

Перемены в жизни неизбежны, человек меняется сам, изменяется его окружение. «Не бойтесь перемен, – призывают психологи, – мир изменчив, и тот, кто осознал это, поймал удачу за хвост». Однако им противоречит древняя народная мудрость: «Лучше быть собакой в спокойное время, чем человеком во время хаоса». И где здесь истина?

Нужно что-то менять в своей жизни – так, уже находясь в Америке, однажды решил я. И задумался. Подругу? Какую из них? Кроме того, они и так меняются достаточно быстро. Жениться? Нет, это как-то глобально, не готов я на такие перемены. Работу я лучше не найду. Ориентацию? Не дай бог! Тогда я так и заснул неизменным. Утром, не выспавшийся и злой, я сменил ненавистную мелодию будильника, и на душе как-то сразу стало легче.

Сейчас же никто не давал мне права выбора – все изменилось без моего участия, и теперь нужно пытаться сориентироваться в окружающем и подстроиться, по возможности, это самое окружающее под себя. Размышляя таким образом, подошел к воротам деревни. Я совершенно не испытывал злости на ее обитателей. Какой смысл злиться на НПС, которые всего лишь отыгрывали заложенную в них модель поведения?

– Ты откуда, такой красивый, путь держишь? – улыбнулся молодой страж, глядя на мои живописные лохмотья и палку в руке.

– Полегче, Рхон, – поддержал его второй, постарше, – господин маг сейчас обратит тебя в жабу за непочтительность, – будешь тогда квакать на прохожих.

– Ох, простите, господин маг! Что привело такого, как вы, в нашу забытую Хартом дыру? – Этим двоим, видимо, было скучно, и они развлекались как могли.

Оба стража внешне ничем не отличались от обычных людей – две руки, две ноги, выражения лиц вполне себе человеческие, и если бы я не видел, как мгновенно демоны могут принимать боевую форму... Странно, что и на меня они реагировали как на демона. Думаю, узнай они во мне человека, вопросы были бы другие, хотя мне бы и в том случае ничего бы не грозило – нейтральная репутация как-никак.

– Не помню я ничего, очнулся тут неподалеку, – пожал плечами я, – мне в Ниттал нужно, курьер я.

Старший, прищурившись, глянул на знак, висящий у меня на груди, и кивнул.

– Ну, проходи, раз курьер. К Веллаху зайди, он знает, когда следующий караван придет.

– А кто такой Веллах и где его искать? – спросил я.

– Староста местный, – хмыкнул старший. – Вон прямо по дороге, через шесть домов от постоянного двора, желтое здание. – Он указал пальцем на здоровый каменный дом, метрах в двухстах. – За ним загон такой, еще есть, скорее всего он там уже, в загоне, значит. Увидишь его, не ошибешься.

– Спасибо, – кивнул я и вошел в открытые ворота.

Когда я появился в этом мире, мне было не до разглядывания окрестностей. Сейчас я понял, что Ламорна – никакая не деревня, а скорее форпост, слишком уж много было вокруг

вооруженного люда. Нет, крестьяне и крестьянки присутствовали тоже, играли на дороге чумазые дети, бабы с ведрами тусовались у колодца, что-то орали местные петухи и прочая живность, только вот что выращивают местные крестьяне – я понять не мог. Не видел я пока никаких полей. Из скотины – только як, в очень хорошо знакомом мне загоне. Подойдя ближе, я увидел в том же загоне четырех обычных коров. Вот так, раздумывая о занятости местного населения в сельском хозяйстве и животноводстве, я и дошел до искомого здания.

– Куда прешь? – из тени под козырьком, звякнув железом, навстречу мне шагнул демон в полном доспехе, со щитом с изображением какого-то оскаленного зверя. На его лице, под открытым забралом, явно читались следы вчерашнего веселья.

– К старосте местному, Веллаху, мне сказали он где-то тут....

– К старосте, говоришь, – хмыкнул рогатый, – тогда проходи, – там за домом староста, – он жестом указал мне, где обойти строение, откуда раздавались какие-то крики и звон железа.

За домом оказалась тренировочная площадка, на которой десяток солдат в полном доспехе молотили друг друга какими-то палками.

– Ноги! Ноги ставьте правильно! Беременные бабы лучше вас с коромыслами управляются! – орал черноволосый жилистый мужик в кожаных штанах с голым торсом.

Я некоторое время понаблюдал за тренировкой, но, ощутив, что есть, пить и спать мне хотелось все сильнее, громко спросил:

– Вы староста Веллах?

