан. – Айда в библиотеку!

Большинство разглядывавших нас девчонок тоже направилось в сторону здания. Состав группы заметно увеличился – и опять ни одного ника на русском! Похоже, земляков встретить здесь не суждено. Особо по этому поводу я не расстраивался – соотечественники всякие встречаются, бывают и такие, от кого лучше держаться подальше. Наверное, засевшая где-то глубоко в генетической памяти исконная тоска по родине и всему, что с ней связано, обостряющаяся на чужбине. Среди новых позывных лишь треть на английском типа Aiko124 или BloodLady, остальные... ну понятно, на каких языках. Вполне предсказуемо, учитывая национальный состав местных обитателей.

Вход в библиотеку располагался в противоположном от алтаря конце здания, позади залы молевных ковриков. Осторожно обходим медитирующих – некоторые просыпаются, удивлённо глядя вслед, но большинство остаётся в прострации – либо привыкли, либо, что более вероятно, попросту отсутствуют у компа, занимаясь своими делами, как я незадолго до этого. Книгохранилище не столь уж велико – больше напоминает читальный зал размером, не сильно превышающим стандартный школьный класс. Книжные стеллажи вдоль стен – чистой воды антураж, взять что-либо с полки, наверное, возможно лишь по заданию.

Толпа девчонок заваливается внутрь почти одновременно. Уже и принарядиться успели, двое вообще в костюмах анимешек: классическом – с белоснежной рубашкой, клетчатой мини-юбкой, кружевными чулочками, и авангардном, напоминающим одеяние пилота космического крейсера. Явно куплены в игровом магазине, мне пока недоступном – значит, как Бэй и Антуан, экзамен уже сдали, но по тем или иным причинам тусуются здесь. Неловкость первой минуты встречи рассеял Антуан, завидевший среди представительниц прекрасного пола оркессу.

– О-о, кого я вижу! Привет, подруга! А я думал, один тут такой. Откуда будешь?

– Из Англии, – засмушалась симпатичная даже по человеческим меркам зеленокожая. – А ты?

– Её извечного соперника на протяжении веков. Страны, до сих пор остающейся законодательницей мод в области парфюмов и вечерних туалетов. Угадаешь теперь?

– Неужели Франция?

– В точку. Кто-нибудь оттуда есть среди вас?

– Давайте лучше по очереди представляться, кто и откуда. Я, к примеру, из Кореи, Паком кличут.

Запомнить всех сразу не получилось, лишь наиболее представительные экземпляры, чем-то явно выделяющиеся из общей массы – необязательно внешностью. Достаточно любой изюминки, например, острого язычка, как у испанки Арселии – ник BloodLady, именно ей, кстати, и принадлежал. Анимешками оказались японка Томико и китайка Лан, давние подруги в соцсетях. Оркессу звали Джейн; столь нетипичный выбор расы объяснялся просто – надоело играть за людей и эльфов, а женские персонажи у орков очень даже ничего по формам (с чем немедленно согласился Антуан). Изящная рыжеволосая эльфийка, очаровательно улыбающаяся по поводу и без, прибыла сюда из Швеции и про монашество имела очень отдалённое представление, выбрав игровой класс по принципу – как левая нога пожелает. Ещё отложились в памяти китайка Кианг и Янлин – первая дружеским подтруниванием над Шаном, с кем,

как оказалось, училась в одной школе, и вообще юморным характером, вторая – остроумием и независимостью суждений, выдающимися незаурядный интеллект.

Узнав, откуда я, Кианг не удержалась от вопроса:

– А где твой медведь?

– ?!?

– Но у вас же все на боевых медведях ездят!

Честно говоря, не сразу врубился насчёт розыгрыша, сказано-то было серьёзным тоном. Тем более с клюквой насчёт водки, матрёшек и шапок-ушанок приходилось сталкиваться и раньше. Тем не менее отшучиваюсь в ответ:

– Не, у нас они в основном на балалайках тряндят.

– What is... balalajka? – изумлённо хлопает ресницами шведка. Почему-то на английском и без перевода, но и так всё прекрасно понятно.

– Музыкальный инструмент типа гитары, – усмехаюсь я. – Захочешь посмотреть, welcome to Russia!

– Эх, жаль, не в винном погребе встречаемся! – мечтательно улыбается Шан, забравшись верхом на ближайшую «парту». – Отметим бы непременно!

– В нашей школе нет винного склада. Вместо него кладовка для хранения зерна.

– Типа девочкам пить нельзя? Но это игра!

