

За ужином у меня состоялась занимательная беседа. Алена, как всегда, села напротив, положив подбородок на сгиб кисти и задумчиво наблюдала, как я кушаю. В отличие от многих современных девушек она свято блюла обет «накорми мужчину», предпочитала готовить вручную. Хотя это выходило из моды, «умные» кухни, оснащенные пищевыми 3D-принтерами, становились все более популярными. У нас же блюда, выходящие из недр нашей навороченной «Самобранки», встречались Аленой презрительным фырканием и мусорным утилизатором.

— Олежа, у тебя все нормально? — вдруг спросила она, — Ты очень много времени стал проводить в этой штуке...

Жена махнула рукой в сторону комнаты, где была установлена VR-капсула.

— Почти два дня не вылезает, на меня никакого внимания...

Я помедлил, прожеывая, и одновременно обдумывая ответ. Конечно, я мог ей все рассказать — о потере работы в «КОСМОСЕ», ссоре с партнером, неясной перспективе заработка сейчас. Но зная Алену ...понял, что не стоит. Она испугается, запаникует, начнет волноваться и примется предлагать какие-нибудь невероятные пути решения проблемы. Например, найти «нормальную» работу, что меня совершенно не устраивало. И, в конце концов, на то я и мужчина, добытчик, чтобы оберегать свою женщину. Пусть живет спокойно, а я постараюсь все решить.

— Я сейчас изучаю новую игру, новый рынок. — мне почти не пришлось врать — Очень популярная виртуальная ММО. Достаточно сложная, нужно вникать.

— И долго ты будешь сидеть там целыми днями? Вообще-то, скоро майские, и ты обещал, что мы поедем в круиз в Англию!

Дьявол, и точно. Я совсем забыл. Мы действительно мечтали побывать в медленно тонущей старушке Британии, посетить затопленный Лондон, больше десятилетия назад полностью ушедший под воду. Говорят, в ясную погоду в верхних слоях воды еще можно разглядеть силуэт знаменитого Тауэра... Но в данной ситуации такое путешествие становилось мне совсем не по карману.

— Боюсь, заяц, не получится, — со вздохом сознался я, — У меня новый проект с этой СФЕРОЙ, и почти все деньги мы вложили в него. Придется потерпеть немного...

Алена вздохнула. Все же она у меня умная, понимающая и совсем не скандальная. Да я бы и не женился на другой.

— Так я и знала!- печально объявила она, — Так что будем делать на майские?

— Думаю, буду занят, — состроил я сконфуженную гримасу. — Хотя пару дней выделить смогу, съездим куда-нибудь!

— Я придумала для тебя наказание! — весело фыркнула Алена. — Мы поедем к моим родителям!

Я застонал, но отпираться было бесполезно. Я с родителями второй половины я, мягко говоря, не очень ладил. Ну, мама у нее, ничего, нормальная женщина, но отец... Военных бывших не бывает, а это еще и старой закалки, всех строит, на всех давит. На меня с каким-то подозрением поглядывает — кто таков, за какого — такого хлыща выскочила дочка? Чем таким непонятным занимается? Словом, с тестем общение у меня решительно не складывалось.

— Ладно, — пообещал я. — Съездим к твоим родителям.

* * *

Вернувшись в таверну, я снова встретился с Карном. Трактирщик выглядел озабоченным.

— Кот, ты у меня утром работу спрашивал? — без обиняков начал он — Ко мне днем заходил господин Риан, торговец тканями. У него пропал фургон с товаром, и он искал, кого послать на поиски. Его лавка «Сукно, лен и хлопок» на соседней улице.

Поперло! Наводка на еще одно задание, хоть и простенькое, судя по всему, но лиха беда начало!

Торговец Риан оказался крупным, полным пожилым мужчиной с седым венчиком всколоченных волос на висках и затылке. Он нервничал и обильно потел, поминутно вытирая лысину кружевным носовым платком.

Я узнал от него, что повозка с тканями должна была приехать еще вчера. Он очень беспокоился о судьбе товара, и еще больше — о судьбе возницы и подручного, сопровождающих груз. Дорога в этих краях считалась безопасной, и торговец не имел ни малейших соображений, что могло приключиться.

Вам предлагают задание: «Поиск пропавшего фургона.»

Найдите пропавший фургон торговца сукном Риана и выясните судьбу сопровождавших его людей.

Награда: опыт, деньги, вариативно.

Внимание: задание для группы от 3-х игроков.

Групповое? Хорошо, что из игры есть доступ в Сеть. Я залез на форум «Сферы», в раздел квестов, в поисках его описания. Необходимо было понять, что там и как, зачем нужна группа, и какие могут подводные камни в выполнении.

И натурально «залип». Алекс говорил мне, что квесты рандомные и генерируются для каждого игрока индивидуально, но не до такой же степени! Поиск по ключевым тегам «пропавший фургон», «фургон» выдал свыше пятисот ссылок, где игроки описывали выданные им задания. Мобы, НПС, условия получения, квестодатель — все было разным. Я почитал несколько описаний на выбор — упоминались совершенно различные вариации выполнения. У одного игрока фургон разграбили гоблины, у второго — налетел дикий грифон, у третьего — угнали и спрятали с целью наживы сами подручные владельца. Упоминались также разбойники, культисты, происки конкурентов торговца, ведьма и даже — куда уж без него — дракон! Один игрок описал забавный случай, когда НПС сам спрятал фургон, а пропажу товара инсценировал с целью получения страховки с гномского банка.

В общем, полный мрак. Может быть все что угодно, и придется это «все что угодно» испытывать на собственной шкуре. Немного подумав, я отправил личное сообщение своим утренним знакомым:

Хоткот: Привет, чем заняты?

Пламень: Привет! Сдохли только что, провалили квест!

Хоткот: Есть предложение, мне дали групповое задание, можете?

Пламень: Мы сейчас на респе! Встречаемся через десять минут у таверны!

Через десять минут моя парочка была у таверны: почти квадратный, огненно-рыжий дварф, едва достающий макушкой до плеча своей спутницы — стройной красивой эльфийки. Парочка весьма комичная, особенно если учесть, что в реале они были мужем и женой.

Пламень одобрительно хмыкнул, пихнул в живот волосатым кулаком, оценив мою новую экипировку. Мы создали группу и я линканул в чат полученный мною квест.

— Можно попробовать, — прогудел дварф, прочитав скудное описание. — Расшаривай, думаю, ничего сложного. Вот только надо уже выдвигаться — до туда час ходу, а у нас маунтов нет.

— Час? А побыстрее никак? — удивился я. — Телепорт или что?

— Ты что, Хоткот, это ж Сфера! — рассмеялся Пламень. — Тут, если за день два-три задания сделаешь — уже хорошо. И задания сложные, и расстояния большие — все как в жизни.

— Хардкор, — добавила Валькирия.