Тренировка вдруг прекратилась, раздались смешки, а черноволосый медленно повернулся в мою сторону.

– Ты что-то сказал, Хартова задница? – вкрадчиво произнес он, с ласковыми нотками в голосе, так что мне как-то сразу стало неудобно.

– Я курьер, и мне нужно в Ниттал. – пожал плечами я, – а солдаты у ворот сказали, что староста Веллах знает, когда придет караван.

Снова посыпались смешки.

– Солдаты у ворот, значит, сказали, – голос мужика не сулил ничего хорошего в ближайшем будущем этим самым солдатам. – Я не староста, – произнес Веллах, проведя рукой по шраму, пересекающему его правую щеку. – Кто ты такой? И какого Харта тебе от меня нужно?

Я повторил свою версию про потерю памяти.

– Курьер, значит, – покачал головой демон, – ну раз курьер, то караван будет послезавтра. Если у тебя нет денег, можешь переночевать в казарме.

Я вежливо отказался – в свое время мне хватило ночевки в казарме, попрощался и пошел на постоянный двор.

– Что встали, головожопые ящерицы? Продолжаем с третьего упражнения... – рык черноволосого возобновил учебный процесс, прерванный моим появлением.

Постоялый двор в Ламорне назывался «Счастливый легионер», но его вывеска, на которой был изображен улыбающийся во все тридцать два зуба мужик с двумя прильнувшими к нему девицами, больше бы подошла вербовочному пункту. Непонятно, чему он так радуется, подумалось мне, ведь девки, прильнувшие к нему, откровенно страшноваты. Может быть, тому, что он, держащий в каждой руке по кружке пива, сейчас нажрется до пороссячьего визга и ему будет накласть на их красоту, или просто тому, что сохранил все свои зубы?

Скрипнула входная дверь, и я очутился внутри довольно большого помещения. Несмотря на утро, народ на постоялом дворе все же был: какой-то, судя по одежде, купец с охраной молча завтракали за дальним столом, и четыре крестьянина у окна, негромко переговариваясь, пили мутную белую жидкость, подозрительно напоминающую самогон, наливая ее из графина, стоящего у них на столе.

– Здравствуйте, Корт, – обратился я к хозяину сего заведения, с мрачным лицом стоящего за барной стойкой, предварительно прочитав его ник. – Мне нужна комната на двое суток и поесть.

Трактирщик был лыс, поэтому я смог целиком рассмотреть его рога и уши.

Рога были у всех встреченных мной демонов, у одних – небольшие шишкообразные наросты в тех местах, где у людей начинаются залысины, чуть выше височной области, у других, как вот у трактирщика, – десятисантиметровые, слегка загнутые назад. Цвет – от бежевого до угольно-черного. Уши, заостренные сверху, по форме напоминали скорее орочи, чем эльфийские.

Хозяин постоялого двора имел двести сорок первый уровень – выше я в Ламорне не встречал, у Веллаха, к примеру, был всего двести двадцатый. Серые рога трактирщика тоже были, наверное, самыми большими из увиденных мною сегодня. Быть может, размер рогов как-то зависит от уровня НПС? На вид Карту лет сорок – сорок пять: хмурое обветренное лицо, косой шрам на правой щеке, серебряная серьга в ухе, в виде двух скрещенных костей, пронзительный взгляд карих глаз с вертикальными зрачками. «Ему бы на палубе пиратского корабля abordажной саблей размахивать, а не в захолустном трактире кружки протирать», – подумал я.

Тем временем хозяин трактира скосил на меня хмурый взгляд:

– Золотой в сутки с кормежкой, выпивка отдельно, подавальщиц не трогать. Девки будут только вечером, – прорычал он и вновь погрузился в свои мрачные думы. М-да, сто баксов в сутки – недешево тут, но чем выше локация, тем дороже гостиница. Я выложил на стойку две монеты. Трактирщик протянул мне ключ.

– Жди, сейчас разогреют вчерашнее. Третья комната на втором этаже, не заблудишься.

Через пять минут, симпатичная разносчица принесла мне тарелку овощей с мясом, кусок хлеба и кружку пива. Наскоро перекусив, я пошел наверх, чувствуя приятную тяжесть в желудке.