Сразу же разгорелась дискуссия о видах алкогольных (и не только) напитков в «Авантюристах», откуда я почерпнул немало для себя полезного. Подобно реалу, в зависимости от количества выпитого можно получить либо баф в виде временного усиления показателей, либо, наоборот, дебаф ослабления – если слишком много принял на грудь. Вино, как правило, давало бонус к разуму и харизме, пиво – к удаче и вере (какая жалость, вино мне нравится куда больше!), водка – к силе и выносливости. Как и в жизни, при слишком частом употреблении горячительного возникал эффект привыкания, для получения нужного бафа требовались всё большие дозы. Последствия «алкоголизма» лечатся либо длительным воздержанием, либо специальной настойкой, покупаемой за реал. Безалкогольные напитки дебафов не вешают и привыкания не вызывают, но и бафуют не очень. Единственно – подобно еде восстанавливают усталость. Опытные повара, – есть, разумеется, и здесь профессия кашевара, – вообще могут приготовить блюдо с целым комплексом полезных свойств. Правда, уровень ремесла нехилый иметь надо. Кстати, если вдруг повезёт найти оригинальный рецепт, гильдия поваров приличную сумму за него отвалит. Только пойдти ещё разыщи его – на дороге подобные вещи не валяются.

Дальше углубляться в кулинарную тему не стали – слишком абстрактно пока для большинства присутствующих, ещё незнакомых с ремесленными навыками. В подаренную системой брошюру-руководство я, к примеру, заглядывал, но не более того, обдумывая даже не выбор профессии, а нужно ли вообще тратить на неё время и усилия. Освоить производство на серьёзном уровне ни в одной из игр так и не получилось – рано или поздно терпение подходило к концу, ремесленные приспособления, полуфабрикаты и собранные по полям/лесам/горам ингредиенты летели на помойку, дабы не захламляли рюкзак. По принципу «поживём-увидим» явно действовали и остальные присутствующие, в любом случае фанатом раскрутки профессиональных навыков в ущерб всему остальному никто себя не зарекомендовал.

Зато активно делились впечатлениями от прохождения данжей. Высказанную кем-то идею насчёт совместного похода сразу же похоронили: катакомб в женском монастыре не оказалось. Вместо них Покинутый Храм, построенный внутри просторной горной пещеры. И тоже многоярусный – чем ниже, тем, соответственно, опаснее монстры. Пауков и крыс нет, зато полно скорпионов и змей, а на крутых ярусах встречаются многорукие змеелюди – наги.

– Мы двух наг 14-го уровня зарубили! – похвалилась Томико.

Среди заданий, связанных с Храмом – очистка алтаря, принести десяток змеиных голов – аналог нашего с крысами, найти утерянную реликвию. Многоходовых квестов наподобие розыска пропавших братьев пока не попадалось, но заинтересовало девушек чрезвычайно – нужно, мол, хорошенько обыскать руины, вдруг и у нас найдётся нечто интересное. Расскажите потом, чем дело закончилось?

– Обязательно. Но, боюсь, придётся подождать, пока не подрастём в уровнях. Первого брата целой дюжиной били и еле завалили, причём не без потерь.

– Без проблем, на родных просторах быстро жирок опыта нагуляете, заданий там до фига, бери да выполняй. Либо просто мобов набивай, заодно и богатея на дропе. Хотя, – ехидно улыбнулась BloodLady, – вряд ли цепочка оборвётся, когда найдёте всех четверых. Есть у меня такое тухлое подозрение.

– Неужели в Темницы придётся заглянуть?

– Или прогуляться по Подземной Тропе. Кстати, – скорчил лукавую физиономию Бэй, – по непроверенной информации, этот данж общий, поскольку имеет вход и со стороны катакомб, и со стороны Храма.

– Вот куда можно всем вместе!

– Остынь, подруга, ты вначале Храм пройди.

– С твоей помощью – легко!

– Не сегодня точно. Слишком поздно. Завтра, увы, ещё не выходной.

– Жаль, поздновато собрались, – соглашается Пак. – А насчёт выходных идея хорошая. Где-нибудь ближе к вечеру.

– По нашему времени это утро, – ухмыляется орк. – Ладно, в ближайшие субботу и воскресенье я совершенно свободен. Зовите не стесняясь!

– Нас тоже, – присоединились Джейн и Арселия.

– Давайте чтоб контакты не терять, каждый пишется в друзья тому, кому захочет, – проявил инициативу Бэй.

Идею поддержали, и народ примолк, рассылая приглашения. В итоге мой френд-лист заполнился почти до конца, причём наполовину никами, которым ещё предстоит идентификация. Придётся потихоньку сортировать, и тех, с кем контакт наладить не получится, удалять из списка.

– Сколько новых друзей, однако! – восхитился Шан. – Отвечу всем, кто напишет! Единственно, если кто не за свой пол играет, обозначьтесь сразу, чтоб потом закавыки какой не вышло!