Мы вышли из города через северные, Малые ворота. Дорога, широкая грунтовка с отчетливой колеёй, оставленной множеством повозок, извиваясь, вела на север, в сторону встающих на горизонте гор, окутанных туманной дымкой. Шагая, я украдкой разглядывал своих спутников.

Черные волосы Валькирии отливали глубоким фиолетовым оттенком, лицо было утонченно-прекрасным, по-эльфийски безупречным. Его немного портила светло-зеленая татуировка с растительным мотивом, переходящая с шеи на левую щеку и далее исчезающая на виске. Вместе с ярко-зелеными глазами создавалось впечатление некой чуждости, при первом взгляде даже немного пугающей. Супруга Пламени была облачена в охотничий костюм — легкую полукирасу, облегающие кожаные штаны и высокие сапоги со шнуровкой. За ее плечом висел большой черный лук и колчан, полный стрел, на поясе в ножнах был закреплен длинный кинжал.

Пламень, широкоплечий, с заплетенной в две толстых косы рыжей бородой, выглядел ее полной противоположностью. Он тащил на себе целый арсенал — помимо набитого рюкзака за спиной и сумки на поясе, большой башенный щит, связку факелов, короткую лопату, двухлезвийную секиру, широкий меч и кинжал. В общем, классический плюшкин, гном, одним словом.

По дороге изредка встречались медленно ползущие в сторону Эйра повозки, как одиночные, так и целые караваны фургонов. НПС-возницы везли из провинций зерно, овощи и фрукты, мясо и молоко. Пару раз проезжал патруль стражи — двое всадников из Эйра в полной боевой выкладке.

— Как здесь насчет ПК? — спросил я Пламеня, — Я был в Фейрах, там жесь вообще, прямо на

площади народ убивают.

— Слышал. СуперДетка. — кивнул дварф. — Нет, тут такого нет. Здесь тихо. Эти места сильный альянс кланов держит, они новичков не позволяют обижать.

— Но вообще с незнакомцами на дорогах надо держаться настороже, — добавила Валькирия, — Это Сфера.

— Ага, и каждый хочет любого убить и обобрать, — хохотнул Пламень. — А потом еще раз!

Да, об этом я тоже читал. В Сфере не было безопасных зон, как я убедился в день своего появления в Фейрах. Безопасными считались лишь города, и то лишь потому, что там агрессоров почти мгновенно убивала стража. Условно-безопасными считались земли, прилегающие к городу и находящиеся под властью НПС-королевств, но и то лишь потому, что патрулирующие их отряды стражи при совершении преступления выступали на помощь и наказывали злодеев. Вот только таймер их прибытия колебался от минуты до десяти — в зависимости от удаленности от города. За это время ПК могли успеть выпотрошить игрока по полной.

Остальные земли считались «дикими» — там игроки могли делать с НПС и друг с другом что хотели, и никакого наказания не было. Именно в «диких» землях располагались самые вкусные данжеоны и самые интересные квесты, и только там игроки могли строить замки и превращать «дикую» землю в свое владение.

Сдерживающим фактором агрессии в безопасных и условно-безопасных зонах (игроки Сферы звали их не замораживаясь — просто Королевства) была механика кармы, взятая из старых ММОРПГ. У игрока, совершавшего преступления, падала карма. Ник его с зеленого цвета менялся сначала на желтый, а при дальнейшем падении кармы — на ярко-красный. Такого игрока стража убивала и преследовала по всей территории Королевств. Любой персонаж мог нападать на него безнаказанно. Так же с игроков с плохой кармой с большей вероятностью дропались надетые шмотки и вещи из сумок. Это не считая общего падения репутации к фракциям, в локациях которых ПК совершал убийства. Можно было и «отмыться», но долго, дорого и сложно.

Все это по дороге мне выложили Пламень и Валькирия. Еще я узнал, что дварф качает чистого танка — «Щиты», «Тяжелая Броня» и прочие навыки с уклоном в количество ХП и защиту, а его жена — стрелок — дамагер, немного следопыт и начинающий травник.

— Я пока не определился, кого качать. — несколько сконфуженно признался я ребятам. Не говорить же, что собираюсь прокачивать торговца по максимуму. — Пока развиваю «Одноручное оружие» и «Легкие Доспехи», ловкости больше чем всех остальных статов...

— Ловкости? Так это же круто! Слушай, нам в пати нужен вор, с навыками на вскрытие замков, обнаружение ловушек! Без этого никак тут! Там как раз ловкость нужна, и можно вместе со легкой броней качать!

— У меня как раз отмычки в сумке есть, — азартно продолжал Пламень, — Если сегодня будет случай, попробуешь!

За разговорами дорога проходила незаметно. Вечерело, в лесу с двух сторон тракта уже начинало темнеть. Чем дальше от города, тем более безлюдной становилась местность, последнего НПС мы видели уже давно...

— Так, где-то здесь. Начинается наш инстанс, видите? — остановилась Валькирия.

На карте примерное место потери фургона отмечалось неправильной формы овалом достаточно больших размеров. Входя в его пределы, мы пересекли тонкую, видимую лишь нам границу — что то похожее на стену пылинок, кружащихся в лучах света. В этого момента мы находились в «инстансе» — дублированном только для нас уголке мира. Другой игрок или НПС, оказавшись тут, не заметил бы нас на дороге, а мы не увидели бы его — партии приключенцев не должны мешать друг другу. По дороге Пламя, рассказывая про ПК, правда, упомянул, что существуют специальные навыки и некие артефакты, что бы найти игрока даже здесь.

— Давайте, ищем фургон. Валькирия, ты у нас следопыт, давай, действуй!

— Кот! — обернулся ко мне Пламень. — Если начнется драка, я танкую мобов, ты защищаешь Валькирию, если будут бросаться на нее. Понял? Вперед не лезь, ляжешь.

Фургон мы нашли быстро — он стоял среди деревьев, совсем неподалеку от дороги. В тишине, нарушаемой лишь шорохами леса, мы осторожно приблизились к нему.

Первое тело лежало в зарослях между трактом и повозкой — так, будто он в панике бежал на дорогу. Это был молодой парень, почти мальчишка. Пламень носком сапога осторожно приподнял труп НПС. Горло было разорвано страшной раной, кровь давно запеклась.

— Волчьи следы, — негромко сказала Валькирия, показывая рукой, — Большие. Странно... обрываются.

Полотняный тент фургона был изорван, в нем зияло несколько дыр. Заглянув внутрь, я увидел разбросанные по повозке подранные тюки с тканью. Множество их так же было в беспорядке разбросано рядом. Второй мертвец лежал возле облучки, до сих пор сжимая в руке обмотанные вокруг предплечья вожжи. Погрызли его основательно — меня чуть не вытошнило, хоть это и невозможно в игре. Чуть дальше нашлись и лошади — вернее то, что от них осталось. Валькирия невозмутимо исследовала место вокруг фургона.

Множество волчьих следов — резюмировала она через некоторое время — Шесть-семь особей, один очень крупный. Следы странно обрываются.