В Арконе можно не есть и не пить какое-то время, все зависит от количества духа у твоего персонажа. Состояние насыщенности длится сутки, затем игрок получает дебафф голода или жажды, который наносит периодический возрастающий урон здоровью, мане и запасу сил. Пока твоя регенерация выше этого урона, ты жив. Поэтому в игре есть необходимо, хотя бы раз в сутки, да и терпеть постоянно усиливающиеся голод и жажду смысла никакого нет.

Дойдя до третьей комнаты, я сунул ключ в замок. Деревянная, местами поцарапанная дверь распахнулась, и я шагнул внутрь.

Вы находитесь в личной комнате. Личная комната является Вашим личным пространством....

Я отмахнулся от надписи, рухнул на неширокую кровать, накрытую каким-то простеньким покрывалом, и мгновенно вырубился.

Проснулся я ночью, и некоторое время не мог сообразить, где нахожусь. Когда наконец события последних трех суток всплыли в моей голове, я, тихо выругавшись, поднялся и зажег магический светильник. Скептически осмотрев комнату, залез в меню настроек и за пятнадцать минут и пять золотых монет, изменил внешний вид так, чтобы он максимально походил на мою комнату в реале. «Вернее, уже бывшую мою комнату», – со вздохом подумал я. Из настроек исчез телевизор, но зато остался компьютер, функции которого ограничивались только просмотром летописей или википедии, если говорить старым языком. Часы показывали час ночи, и у меня было три дела: важное; важное и нудное, но необходимое; приятное. Начну с первого.

Телефон сестры не отвечал. Может, она сменила номер? Тогда почему не сообщила? Чтобы прояснить ситуацию, я набрал номер своего школьного друга и соседа по подъезду.

Трубку сняли практически сразу и знакомый, резкий голос произнес:

– Слушаю.

– Привет Макс! Говорить можешь?

– Ромка!? Ты? Ты откуда звонишь? – интонации в голосе моего друга детства мне совсем не понравились.

– Сложно сказать, – я задумался на миг, решая, как бы преподнести случившееся со мной человеку, далекому от компьютерных игр, и решил сказать, как есть. – Я в игре. Старик, звучит бредово, но, – я запнулся, – я умер в реале. Только не считай меня психом. Я все объясню сейчас!

– Не надо объяснять, знаю я, – угрюмо произнес Макс. – Ты где там в игре находишься?

– Я? – сказать, что вопрос друга меня удивил, – не сказать ничего. – Я в новой локации, долго объяснять... Почему ты об этом спрашиваешь?

– Запоминай, – не обратил он внимания на мой вопрос, – ник Тауриэль, темная эльфийка, друид. Сейчас она двадцать первого уровня. Запомнил?

– Да, а что собственно.... – тут внезапная догадка поразила меня. – Алена?! Она же не играла! – заорал я в трубку.

– Выходит, играла, Ром, – со вздохом произнес Макс, а потом быстро с волнением в голосе заговорил: – Она позвонила вчера днем, сказала, что не может выйти из игры. Мы с Серегой – ну, с участковым – сломали дверь, а там.... А она звонит снова. А тут неотложка, врачи бегают. Я снимаю трубку, а это она, спрашивает: «Ну что там?» Я, наверное, поседел... Потом залез в Сеть и... Старик, тут больше тридцати миллионов по всему миру уже... Тут такое творится! И новые уходят, потом звонят – все в порядке, говорят. А Мудрец этот, ну, кристалл, он просто исчез, в новостях передали.

– Стоп! – заорал я в трубку, прерывая это словестное извержение обычно неразговорчивого

друга. – Что она сказала?

– Да все нормально у нее, ну в шоке, конечно, была, а потом говорит: хорошо, что третий размер себе сделала, – бред, в общем. И тебе сказала передать, что все хорошо у нее, она тебе дозвониться не может. Я как знал, спросил ее ник и остальное. Да, вот еще. Тут твоя двоюродная тетка приехала, ну, тетя Таня которая, у вас же никого нет вроде. Ей-то что сказать?

– Да скажи, как есть...

– Ник свой назови, и как тебя найти там, поясни, – голос Макса стал каким-то спокойным.

– Криан мой ник, я в Землях демонов, это закрытый пока план, никак со мной не свяжешься, пока я сам не выползу отсюда. Но Алена знает мой ник, просто тут пока со связью беда, – сказал ему я.

– Я не для нее, я для себя, – пояснил Макс. – Наша контора разорилась, я без работы уже полгода, Машка ушла. У меня же, как и у вас, никого.... Вот я решил тоже.