Предложение вызвало небольшое волнение в зале. Не сразу, но двое симпатичных азиаток признались-таки: парни мы, не судите строго, с ориентацией всё в порядке, просто женские образы ну такие няшные, глаз не оторвать! Да и вообще прикольно.

Нашлись «перевёртыши» и с другой стороны. Не выдержав ироничного взгляда Зихао, Минж покраснел и взорвался:

– Ну девчонка я, чего такого? Другим можно, а мне нет? А с тобой, любезный братец, потом поговорим.

Эх, а мы ещё советовали ей мужиком быть... Вот так впросак и попадёшь, сам того не желая.

– Вы, оказывается, ещё и родственники?

Оказалось, не просто родня, а близнецы. Готовые спорить и ругаться меж собой по любому поводу, но в трудные минуты всегда действующие заодно, поддерживая друг друга. Из-за этого «вторая половинка» и решила принять мужское обличье.

– Иначе оказались бы по разные стороны баррикад. А оставь его без присмотра – непременно вляпается в какую-нибудь историю.

– Да ладно, сеструха, как-то справлялся раньше без тебя?

В общем, посидели весело, хотя и сумбурно. Обсудив ещё пару вопросов, народ принялся потихоньку разбегаться. Вместе с друзьями-китайцами ушёл и я – как верно подмечено, завтра ещё не выходной.

Глава 6

– Готов к последнему испытанию?

Серьёзный, даже немного суровый взгляд настоятеля из-под насупленных бровей придавал особую значимость моменту. Словно отправляют на схватку с драконом. На деле всего лишь принести из библиотеки книгу. Правда, едва снимешь её с полки, тут же появятся враги – призрак монаха в плаще с закрывающим лицо капюшоном и две его копии, значительно более слабые. Миньоны уязвимы к физике, поэтому лучше не тратить на них магию, предупредил Бэй – оригинал только ею и бьётся. И лучше не сосредотачиваться исключительно на его уничтожении, пренебрегая помощниками – размножается почкованием исправно, и все вместе они попросту задавят числом.

Медля с ответом, мысленно окидываю взором пройденный путь. Вроде бы научился всему, что положено знать достигшему десятого уровня послушнику. Брат Куан, помимо атакующих приёмов, научил основам защиты – блокам и уходу от ударов. Умение уклоняться оценишь особо, когда лезвие чужого меча окажется в твоём брюхе, мрачно пошутил он. После уговоров – мол, зачем тебе, если в спириты идёшь, – преподал заодно и владение дубинкой. Понятно, до Антуана мне далеко, но лишним не будет точно. Брат Риншу, как и обещал, одарил знанием Призрачного Доспеха, довольно эффективно поглощающего часть урона, что успел оценить, набивая в данжах опыт, а заодно помогая выполнять квесты. И ещё Капкана Духа – угодивший в него противник должен или застыть на месте на некоторое время, или вырваться – но ценой потери части жизни. Дважды помедитировал и разочек удалось успеть к началу гимнастики – заработал в итоге +1 к ловкости и вере. Два последних подарка за онлайн помимо всего прочего дополнили комплект одежды поясом и амулетом.

Вроде бы не упустил ничего. А если и недоработал, то впору вспомнить мудрую латинскую поговорку – *fecit quod potui, faciant meliora potentes* (я сделал что мог, кто может, пусть сделает лучше).

– Да.

– В таком случае принеси из библиотеки манускрипт «Совершенствование духовных практик». Будь осторожен: тебе попытаются помешать. Но, уверен, ты с лёгкостью одолеешь преграды, вставшие на твоём пути!

Воодушевлённый напутствием, спешу исполнить поручение. Минуту спустя дверь книгохранилища с грохотом захлопывается за мной – назад дороги нет. Выйти теперь смогу лишь победив врагов. Согласно описанию, нужный фолиант находится на верхней полке стеллажа справа от входа. Аккуратно вытаскиваю его, на автомате стряхивая пыль – хотя откуда ей тут взяться. И одновременно активирую Доспех.

В тревожном ожидании протекло несколько секунд. Готовясь к нападению, не сразу и заметил, как постепенно померкли лампы на стенах, погрузив помещение в полумрак. Оранжево-красный огонёк их сменился мертвенным зеленовато-синим сиянием, превратившим библиотечные стеллажи в затянутые грязно-серой паутиной ниши, а читальные столы – в каменные надгробья с полустёртыми словами эпитафий. Осторожно обходя их, приближаюсь к окну, за которым теперь царит непроглядная ночь. И напрягаюсь, кожей ощущая движение с той стороны.