Словно подтверждая ее слова, далеко в лесу раздался заунывный вой, заставивший меня вздрогнуть. Было уже достаточно темно, в чаще поднимался туман, и я почувствовал самую маленькую толику жути.

— Все ясно, их загрызли волки! — нарушил тишину Пламень.

— Да, — кивнула его жена. — Они остановились здесь передохнуть и стали добычей волчьей стаи.

Обновление задания: Поиск пропавшего фургона.

Сообщите торговцу сукном Риану в Дан-на-Эйре о печальной судьбе его людей и товара.

Принесите ему что-то принадлежавшее им как доказательство.

Награда: опыт, деньги, вариативно.

Внимание: задание для группы от 3-х игроков.

Квест обновился!

— Какой-то предмет должен быть на этих мертвецах! Кот, посмотри на первом трупе, я полутаю второй!

Я осторожно приподнял негнущееся, деревянное тело мертвого юноши. Брр, трупы обыскивать, зашкаливает реализм в этой Сфере! Так, пустые ножны на поясе, кошель... может, амулет на шее? Стоп! А это еще что?

Подозванные гном и эльфийка молча посмотрели на найденное мною, а затем Валькирия протянула руку и с неженской силой выдернула из ключицы мертвеца обломок древка стрелы с узким копьевидным наконечником.

Вам предлагается особое задание: Загадочный стрелок.

Выясните, кому принадлежала стрела, найденная вами в теле одного из людей Риана, торговца сукном из Эйра.

Награда: опыт, вариативно.

Внимание: Это задание содержит контент 18+ и жестокие сцены! Администрация игры не несет ответственности за ваше психическое состояние во время его выполнения. Отказ от этого задания не влечет штрафов в репутации. Для отказа выбросьте обломок стрелы.

— Ого, редкое задание! — Пламень дернул себя за бороду. — Возьмем?

— Стрела — эльфийская! — не обращая внимания, сказала Валькирия, изучая наконечник, — Очень похожая на мои стрелы.

— Что за особое задание? — да, я нуб и мне надо все знать.

— Редкий энкаунтер, могут выпасть хорошие плюшки, — пояснил дварф. — Ну что, берем! Обожаю контент 18+!

Он шутливо отпрыгнул, спасаясь от подзатыльника жены. Тем временем волчий вой прозвучал снова, на этот раз гораздо ближе.

— Волки, волки, что там у нас против них? — пробормотал Пламень, роясь в своем рюкзаке.

— Огонь, физический урон, — произнесла Валькирия. — Могут понадобиться бинты и противоядия.

Я взглянул на карту. Голубое полупрозрачное пятно на ней, обозначающее приблизительный

район выполнения квеста, увеличилось в размерах с получением нового задания и изменило форму. Теперь оно выделяло область леса к северу от дороги, мы находились на самом его краю.

Мы начали углубляться в лес, держа наготове оружие и внимательно оглядываясь по сторонам. Через некоторое время Валькирия подняла руку и показала на стволе дерева нанесенную красной краской странной формы руну.

— Друидический символ, — пояснила она, — Не знаю, откуда здесь... Вы не слышали флейту?

— Я слышал только волчий вой, — нахмурился Пламень. — Откуда здесь флейта?

— Не знаю. У меня ощущение, что за нами кто-то наблюдает. И словно где-то далеко тихо-тихо играет флейта. Мелодия знакомая, но я не могу понять, откуда.

Я, как и дварф, не слышал никакой мелодии, но у эльфов более острый слух и зрение. Так что возможно, Валькирия и вправду слышит что-то, нам недоступное.

Друидские руны на деревьях встречались постоянно, они словно указывали путь. Волчий вой сопровождал нас, он звучал еще несколько раз, все ближе и ближе. Боковым зрением я начал замечать неясное движение в сумерках в гуще леса. Пламень вытащил из чехла свою секиру, эльфийка держала лук со стрелой наготове.

И тут лес поредел. Мы вышли на опушку большой поляны, заросшей травой вперемешку с цветами. Перед нами виднелась маленькая деревянная избушка. Двухскатная крыша, покрытая дерном, каменная печка с трубой, сложенная сбоку. Дверь распахнута настежь, признаков жизни — света, дыма, огня — не было.

— Ох, не нравится мне это! — проворчал Пламень. — Ну, пошли смотреть, что там внутри.

Зайдя в избушку, я понял, почему при принятии задания нас предупреждали о сценах жестокости и насилия. Меня опять чуть не стошнило, хоть я и понимал, что это всего лишь нарисованные персонажи, выглядело все чересчур реалистично.

Избушка состояла из единственной комнаты, на бревенчатых стенах которой были развешаны множество связок высушенных трав. На полу лежала мертвая девочка лет десяти-двенадцати, разодранная ужасными рваными ранами. Ее белый чепчик от крови приобрел красный цвет. Под кроватью мы нашли, словно бы спрятанное, тело старушки с перегрызленным горлом. Брызги и пятна крови покрывали стены, пол и даже потолок избушки.

— Разработчики — чертовы сукины дети, — хрипло сказал я.

— Какие разработчики? — удивленно взглянула на меня Валькирия. — Разве ты не знаешь, что квесты делает процедурный генератор?

Она подошла к кровати и брезгливо поворошила острием кинжалом разворошенное белье.

— В постели полно волчьей шерсти, — задумчиво сказала она. — А вот некоторые травы отсюда, я, пожалуй, заберу. Есть редкие. Бабушка была травницей?

— Здесь были зелья. Почти все разбито! — Пламень уже копался в открытом сундуке в углу. — Есть несколько целых. Кот, держи!

Вы получаете Малое Зелье Противоядия. Вы получаете Малое Зелье Лечения.

Я засунул два флакона из черного толстого стекла в специальные гнезда на поясе — аналог слотов быстрого доступа.

— Если это отсыл к сказке о Красной Шапочке, то где охотники? — пошутил дварф.

Охотники нашлись в зарослях вокруг избушки. Три мертвых тела, расположенные таким образом, словно они пытались окружить избушку. Ран от когтей и клыков на них не нашлось, все трое были убиты стрелами, которые потом аккуратно выдернули из тел. Их оружие отсутствовало, с трупов было снято все ценное. При обыске мы нашли только одну вещь — плоскую серебряную фляжку с тонкой гравировкой, закрытую закручивающейся крышкой на цепочке.

Серебряная плоская фляга. 0,3л. Качество — редкий. Прочность 15/20. Содержимое: Святая вода.

Примечание: святая вода наносит двойной урон призракам, нежити, оборотням и существам Тьмы.

Темнеющий лес опять пронзил вибрирующий волчий вой, который тут же подхватили еще несколько голосов. Они звучали совсем близко, в лесу у окраины поляны мелькали смутные поджарые тени.

— Волки уже здесь! — оценила ситуацию Валькирия, — Ваня, нужен костер. И факелы!