– Ты тоже сюда? Ты же никогда ... – только и смог выдавить из себя я.

– Ну и чего? Разберемся, да и пропадете вы там без меня, – хмыкнул мой школьный друг. – Я капсулу еще три месяца назад купил. Работы нет, делать нечего – вон она стоит, – сказал он, будто я мог ее увидеть, – так что давай, Ром, до встречи в другой жизни.

– Погоди! А кем ты хочешь быть? Тебя где искать?

– Найдешь! Ты пока там, как всегда, где-то лазаешь, за твоей сестрой кто-то же должен присмотреть? Так что мне прямая дорога в темные эльфы. Страшно, конечно, а вдруг что-то не так получится? Все, Ром, давай, до встречи. Пойду тете Тане твоей скажу и...

– До встречи, друг, – только и успел сказать я, до того как в трубке раздались гудки.

Я минут пятнадцать сидел и смотрел на какое-то пятнышко на полу. У нас с Аленой восемь лет разницы, и семь лет назад, когда мы остались одни, мне стоило большого труда привести ее в чувство, заставить нормально окончить школу и поступить в Плешку. Она гораздо рассудительнее и мудрее меня, думал я, поэтому не пропадет. А вот у меня появилась еще одна цель – найти сестру, и это важнее, чем начистить рыло одной твари.

. Интересно, что творится на Карне? Тридцать миллионов людей затянута в Аркон. Офигеть... Я даже представить не могу, что там сейчас происходит. Ну да ладно. Мне бы со своими баранами разобраться. Я сел за стол, развернул поудобнее монитор. Нужно что-то решать с талантами. Форума больше нет, поэтому придется разбираться самому.

Таланты и навыки, основная составляющая каждой RPG игры, от их выбора и правильного применения зависит то, насколько крут будет твой персонаж в целом. Я открыл меню выбора талантов и выпал в осадок. Играя воином, я даже не заморачивался с выбором: когда меня протащили по уровням, я просто закинул по пять очков в какие-то, по моему мнению, необходимые навыки и таланты и забыл об этом.

Ну не геймер я. Мне в реале было вполне хорошо. Свой дом, нормальная тачка, хорошая зарплата, женским вниманием не обделен. Я не видел смысла убегать от реальности в виртуал. Еще можно понять людей с ограниченными физическими способностями, молодежь

студенческого возраста с их максимализмом и вечным отсутствием денег и тех, кто тут работал.

Но просто так сидеть часами в игре, убивая нарисованных врагов, пусть даже и очень приближенно к реальности, – увольте.

Сейчас игра для всех попавших в нее стала реальностью, и больно уже по-настоящему и кровь течет, и не знаю, что там еще придумал Мудрец. Мне деваться некуда – там я умер, моя жизнь здесь, и мне нужно найти сестру и начистить несколько мерзких рож. Еще я хочу нормально устроиться в этом мире, а для всего этого нужно стать сильным. Я снова посмотрел на таланты – их тысячи у мага, от умения сотворить банальную ледяную стрелу до мощных землетрясений. Практически в каждый навык можно вкладывать дополнительные очки талантов, усиливая его многократно.

Я задумался, пытаюсь найти выход из ситуации и понять, что делать конкретно мне. У меня сейчас шестьдесят седьмой уровень, который, если честно, я получил практически на халяву. Да, я знаю, никто бы не согласился пройти через такую халяву, но это все в прошлом. В настоящем у меня шестьдесят седьмой, возможность носить тяжелые доспехи и два процента к ним. Я не беру в расчет дары Альтуса, в мире куча скрытых квестов, и такие бонусы, как пять процентов ко всем заклинаниям и девяносто пять процентов защиты от ментальной магии теоретически может получить любой игрок. А вот тяжелую броню, будучи магом, могу носить только я один, так я, по крайней мере, думаю. Осталось понять, как это использовать.

Будем считать, что дальше мне вряд ли так повезет со скоростью прокачки, и каждый уровень придется зарабатывать, тупо выполняя обыкновенные квесты. А насколько я помню из общения с ребятами из моего отдела, получить сотый уровень, играя чуть ли не круглосуточно, можно не раньше чем через четыре – шесть месяцев. А потом чем дальше, тем сложнее. Максимальный уровень, достигнутый игроком, – двести тридцать четвертый, и это за четыре года игры.