Стекло, отделявшее библиотечный покой от суеты монастырского двора, становится вдруг поверхностью громадного зеркала, отражающего царящий вокруг сюрреализм. Мой двойник с белоснежными волосами и тёмным, словно вымазанным дёгтем лицом, презрительно улыбается, бросая вызов. Отбросив сомнения, двигаюсь навстречу, пальцами правой руки касаясь разделяющей нас преграды. Издевательски копируя движения, двойник приближается вплотную и, крепко обхватив мою ладонь своей, резко дёргает на себя.

Ожидая подвоха, остаюсь на ногах, лишь немного подаюсь вперёд – и этого вполне хватает напрячь все силы для противодействия. Если здесь, по эту сторону, зловещая обстановка всё же кажется немного ненастоящей, бутафорской, то дохнувший оттуда смрад затхлости и разложения отрицает само понятие жизни. Отчаянно сопротивляясь, постепенно отвоёвываю утерянные позиции, и даже полшага сверху. Теперь уже ему приходится упираться – острое нежелание покидать зеркало отчётливо читается на перекошенном от ужаса лице. Однако на решительный рывок не остаётся сил – придётся соглашаться на ничью.

Осознав это, точно рассчитанным движением кулаком свободной руки изо всех сил врезаю отражению в грудь, одновременно выдёргивая пальцы из сцепления. Утробно охнув, двойник исчезает во тьме зазеркалья; отдачей отбрасывает назад и, споткнувшись, со всего размаху прикладываюсь головой о ближайшее надгробье.

А когда очнулся, морщась от пульсирующей боли в основании черепа, ничто не напоминало о пережитом кошмаре. За окном, наслаждаясь безмятежностью летнего полдня, порхали бабочки и чирикали птахи. «Духовные практики» валялись рядом – наверное, выронил, когда упал. Никаких потусторонних сущностей поблизости, а приоткрытая дверь гарантирует беспрепятственный выход. Неужели приснилось? На всякий случай покрепче прижав к себе драгоценный манускрипт, спешу на свежий воздух.

Ни о чём не расспрашивая, настоятель забирает книгу.

– Ты доказал, что достоин носить звание послушника. Однако мир, где делаем первые шаги, очень скоро становится тесен, и чтобы расти дальше, приходится покидать его, отправляясь по предначертанному судьбой пути. Пусть будет он безоблачным и светлым, лишь счастье и удача сопутствуют тебе. Но как бы там ни сложилось, помни – здесь твой дом и твои братья, готовые всегда прийти на помощь.

– Спасибо, отче, – дрогнувшим голосом благодарю я.

Выполнено задание: вернуть книгу «Совершенствование духовных практик» Получено: опыт +700. Улучшены характеристики: стойкость +1, вера +1, харизма +1.

Поздравляем! Вы обрели новый уровень: 11.

Получены очки характеристик: 4.

Поздравляем! Ваше обучение закончено.

Получено: рекомендательное письмо, телепортационное устройство.

Получено задание: оперившийся птенец покидает гнездо.

Сразу же в личку свалилось два поздравления – от Зихао и Минжа. Собственно говоря, из тех, с кем начинал путь, только они здесь и остались, остальные уже разбежались кто куда. Известие об успешной сдаче выпускного получает весь списочный состав френд-листа – если в одной локе, то сразу, остальные с некоторым запозданием., так что рано или поздно придут и от других – кто пожелает откликнуться, разумеется. Сам я уже успел настроить больше десятка ответных посланий.

Коротко пожелав близнецам успехов в игре и личной жизни, прощальным взором окидываю окрестности монастыря. Почему-то вдруг очень не захотелось никаких перемен – остаться бы здесь, в этом благодатном краю, к которому успел привязаться всем сердцем. Но, увы, Сэнсей прав – оттягивание неизбежного лишь причинит страдания душе, не давая взамен ничего. Поэтому достаю из рюкзака напоминающее небольшой планшет телепортационное устройство и активирую его.

Лёгкий толчок, и декорации вокруг меня застывают, постепенно расплываясь и растворяясь, уступая место другим, уже не имеющим ничего общего с азиатскими пейзажами.

Заросшая травой просёлочная дорога, с мутноватыми лужицами воды в выбоинах и колдобинах – видать, не так давно был дождь. Достаточно широкая, есть где развернуться не только пешему или конному, но и крестьянской телеге. По обеим сторонам леса – отнюдь не вековые, скорее рощи. И совсем рядом – крепко вколотенный в землю кол, к которому

присобачена дощечка с надписью «До Щуковки ходи туда» и указующей направление стрелкой. Чтоб с перепугу не заблудились, наверное, сиганув в обратную сторону. Хотя ошибиться трудно – вон за деревьями видны крыши ближайших домов.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.