Пламень бросил на землю охапку дров из необъятного рюкзака, я вытащил кремь и огниво, ударил раз, другой — и вот заплясал небольшой веселый огонек, сначала маленький, но быстро занявшийся на сухих дровах. Дварф запалил несколько промасленных факелов, один сунул мне, другие воткнул в землю, словно отгораживая костер огненным кругом. Внутри него стояли мы, наблюдая за мелькающими по окраине поляны волками.

— Сейчас нападут, — хладнокровно отметила Валькирия. — Вы готовы?

Было уже совсем темно. Теперь мы увидели их, кружащих вокруг — серых лесных волков, 30/30 ХП. Длинный приступ воя стал сигналом к атаке, первое поджарое тело вылетело внезапно, разевая клыкастую пасть, Пламень перехватил его бросок, с силой отшиб щитом, достал секирой. Волк жалобно заскулил, умирая — в его теле уже торчали два оперенных древка — Валькирия времени не теряла.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 104/270

Второй почти одновременно прыгнул на меня, целясь в горло, едва не повалил с ног своим напором и весом. Я успел подставить предплечье, защищенное кожаным наручем, волк ярился, вцепившись в него и царапая когтями мой кожаный доспех.

Волк кусает вас! Вы получаете 8 ед. урона! (10-2)Ваша жизнь 72/80.

Ваш навык «Легкие Доспехи» повышается до 75. Прочность «Кожаный наруч» снижен до 18/20.

Прочность «Стеганая кожаная броня» снижена до 99/100.

Я ударил волка мечом сбоку, без видимого эффекта — не было возможности размахнуться. Тогда я приподнял его тяжелое туловище и повалил в костер, рассыпав тучу искр. Он жутко завыл, охваченный огнем, отпустил меня и вырвался, гигантским прыжком перескочив пламя.

Вы нанесли волку 7 ед. урона огнем! Вы подожгли волка! Теперь он теряет по 1 ед. здоровья каждые две секунды, пока длится эффект горения!

На Пламени повисли двое волков, кусая и царапая, еще от одного факелом отмахивалась Валькирия. Я бросил бесполезный меч на землю, вытащил из-за голенища кинжал, куда более удобный в этой кутерьме. Руки ощутимо дрожали.

— Кот,ними с меня его! — крикнула эльфийка, уворачиваясь от бросков хищника. Я поспешил ей на помощь, сунул в оскаленную морду факелом, а когда волк с воем шарахнулся от огня, прыгнул сверху на него, прижимая к земле коленями и несколько раз, не глядя куда, ударил кинжалом яростно вырывающееся животное.

Вы нанесли волку 9 ед. урона!

Вы нанесли волку 14 ед. урона критическим ударом!

Вы нанесли волку 10 ед. урона! Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 134/270. Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 62.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 144/270

Длинный яростный вой послужил словно сигналом к отступлению — рычащие твари убралась, жалобно повизгивая. Мы тяжело дышали, приходя в себя после схватки.

— Сколько? — отрывисто спросил Пламень, вытирая лезвие секиры.

— Судя по логам — уложили четверых, — пожала плечами Валькирия, — Еще одного Кот подранил, он убежал. И я еще двоих ранила. И половину стрел расстреляла...

Она прошлась вокруг костра, доставая из трупов зверей оставшиеся целыми стрелы.

— Все убитые волки - самцы, — задумчиво заметила она. — Почему?

— Сколько всего их было?

— Не меньше десятка. Еще я видела их вожака, — Валькирия запнулась, — Ну, у меня же ночное зрение. Здоровый черный волк. Он не участвовал в схватке, только смотрел со стороны. Мне показалось, что взгляд у него... какой-то осмысленный, что ли.

— Что-то типа варга?

— Что-то типа минибосса. Так что дальше делаем? Стая убежала туда, — Валькирия показала рукой направление.

— Берите факелы, идем за ними, — Дварф выдергивал из земли горящие палки. — Держимся вместе, оружие держим наготове!

Было уже совсем темно, близилась полночь. Мы шли через ночной лес, освещая себе путь факелами и шарахаясь от каждого звука. Волки продолжали свою песню вблизи, сопровождая нас. Валькирия дважды снимала лук, выцеливая гибкие тени, но стрелять не стала — у нее осталось всего два десятка стрел.

— Слышите? — внезапно сказала она. — Опять звук флейты! И огонь, вижу огонь — там!

Мы пошли в указанном направлении, через некоторое время лес расступился и вывел нас к небольшому травянистому холму, вершину которого увенчивали несколько древних, вросших в землю менгиров. Именно там, в каменном круге, мерцали отблески небольшого костра, увиденного Валькирией из леса.

— Туда! Пошли туда! — начал подниматься по склону дварф. Валькирия схватила его за руку и молча показала назад.

Из леса за нами выходили волки. Шесть серых зверей, один с подпаленной мордой, еще один припадал на переднюю лапу. За ними следовал вожак — огромный черный волк с горящими в ночи зелеными глазами.

Большой черный лютоволк. Вожак стаи. ХП??

Подняв морду к луне, он испустил пронзительный душераздирающий вой. От этого звука у меня похолодело все внутри, и затряслись коленки. Я ощутил явственную слабость.

На вас наложен эффект - «Потусторонний Вой». Ваш ужас составляет 1/10. Все ваши характеристики понижены на 10%.

— Бежим к огню! — крикнул Пламень, указывая на вершину холма.

— Нет! Это ловушка! Нас туда загоняют, ты еще не понял? — возразила Валькирия. — Давайте драться здесь!

Мы не успевали ни зажечь костер, ни расставить огненный круг из факелов — приближающиеся волки снова атаковали нас.

Первый умер еще на расстояние, получив несколько стрел от эльфийки. Валькирия стреляла экономно, сберегая немногие оставшиеся у нее стрелы. Остальные набросились на нас, ведомые громадным черным вожаком. Используя уже проверенную тактику, я ткнул в морду прыгающего на меня волка факелом, а когда он с визгом кубарем отлетел в сторону, сверху вниз всадил в него лезвие кинжала. Добить зверюгу помешал еще один, прыгнувший на меня со спины и вцепившийся в плечо.

Волк кусает вас! Вы получаете 6 ед. урона!(13-7) Ваше здоровье 66/72.

Еще один, рыча, впился клыками в лодыжку, прокусил сапоги и штаны, пытаясь опрокинуть меня наземь. Черт, больно!

Волк кусает вас! Вы получаете 8 ед. урона. (11-3) Ваше здоровье 58/72.

— Кот! Падай на землю! — я услышал хриплый рык Пламени. Следуя совету, я рухнул на живот, надо мной тут же свистнула секира, врезаясь во что-то мягкое, зверь, висевший у меня на плечах, заскулил и обмяк.

Серый лесной волк убит! Вы получаете 10 опыта. (30/3) Текущее значение 154/270

Я вскочил на ноги, взмахом факела отогнал еще двух хищников — и от страшного удара снова упал, не выдержав веса обрушившейся сверху туши. В дело вступил вожак. Одним броском он опрокинул меня, ударом лапы выбил факел и страшно рыча, попытался загрызть.