Времени у меня теперь вагон, но я нахожусь в закрытой локации, так что в рейды мне ходить, скорее всего, не светит, случай с архимагом исключение. Значит, отбрасываем все таланты, завязанные на усиление рейда и игру в нем, то есть все заклинания, на которые требуется время. Они хоть и бьют сильнее, но, пока скастует, тебе его или сожгут или само слетит от полученного урона. Качать концентрацию – навык, при котором во время получения физического урона есть шанс продолжить чтение заклинания – при такой чувствительности к боли мне что-то неохота. Рейдовые баффы тоже на фиг, баффать некого.

Еще я знаю, что игра заточена под сохранение баланса между игроками, значит, если взять двух примерно одинаковых игроков, равных по уровню, и примерно одинаково их экипировать, похоже раскидать таланты, мы получим двух примерно равных по силе персонажей. Я не особый знаток теорикрафта, но грубо прикинуть можно.

Я вывел на экран двух персонажей, воина и мага – оба сто первого уровня. Всю экипировку надел похожую, состоящую из необычных вещей: на мага – комплект из тканевых предметов с кольцами и амулетом на сотый уровень: «+ 50» к здоровью и 50 к интеллекту. На воина соответственно латы, 50 к здоровью и 50 к силе. Грубо не будем учитывать стартовые 20 очков характеристик и предположим, что воин вкладывал из каждого трех очков одно в силу, другое в здоровье, а маг – в здоровье и в интеллект. Учтем классовые бонусы – у мага «+1» к духу и «+1» к интеллекту, у воина то же самое только к здоровью и силе. В талантах воину возьмем все на нанесение урона двуручным оружием, мага сделаем водного. Самый сильный удар у воина на сотом уровне – «удар героя», у мага соответственно «ледяное копье». Выдаем воину

двуручный меч сотого уровня, класса «необычное», – магу такой же посох.

Учитывая, что максимальные показатели защиты, которые можно получить от рейдового баффера и приобрести, выпив различные зелья, на любом уровне максимально дают двадцать процентов к игнорированию физического урона и пять процентов к максимальным защитам от любой магии (правда, ни один из этих параметров не может превысить девяноста пяти процентов), а также то, что только кретин не имеет семидесятипятипроцентной защиты от любой магии к сотому уровню (эти защиты просто берутся вложением талантов), – у меня получилось следующее.

Воин.

Сила в 900 единиц дает 9% к показателю брони (100 единиц силы = 1%); 180% к базовому физическому урону (5 единиц силы = 1%).

Здоровье 900 – 9000 единиц жизни.

Защита от воды 80%, то есть из каждых 100 единиц урона, воин получит 20. (Мы будем рассматривать защиту от водного мага, поэтому акцент только на воде.)

Игнорирование физического урона равно 64% (36 единиц он получит из каждых 100, нанесенных по нему).

Выдаваемый физический урон ~ 1000 единиц в секунду

Маг.

Интеллект 900 единиц дает 180% к силе заклинаний (5 единиц интеллекта = 1%).

Здоровье 800 – 8000 единиц жизни.

Игнорирование физического урона – 28% (72 единицы он получит из каждых 100, нанесенных по нему).

Выдаваемый урон магией воды 2200 единиц в секунду.

Учитывая все защиты, магу нужно получить 11 111 единиц физического урона до смерти, воину 45000 единиц урона холодом, то есть магу для убийства воина нужно двадцать три секунды, а воину всего двенадцать. Это слишком грубо, слишком много допущений: я предполагаю, что энергии у обоих в избытке, уровень мастерства одинаков, переносимость боли у обоих тоже одинакова, мана у мага бесконечна и т. д. Получились примерно равные бойцы. Маг заклинаниями контроля будет пытаться держать воина на расстоянии, а воин в свое время будет пытаться добраться до мягкой маговской тушки.

Но вот что главное! Если нарядить мага в тяжелую броню, с такими же характеристиками, как у тряпичной защиты, то ему нужно получить уже не 11 111 единиц до смерти, а ровно в два раза больше! Так по нему проходит семьдесят два процента физического урона, а при шестидесятичетырехпроцентном игнорировании будет проходить только тридцать шесть процентов!

Я откинулся на спинке стула и помассировал виски. Слишком велика цена ошибки. Баланс в играх хоть и есть, но все-таки практически всегда заклинатель имеет небольшое преимущество перед бойцом ближнего боя, который в свою очередь имеет преимущество перед стрелком, ну а стрелок – перед заклинателем. Сейчас, после последнего обновления, баланс грубо нарушен введением максимального болевого порога – не каждый захочет терпеть боль. Танкам я вообще не завидую. Впрочем, я отвлекся.