Вожак стаи использует умение «Калечащий Укус»! Вы получаете 41 ед. урона (48-7)! Ваше здоровье 17/72. Вы получаете рану! Вы получаете кровотечение! Вы будете терять 1 ед. хп каждые пять секунд!

Преодолевая боль, я с криком несколько раз ударил тварь кинжалом в бок. Бесполезно.

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

Вы наносите вожаку стаи 1 ед. урона!

— Кот, используй зелье! Мы почти не наносим ему урона! — услышал я голос Валькирии. Пламя, сам рыча как волк, мощным ударом щита все же сбил тварь с меня, припечатал лезвием секиры промеж глаз — но вожаку это было словно ничем. Яростно рыча, он прыгнул на дварфа, повис на нем, почти вырывая из руки Пламени громадный башенный щит. Валькирия всаживала в него стрелу за стрелой, но эффекта не было.

Пользуясь невольной передышкой, я вытащил из пояса и выпил темный флакончик, пряная густая жидкость обожгла небо и глотку.

Вы используете Малое Зелье Лечения. Вы восстановили 50 ед. хп. Ваше здоровье 67/72. Ваша рана кровоточит! Вы получаете 1 ед. урона! Ваша жизнь 66/72.

Это не простой волк, понял я. Физический урон почти не наносит ему вреда. Должно быть решение! И тут я догадался, это было как озарение. Я выхватил из сумки серебряную фляжку, поднятую с мертвого охотника, и щедро плеснул святой водой на лезвие своего кинжала.

На ваше оружие наложен временный эффект «Освящение»! Теперь оно наносит двойной урон

призракам, нежити, оборотням и существам Тьмы. Длительность эффекта -30 минут.

Я кинул фляжку Валькирии, и, бросившись к дварфу, которого черный лютоволк уже повалил на землю, по рукоять вонзил клинок монстру в бок.

Вы нанесли вожаку стаи 22 ед. урона! Ваш навык «Одноручное Оружие» повышен до 63.

Тварь издала страшный вой, в котором слышалась боль и ярость, но не отпустила

Пламень, подбираясь все ближе к горлу дварфа. Получи еще раз! И повернуть в ране!

Вы нанесли вожаку стаи 24 ед. урона!

Мимо моего уха свистнула стрела — Валькирия, тоже все поняв, смочила наконечники стрел в святой воде. Черный вожак испустил еще один жалобный вой, скатился с дварфа.

И тут зазвучала флейта. Это была странная и чудесная мелодия, словно бы печальная, но заставляла ликовать душу, а сердце биться быстрее.

На вас наложен эффект баллады «Плач Айлинель»! Ваша надежда повышается на 1. Ваш ужас составляет 0/10. Все ваши характеристики восстановлены.

По склону холма, из каменного круга на вершине к нам шла девушка в венке из ромашек. Именно она играла на флейте, и, заслышав ее звуки, огромный черный вожак и два уцелевших волка с жалобным поскуливанием бросились обратно в чашу леса.

Девушка была эльфийкой. Босая, в коротком белом одеянии, с желтым венком на светловолосой голове, она спросила нас:

— Вы целы? Почему вы не подошли к моему костру на холме? Туда, в древний круг камней, эти твари не смеют зайти!

— Мы почти целы, — отвечала Валькирия, настороженно изучая незнакомку, — А вы кто?

— Я-Айлинель, друид. Я служу древнему алтарю наших богов на этом холме и живу здесь.

Ваша рана кровоточит! Вы получаете 1 ед. урона! Ваша жизнь 61/72.

— Как же целы, все в крови, вот у него раны кровоточат! — всплеснула руками друидесса

— Пойдемте в мой дом, там безопасно! Я исцелю ваши раны!

Вход в дом Айлинель находился с другой стороны холма, а самим домом был холм. Круглая дверь, прикрытая дерном так искусно, что мимо нее можно пройти и не заметить, вела внутрь холма. Пригибаясь, мы вошли.

Жилище друидессы состояло из двух комнат, стены были земляными, потолок поддерживали несколько балок из цельных стволов деревьев. Каменный очаг в центре, большой деревянный стол, вместо стульев — огромные отполированные пни. Мое внимание привлекла большая груда снаряжения и оружия, сваленная в углу. Вход во вторую комнату прикрывала циновка, сплетенная из трав.

Айлинель зажгла очаг и светильники на стенах, поставила на огонь котелок с водой.

— Сейчас вода закипит, и я обработаю ваши раны, — улыбнулась она мне. — Можете еще немного потерпеть?

— Вы одна здесь живете? — спросила Валькирия, не сводя глаз с большого черного лука, закрепленного на земляной стене.

— Нет. Я живу здесь с братом, — друидесса печально вздохнула. — Видите ли... это долгая история. В общем, мы изгнанники своего народа.

— А где ваш брат сейчас?

— Он отправился охотиться на волков. Эта стая с ее вожаком терроризирует все окрестности! Может, вы есть хотите? Я могу вас накормить! У нас так редко бывают гости!

Айлинель начала собирать на стол угощение — в основном дичину, жареное и вяленое мясо.

Скрипнула дверь — в землянку вошел темноволосый эльф в зеленом охотничьем костюме. Он морщился от боли и прикрывал одной рукой левый бок, его одежда с этой стороны промокла от крови.

— Лайто! Ты тоже ранен? — огорчилась Айлинель. Эльф присел в одно из кресел, взглянул на нас.

— Да. Эти твари достали меня... — скривился он. — Но мне уже лучше, сестра, я перевязал рану. Помогите нашему гостю, — он кивнул в мою сторону. — Я вижу, ему тоже досталось... Я пока развлеку его друзей беседой.

— Да, конечно! И вода уже закипела! — друидесса сняла с огня котелок и поманила меня в соседнюю комнату, отодвигая циновку. Она оказалась совсем маленькой, — широкое ложе, прикрытое шкурами, небольшой алтарь в виде пирамиды серых камней, светильник на стене.

— Ложитесь сюда, снимайте свою куртку. И рубашку тоже! — распорядилась эльфийка, разматывая узкие полоски серых бинтов. Ее тонкие, но сильные руки забегали по моему телу, промывая горячей водой рану и забинтовывая плечо. Еще чуть-чуть — и волк добрался бы до моего горла, не хватило пары сантиметров.

На вашу рану наложен бинт. Кровотечение остановлено. Ваше здоровье 44/80. До полного заживления — 3 часа. Желаете, что бы остался шрам? Да/нет?

Айлинель положила на мое плечо руку, тонкие пальцы скользнули вниз, поглаживая мой торс. Не отрываясь, она смотрела мне в глаза.

— У тебя такое красивое тело, — прошептала она. — Знаешь, рассказывают, что люди отличные любовники. Это правда?

Ее лицо вдруг оказалось совсем близко, прекрасное, совершенное.