Следующие три часа я прикидывал на калькуляторе различные варианты с участием мага в тяжелой броне и всех остальных классов. У меня получалось, что такой маг имеет преимущество перед всеми бойцами ближнего боя и стрелками, которые наносят физический урон, а с такими же, как и он, заклинателями, дерется примерно на равных.

И вдруг меня осенило! А почему я рассматриваю мага как стандартно наносящего урон с расстояния стихийной магией? Тут же есть небольшая линейка бойца ближнего боя! Создатели игры всегда заявляли, что каждый игрок имеет массу возможностей для развития своего персонажа, обладает широким спектром пассивных и активных навыков.

Любой воин может взять лук и стрелять из него, охотник отбиваться от врагов мечом, и у каждого из этих классов есть небольшая линейка заклинаний. Только вот воин-лучник – это большая потеря урона по врагам и напрасно слитые таланты, а кому охота чтобы его персонаж был слабее? Но в моем случае....

Так, что у нас есть до сотого уровня? Немного – всего четыре удара в ближнем бою и четыре выстрела из лука или броска метательного оружия, плюс зачаровывание личного оружия силами стихий и... и, собственно, все. Выстрелы отбрасываем в сторону, а вот удары... Каждый из них наносит очень хороший урон – сравнимый с уроном от ударов воина вооруженного двуручным мечом. Зачарование добавит еще урона, хотя, конечно, зачарованный предмет станет персональным, но это мелочи – перетерплю.

Я, трясаясь от предвкушения, залез в калькулятор, закинул туда первые исходники с воином и магом, взял один из четырех ударов – «ледяной клинок», одноручный меч на сотый уровень (к сожалению, маги не могут драться никаким двуручным оружием, кроме посохов), зачаровал его и... и расстроился....

Воин.

Сила 900 единиц; + 9% к показателю брони (100 единиц силы = 1%); +180% к базовому физическому урону (5 единиц силы = 1%).

Здоровье 900 – 9000 единиц жизни.

Защита от воды 80%, то есть из каждых 100 единиц урона воин получит 20.

Игнорирование физического урона – 64% (36 единиц он получит из каждых 100, нанесенных по нему).

Выдаваемый физический урон ~ 1000 единиц в секунду.

Маг в тяжелой броне.

Интеллект 900 единиц; +180% к силе заклинаний (5 интеллекта = 1%).

Здоровье 800 – 8000 единиц жизни.

Игнорирование физического урона – 64% (36 единиц он получит из каждых 100, нанесенных по нему).

Выдаваемый физический урон ~ 580 единиц в секунду.

Урон почти в два раза ниже, чем у воина, всего пятьсот восемьдесят в секунду...

Разочарованно вздохнув, я встал из-за стола и повертел затекшей шеей.

«Жаль, что не получилось, – подумал я, – а ведь так красиво бы вышло: имея высокий физический урон и максимальную подвижность, я бы рвал всех равных себе противников». Но все равно отлично, многие и об этом не мечтали. К тому же огромная зависимость от экипировки в Арконе может свести на нет любые преимущества.

Я подошел к окну и открыл его, с улицы повеяло утренней свежестью, где-то неподалеку заорал петух. Я просидел за вычислениями часов пять. Собственно, чего тянуть, все вроде посчитал, пора раскладывать очки.

Снова сел за стол, взглянул на монитор и замер. Какой же я ИДИОТ!!! На хрена мне интеллект, если я собираюсь драться в ближнем бою! Я быстро поменял характеристики и получилось следующее.

Маг в тяжелой броне.

Сила 800 – + 8% к показателю брони (100 силы = 1%); +160% к базовому физическому урону (5 силы = 1%).

Здоровье 800 – 8000 единиц жизни.

Игнорирование физического урона – 64% (36 единиц из каждых 100).

Выдаваемый физический урон ~ 1508 единиц в секунду! ЭВРИКА!

Я вскочил с кресла и стал ходить по комнате, стараясь успокоиться. Маги не используют эти удары, потому что придется раскачиваться в силу. Маг с силой как боец ближнего боя просто никакой. Легко посчитать, что обычный маг, имея двадцать восемь процентов игнорирования физики и урон ~1500 в ближнем бою, сольет воину, который имеет ~ семьдесят процентов защиты от физики и урон 1000. И это даже при одинаковом количестве очков жизни, а у воина, при правильной раскачке, жизни всегда будет больше. Но это обычный маг! А мой случай уникальный.