Поставив колено на ложе, друидесса одним ловким движением скинула со своих плеч белую накидку, оставшись передо мной полностью обнаженной. Вот это представление, спокойнее, я же женатый человек.

— Я нравлюсь тебе? — одна ее рука поглаживала мое тело, вторая скользнула куда-то под шкуру, покрывавшую ложе.

— В СТОРОНУ, КОТ!! — Плетеная циновка полетела на землю, в комнатку, как вихрь, ворвалась Валькирия. Она вонзила длинный кинжал в спину Айлинель, окровавленный кончик клинка вышел под левой грудью, пронзив друидессу насквозь и почти пригвоздив ее к ложу. Я вскочил с кровати, случайно скинув шкуру — под ней тускло блеснул сталью трехгранный стилет.

— Кот, они оборотни! — выдохнула жена Пламеня. Через дверной проем я увидел, как в соседней комнате сцепились дварф и огромный волк, тот самый черный вожак из леса. Пламень боролся с ним закованными в сталь руками, пытаясь задушить, оборотень в дикой ярости кусал и царапал блестящие доспехи гнома. Мы бросились на помощь. Колчан Валькирии был пуст, и она выхватила серебряную фляжку со святой водой.

— Держи его, Ваня! Кот, помогай ему!

Она выплеснула содержимое фляжки прямо в красную пасть беснующегося лютоволка. Тот завыл, заскулил, рванул так, что Пламень не смог его удержать. Но выхода не достиг, упал на пол и с диким визгом, полным боли, начал кататься по земляному полу, постепенно затихая.

А Лиэн Лайто, эльф-оборотень, убит! Вы получаете 100 опыта (300/3). Текущее значение 264/270

Вы получаете достижение — Победитель Оборотня (1). Для получения следующего уровня достижения уничтожьте 10 оборотней.

— Вы! Вы убили Лайто!

Айлинель стояла на пороге комнаты, ее лицо искажал гнев. Обнаженное тело эльфийки начало меняться, как в страшном кино, пара мгновений — и перед нами стояла волчица с белой шкурой, красноглазая, размерами ничуть не уступающая брату. Яростный вой потряс землянку.

На вас наложен эффект - «Ужасный Вой». Вы испуганы! Ваш урон понижен на 50%, все ваши характеристики снижены на 30%. Длительность эффекта -20 секунд.

Пламень успел подхватить свой щит и секиру. Помазал ли он лезвие святой водой?

Спрашивать было некогда, волчица ловко увернулась от его удара, поднырнула под щит и, оттолкнувшись от стены, с рычанием прыгнула на меня. А я, полуголый, без доспеха, да еще и с половиной жизни!

Эльфийка-оборотень опрокинула меня на спину, оскалилась, готовясь перекусить мне глотку. Я

успел только сунуть лезвие кинжала ей в пасть, между зубов, спасая горло. Ее когти полосовали меня, оставляя длинные глубокие царапины.

— Она сейчас его убьет! Маша, давай «Веер»!

Айлинель вырвала у меня кинжал, мотнув пастью, он зазвенел, улета в дальний угол. Вдруг что-то загудело, словно большой вентилятор, сверху обдало волной сильного жара, волчица завизжала от боли, поспешно скатываясь с меня. Невесть откуда взявшийся огонь охватил ее, Айлинель каталась по земляному полу, пытаясь его сбить. Валькирия и Пламя прыгали вокруг нее, нанося удары. После очередного попадания, взревев, оборотень прыгнула на Валькирию, повалила ее на пол, но дварф был начеку — мощным ударом щита отбросил волчицу от жены, отработав врезал секирой сверху вниз.

Ответом был визг нестерпимой боли. Тело сжавшейся в углу хищницы вновь начало меняться — она перекидывалась в эльфийку. Мгновение — и перед нами на коленях стояла обнаженная, рыдающая друидесса, закрывающаяся от ударов тонкими белыми руками.

— Пожалуйста! Не убивайте меня! Я не виновата! Это древнее прокля...

Айлинель, эльф-оборотень, убита! Вы получаете 110 опыта (330/3).

Поздравляем, вы набрали 270 ед. опыта! В награду вы получаете свободное очко атрибутов!

Внимание! Следующее значение опыта для получения награды: 900(1000) ед.

Текущее значение опыта 104/900.

— Хватит. На нее. Пялиться, — с угрозой глядя на мужа, и тяжело дыша, сказала Валькирия. Именно она нанесла смертельный удар эльфийке.

Вы выполнили особое задание: Загадочный стрелок.

Награда: 5000 опыта, Черный Лук Волка, Кольцо Айлинель.

Вы получаете 1667 опыта (5000/3) Поздравляем, вы набрали 900 ед. опыта! В награду вы получаете свободное очко атрибутов!

Внимание! Следующее значение опыта для получения награды: 2700(3000) ед.

Текущее значение опыта 771/2700

— Сурова ты, мать! — я обошел вокруг тела моей соблазнительницы. — Она там про какое-то проклятье начала болтать...

— Нет никакого проклятия, — ответила Валькирия. — Просто обыкновенный оборотень. Решила спасти свою шкуру, запудрив нам мозги. К тому же я на нее наш самый дорогой свиток потратила.

— Ага, «Веер Огня», — кивнул Пламень, — Сотня золотых на аукционе! Берегли для особого случая.

— Правильно сделали, она нас чуть не положила.

— Ты тоже молодец, Кот! Не догадайся ты про фляжку со святой водой, мы бы уже на респе торчали.

— Кстати, как вы догадались, что они оборотни?

— Ну, это просто! — фыркнула Валькирия, — Все было очень подозрительно с самого начала. Волки нас сюда специально загоняли — чек. Друидесса выглядело как-то странно — чек. Когда она стала нас мясом угощать, я обалдела — друиды не едят мяса. Чек. У братца раны там, куда ты волка пырнул — еще чек. Ну а когда она увела тебя за занавесочку, я сразу поняла, что тебя там будут очаровывать и убивать. Нужно было действовать!

— Умная она у меня! — с гордостью поведал Пламень. — Зато я сильный! И нести могу больше! И вообще, хватит болтовни, давайте лутать!

Большой лук, висевший на стене землянки, оказался тем самым Черным Луком Волка, качество — редкий, материал — клееный падуб, прочность 37/50, вес -1кг.

Урон 15-30 +4 к ловкости +2 к телосложению +2 к удаче

С тела лже-друидессы мы сняли:

Кольцо Айлинель, качество — редкий, материал — золото, волшебный топаз, прочность 23/25, вес — не учитывается. Один слот под инкрустацию (занят - «волшебный топаз»)

+2 к удаче +4 к интеллекту + 3 к харизме

Инкрустировано - «волшебный топаз»

Флейта Айлинель, качество — редкий, материал — дерево, прочность 9/10, вес — не учитывается.

Музыкальный инструмент, можно играть две баллады: «Плач Айлинель», «Надежда Ниниан». Требуется уровень навыка «Музицирование» — 150.

???