– Да заткнитесь вы, – сказал я невидимым, но все равно громко орущим петухам и захлопнул окно.

И пусть силы у меня всегда будет меньше, чем у чистого воина, – классовый бонус никто не отменял, но и не надо. Маги не берут эти таланты, зачем им почти пятидесятипроцентное снижение урона и ближний бой, но я же не маг! Вернее, маг, но не совсем правильный. И мне гораздо удобнее наносить в ближнем бою полторы тысячи физического урона в секунду, прикрываясь щитом и тяжелым доспехом, чем в тряпках, с расстояния – две тысячи двести

урона стихиями.

Мой урон будет выше урона любого равного мне по уровню воина вооруженного двуручным мечом в ПОЛТОРА раза! Будь я в тряпках, этот воин порвал бы меня за пару секунд, но я же буду в тяжелой броне! Супер!

А если так? Я сменил одноручный меч посохом и зачаровал его. Нет, хуже! Посохи хоть и двуручное оружие, но физический урон наносят слабый. На них в основном плюсы к силе заклинаний, а используя меч, в левую руку можно взять щит. Щит – это лишние характеристики, броня и дополнительная возможность снижения входящего по тебе урона.

Все! Решено! У меня пятьдесят восемь свободных единиц талантов. Начнем с зачарования.

Вы получили навык: «Зачарование личного оружия силой огненной стихии I».

Огненная стихия глубоко проникает в материал, из которого изготовлено Ваше оружие и увеличивает его физический урон на 2% к базовому урону.

Внимание! После зачарования оружие становится персональным и не может быть использовано другими игроками или НПС.

Кидаю еще четыре единицы в этот навык и на выходе получаю:

Вы изучили навык: «Зачарование личного оружия силой огненной стихии V».

Огненная стихия глубоко проникает в материал, из которого изготовлено Ваше оружие и увеличивает его физический урон на 10% к базовому урону.

Внимание! После зачарования оружие становится персональным и не может быть использовано другими игроками или НПС.

Ту же самую операцию провожу с остальными стихиями, отличий нет разница только в тексте. Теперь, когда все четыре зачарования стали максимальны, у меня открылась возможность вложения пяти очков в навык зачарования всеми стихиями.

Вы изучили навык: «Зачарование личного оружия силой стихий I».

Магия четырех Великих Стихий окутывает Ваше оружие и увеличивает его физический урон на 42% к базовому урону.

Внимание! После зачарования оружие становится персональным и не может быть использовано другими игроками или НПС.

Делаю навык максимальным.

Вы изучили навык: «Зачарование личного оружия силой стихий V».

Магия четырех Великих Стихий окутывает Ваше оружие и увеличивает его физический урон на 50% к базовому урону.

Внимание! После зачарования оружие становится персональным и не может быть использовано другими игроками или НПС.

Пятьдесят процентов повышение физики и минус двадцать пять единиц талантов. Осталось тридцать три... Я посчитал в уме. Вроде все выходит. Итак...

Вы изучили заклинание «Каменная кожа».

Время на произнесение 1 секунда.

Затраты манны: 30 единиц.

Время действия: 2 часа.

Ваша кожа наполняется силой стихии земли. Вы получаете способность игнорирования 1% физического урона.

По аналогии с зачарованием поднимаю «каменную кожу» до пятого уровня, потом то же самое делаю с ледяным щитом, огненным щитом и щитом молний. После этого уже могу взять «щит стихий», который хоть и не добавляет больше игнорирования физического урона, зато добавляет по «плюс пять процентов» к стихийным защитам за каждый уровень навыка. Разумеется, поднимаю навык до пятого.

Вы изучили навык «Щит стихий V».

Время на произнесение 1 секунда.

Затраты манны: 300 единиц.

Время действия: 2 часа.

Магия четырех Великих Стихий защищает Вас, принимая на себя часть физического и стихийного урона. Вы получаете способность игнорировать 20% физического урона, 25% урона огненной стихии, 25% урона водной стихии, 25% урона воздушной стихии и 25% урона стихии земля.

Осталось 8 очков талантов, переходим к ударам.

«Порыв ветра I».

10 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 10.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 100% урона дополнительно к базовому урону от оружия.

Замедляет передвижение противника на 5%, время действия: 5 секунд.

1% шанс шокировать противника на 1 секунду.

«Ледяной клинок I».