Кроме этого, ничего особо ценного в логове оборотней не нашлось. Немного серебра, груда оружия и доспехов обычного качества и весьма потрепанной прочности. Несколько обычных зелий. В шкатулке в спальне оборотней запасливый гном, обшаривающий все закоулки, нашел три свитка с запечатленными заклинаниями. «Пылающие Руки», «Призрачный Щит» и «Уязвимые места». И странный обрывок карты, примерно четверть листа, на котором изображалась совершенно незнакомая местность.

— Как делить будем? — деловито спросил Пламень, когда мы рассовали все по рюкзакам.

— Лук — мой! — заявила Валькирия. — Остальное мне побоку.

— Ребята, мне особо ничего не нужно. Колечко для магов, его можно на аукцион. Флейту тоже, — пожал плечами я, — Все остальное барахло продадите, может, немного потраченного за

свиток окупите.

— Нет, так дело не пойдет! — решительно возразил гном. — Давайте так — лук нам, колечко тебе. Остальное продаем и делим.

— Хороший квест, Кот, — Валькирия посмотрела на меня, — Спасибо, что позвал.

— Спасибо что помогли!

Мы вышли наружу. Инстанс после выполнения задания исчез, теперь мы были просто на холме в лесу, на значительном расстоянии от дороги.

— Уже поздно, мы спать. Отправляемся Камнями Душ в город!

Я посмотрел на часы. Было что-то около половины двенадцатого. Алена спит уже, можно никуда не торопиться.

— Давайте, пока. Я еще побегаю.

Когда они растаяли в воздухе, выходя из игры, я посмотрел на север, в сторону гор. Если честно, мне очень нравятся горы. Эти же заснеженные гиганты меня просто гипнотизировали своей мощью и величием. Тем более, судя по карте, где-то там, не так далеко, находился замок Дозоров, который назывался Кондор. Я хотел посмотреть на него вблизи.

То, что это не очень хорошая идея, я понял, когда спустя час, едва не переломав ноги, выбрался на торную тропу в предгорьях. Бродя по лесу, кстати, я постоянно находил грибы, ягоды и видел множество растений, которые явно можно было собирать. Но мне не хотелось занимать место в сумках бесполезным хламом, а место в голове — бесполезной информацией о видах растений и нюансах прокачки травника, алхимика, повара... У меня была четкая цель — заработать в игре достаточную сумму денег, что бы рассчитаться с долгами и обеспечивать своей семье достойную жизнь.

Вы пересекли границу владений клана «Дозоры»! За право прохода через эту территорию установлена пошлина — 50 серебряных монет. Заплатить? Да/нет

Целые пол золотого! Жаба задушила — у меня и оставалось всего лишь полтора золотых в кошельке. Ну и жлобы они в этих Дозорах, берут за проход нубов через свои земли. Я выбрал «Нет» и потопал себе, осматриваясь и любуясь великолепными горными видами. Что и как произошло дальше, я не понял...

Игрок Гермiona наносит вам 350 урона! Ваша жизнь 0/80. Вы умираете! Осталось 60 секунд до окончательной смерти! 59...58..57

Игрок Гермiona добивает вас! Вы мертвы.

Вы потеряли 77 ед. опыта. Вы потеряли «Качественный легкий шпангельхельм». Текущий опыт 694/2700. На вас наложен посмертный штраф — 10% ко всем характеристикам. Длительность — 10 минут. Желаете возродиться?

Что за хрень, никого же рядом не было. И еще шлем с меня выпал, черт побери!

Я находился в виде призрака на кладбище, в большом каменном круге. Весь мир вокруг казался бесплотным, зыбким и черно белым.

Теперь, мне, наверное, нужно рассказать о механизме смерти и посмертного возрождения в Сфере. Когда хиты игрока спускаются до 0, его персонажа получает статус «умирает». Это состояние длится 60 секунд, идет обратный отсчет. За это время игрок может:

1. Отпустить свою душу и оказаться на ближайшей точке респауна (кладбище)
2. Быть воскрешенным предметом, заклинанием или навыком другого персонажа или НПС.
3. Быть убитым врагом, который «добивает» персонажа любым умением, наносящим урон.

Некоторые НПС используют специальные добивающие удары с красивой анимацией, ну а игроки... видеоролики с добиванием противников разнообразными способами имеют огромную популярность, на оффоруме Сферы есть даже специальный раздел с чарт-листом и хит-парадом лучших добиваний за неделю, месяц и год.

После смерти персонажа ему и его убийце приходит письмо (киллист), где указана место, дата и причина смерти, имена убитого — и его убийц, с расписанием кто, сколько урона нанес, список выпавшего лута и его стоимость. Так же вся эта информация заносится в киллрейтинг, доступный в чарлисте персонажа. Этот ПВП-рейтинг является неизменным поводом для холиваров, троллинга и мерянья достоинствами между игроками. И кланами.

Оказавшись на респе (обычно это ближайшее кладбище) игрок оказывается в облике бесплотного духа. У него есть два варианта — возродится прямо здесь, получив посмертный дебафф на -10% ко всем характеристикам или бежать призраком к месту смерти, надеясь залутать свой потерянный хабар. Если, конечно, с него что-то дропнулось.

Желаете возродиться?

Внимание, на круге возрождения действует эффект «Неуязвимость». Выйдя из круга, вы будете доступны для атак других игроков!

Да, желаю! Я снова обрел плоть, почувствовал цвет, вкус и запах. Но что же меня убило, вернее кто и как? Роясь в настройках, я набрел на любопытную иконку — оказывается, можно воспроизвести в виде видеоролика примерно минуту до и после смерти персонажа. Это используется в виде доказательств при разборках кланов, зуб даю!

Я запустил видео. Вот он я, иду, иду себе и раз — падаю и умираю. От чего, рядом же никого нет? Однако просматривая ролик дальше, я увидел крупную точку на небе, приближавшуюся со стороны гор. Она быстро увеличивалась в размерах, я увидел гигантского орла, которого оседлал игрок. Размах крыльев мега птицы был метров пятнадцать, возле седла пристегнуты несколько копий, колчаны со стрелами, большие вьюки и сумки. Девушка, управлявшая им, описала круг над местом моей гибели, приземлилась, отстегнула странную сбрую и спрыгнула полутать мою тушку.

Все понятно. «Дозоры» узнали, что я пересек их границу, каким-то образом очень быстро нашли, и меня пристрелила всадница на воздушном маунте. С расстояния, на котором она казалась мне точкой на небе. Красота!

Ладно. Где я? Карта показывала, что достаточно далеко от места смерти: меня выкинуло гораздо севернее, на ближайший нейтральный респ. Это было крохотное кладбище, на склоне, в горной роще. Три развалившихся древних гробницы — открытых, расколотые каменные крышки валялись рядом. Я сошел с подернутого радужной дымкой круга респауна, заглянул в каменный саркофаг — пусто. Даже костей нет.

Пронзительный то ли визг, то ли крик, раздался совсем рядом! Я вздрогнул от неожиданности, оборачиваясь по сторонам и на всякий случай, вытягивая из ножен меч. Так и заикой можно стать!

Буквально в нескольких шагах от меня на обломке валуна сидела жуткая тварь, похожая на смесь птицы с летучей мышью. Открыв зубастый клюв, она вновь повторила свой скрипучий боевой клич, больше всего похожий на визг несмазанных тормозов.

Молодой птеранодон, птица, 250/250хп

Птеранодон! И правда — птеродактиль, злобные красные глазки, весь в серой чешуе, с кожистыми крыльями и двумя конечностями с огромными когтями. Дружеских чувств ко мне эта тварь явно не испытывала! Я бросился к кругу респа, но «Неуязвимость» работала, только пока ты не пересек его границу после возрождения. Радужная дымка рассеялась, теперь это был обыкновенный каменный круг.

Удар! Вереща, птеранодон за секунду преодолел разделяющее нас расстояние и врезал мне клювом, сбивая с ног. Удар пришелся в спину, доспехи выдержали, но я покатился вниз по каменистому склону, больно ударяясь обо все его неровности.

Вы получаете 4 ед. урона от падения! Текущее здоровье 54/72

Молодой птеранодон бьет вас! Вы получаете 22 ед. урона (29-7)Текущее здоровье 32/80.

Вы нанесли молодому птеранодону 3 ед. урона!

Удар моего меча даже не поцарапал чешую гада! Что же делать? Разница между уровнями слишком высока, мне не одолеть его! Не мудрствуя лукаво, я бросился бежать прочь, вниз по склону, огибая многочисленные валуны и поскальзываясь на осыпях мелких камней.

Как, оказалось, убегать от летающей твари весьма неразумно. Очередной удар в спину, бросил меня наземь, лицом в каменную крошку, а затем я закричал от боли — черные кривые когти птеранодона вонзились в мои плечи, пронзив кожаную броню, резко дернули меня вверх и вздернули в воздух.

Земля отдалялась, чертов птеродактиль поднимал меня все выше, торжествующе крича, а затем, с усилием, но вполне уверенно понес в одном известном ему направлении. Я лихорадочно соображал что делать. Сдыхать не хотелось, слишком уж это здесь неприятно. Разбиваться о камни тоже перспектива не очень — я сам покрепче обхватил лапы твари своими руками. А то разожмет когти — и привет, респ.!

Меч я потерял во время схватки, но у меня оставался кинжал. Извернувшись, я кое-как вытащил его, и одной рукой удерживая лапу птеранодона, попытался ткнуть острием в толстую кожистую перепонку крыла.

Вы нанесли молодому птеранодону 5 ед. урона!

Вы нанесли молодому птеранодону 7 ед. урона! Вы нанесли рану! Молодой птеранодон получает урон от кровотечения — 1 ед. урона раз в 5 секунд!

В мелькающем надо мной крыле образовалась расползающаяся дыра, тварь, беспрерывно крича, начала стремительно снижаться и попыталась разжать когти, сбросив меня на камни. Но не тут-то было! Я же старый парашютист! Вцепившись в ее лапы двумя руками, я, управляя ими как стропами парашюта во время моего единственного прыжка, не отпускал его.

Внизу мелькали скалы, заснеженные склоны, горные рощи. Вереща от боли, птеранодон снижался все больше, порванная перепонка его крыла хлопала на ветру, как парус корабля. Заметив справа покрытую снегом ровную площадку на каменном карнизе, я резко перенес вес тела на правую лапу твари, вынуждая его снижаться туда. Еще, еще немного...

Я отпустил его лапы и с криком упал вниз, сразу по грудь воткнувшись в плотный сугроб. Живой!

Вы получаете 14 ед. урона от падения! Текущее здоровье 20/72

Птеранодон, к счастью, не желал продолжать нашу схватку — его жалобные крики затихали уже где-то вдалеке.

Пробовали раскопаться из плотного снежного наста, засев туда по горлышко? Вот то-то же! Я провозился минут десять, взмок и потерял почти всю энергию, пока освобождался из снежного плена. Система начала выдавать мне неприятные строчки:

Вы голодны! Скорость восстановления вашей жизни снижена вдвое!

Вы испытываете жажду! Скорость восстановления энергии снижена вдвое!

Вы находитесь в холодной зоне. Вы замерзаете. Вы будете терять 3 ед. жизни один раз в минуту, пока не найдете источник тепла или теплую одежду.

Ясно, долго я здесь не продержусь, нужно выбираться. Я сделал себе пометку — иметь с собой запас еды и дрова для костра. Слежавшийся наст имел ледяную корку, которая выдерживала мой вес. Я вылез на нее, и, вздрагивая от пронизывающего холодного ветра, огляделся.

Пещера! Карниз, на который я упал, был козырьком, прилепленным к скальному утесу и не имел естественного спуска вниз. Зато в скале, скрытый снежными наносами и нагромождением камней, виднелся вход в пещеру. Увидеть его сверху, не попав на этот каменный козырек, было невозможно.

Интересно, что там? Мое здоровье на исходе, и вот-вот начнется переохлаждение, надо использовать Камень Возвращения Души и очнуться в уютной теплой таверне в Эйре. С другой стороны, пещера скрытая, очень интересная. Может, там несметные сокровища?

Любопытство пересилило глас рассудка. Вход в пещеру был узким и темным, но в глубине тускло мерцал источник света. Я пошел на него. Внутри было прохладно и сухо, ход привел в

небольшую квадратную комнату, вырубленную в скале. Посреди — серый каменный куб, на который сверху, из неведомого источника падает тусклый луч света. На каменном постаменте — меч.

Прямой и обоюдоострый, с клинком, чуть сужающимся к острию и серебряной рукоятью. Металл клинка отливал глубоким темно-синим цветом с серебристыми сверкающими искорками внутри.

Выглядел он шикарно, что и говорить. Неужели мне и вправду повезло?

?????,???,???,???

???

???

Персональный предмет.

Персональный предмет — это означает, что он привязывается к моему аккаунту, и никому не продать, не передать его нельзя. К тому же он не идентифицированный, придется покупать свиток или идти к НПС, который определяет свойства предметов. Но выглядит он на все сто! Я решительно схватил меч.

Гулко и печально ударил невидимый колокол, синхронно вспыхнула огромная надпись в глобальном чате Сферы:

ВНИМАНИЕ! ВТОРОЙ ИЗ СЕМИ ПОЯВИЛСЯ В МИРАХ СФЕРЫ! РАВНОВЕСИЕ НАРУШЕНО!

Что за хрень? Я смотрел на большие буквы, плывущие в глобале — чате для объявлений администрации, доступном во всех мирах Сферы. Какой еще Второй из Семи? Связано это с мечом, который я взял или просто совпадение по времени?

Вопросов было больше, чем ответов. Часы показывали уже половину четвертого ночи, ничего себе я заигрался!! Пора спать, утром почитаю форумы, все станет ясно.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/282886>