10 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 10.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 100% урона дополнительно к базовому урону от оружия.

Замедляет передвижение противника на 5%, на 5 секунд.

1%-й шанс заморозить противника, время действия: 1 секунда.

«Язык пламени I».

10 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 10.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 100% урона оружия.

Игнорирует 1% физической защиты противника.

«Каменный клинок I».

10 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 10.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 100% урона дополнительно к базовому урону от оружия.

Замедляет передвижение противника на 5%, время действия: 5 секунд.

1%-й шанс ошеломить противника на 1 секунду.

Восемь очков талантов и четыре навыка. Однозначно возьму «Язык пламени» – он уникален. А вот второй, наверное, «Ледяной клинок» – ну нравится мне лед! Стоп! Альтус телепортировался в бою... а что у есть у меня? Минут пять поисков – и я нашел! Навык назывался «Прыжок», и первое очко можно было вложить на 50 уровне, второе уже на сотом.

«Прыжок I».

50 единиц маны.

Мгновенное действие.

Восстановление: 25 секунд.

Требуется уровень: 50.

Переносит заклинателя в видимую им, заданную точку в радиусе сферы 20м, при отсутствии на пути препятствий. Освобождает заклинателя от эффектов оглушения и эффектов, ограничивающих передвижение.

Все. Пора заканчивать.

Вы изучили «Язык пламени V».

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 30.

Восстановление: 2 секунды.

Вы атакуете противника раскаленным силой огня клинком, нанося 150% урона дополнительно к базовому урону от оружия и игнорируете 5% его физической защиты.

Вы изучили «Ледяной клинок II».

Мгновенное действие.

Затраты энергии 20.

Восстановление 2 секунды.

Вы атакуете противника ледяным клинком, нанося 120% урона дополнительно к базовому урону от оружия, замедляете его передвижение на 10% на 10 секунд и имеете 2%-й шанс заморозить противника на 2 секунды.

Вы изучили заклинание «Прыжок I».

Мгновенное действие.

Затраты маны – 50 единиц.

Время восстановления 25 сек.

Вы переноситесь в видимую Вами, заданную точку в радиусе сферы 20м, при отсутствии на пути препятствий. Прыжок освобождает Вас от эффектов оглушения и эффектов, ограничивающих передвижение.

Все, закончил. Прав я в своих предположениях или ошибаюсь, покажет только практика. Я кинул 39 очков характеристик в запас сил и 25 в здоровье. Теперь энергии мне хватит на двадцать ударов, а очки жизни, в случае чего, доберу на экипировке. Нормально, решил я и открыл расширенное меню своего персонажа.

Ученик архимага Альтуса, убийца Шаартаха – Криан, уровень 67.

Раса – человек [демон].

Ловкость: 10.

5,05%-й шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5%-й базовый + 0,05 % от параметра «ловкость».

1 % – снижение урона при падении с высоты.

Сила: 100.

1% – увеличение показателя брони.

20% – увеличение физического урона.

200 кг – максимальный переносимый вес.

Здоровье: 46.

460 единиц жизни.

Запас сил: 60.

600 единиц энергии.

Дух: 67.

5,67% регенерации маны и энергии в бою: 5% базовый + 0,67% от параметра дух.

5,67% регенерации, маны и энергии вне боя: 5% базовый + 0,67% от параметра дух.

0,67% регенерации жизни вне боя: 0% базовый + 0,67% от параметра дух.

Интеллект: 67.

5,34% – шанс нанесения критического урона заклинаниями: 5%-й базовый + 0,34% от параметра «интеллект».

13,4% к силе заклинаний.

670 единиц манны.

Броня: 20.

Умения и навыки.

«Зачарование личного оружия силой стихий V».

«Щит стихий V».

«Язык пламени V».

«Ледяной клинок II».

«Прыжок I».

Пассивные навыки и достижения.

«Убийца Шаартаха».

«Ученик архимага Альтуса».

Стойкость: 33%.

Бонус к урону при использовании мечей: + 2%.

Бонус к показателю тяжелой брони: +2%.

Защита от заклинаний.

Магии воды: 0% (25% со щитом стихий).

Магии воздуха: 0% (25% со щитом стихий).

Магии земли: 0% (25% со щитом стихий).

Магии огня: 0% (25% со щитом стихий).

Ментальной магии: 95%.

Магии тьмы: 67%.

Природной магии: нет.

Магии света – 67%.

Отношение с остальными расами: люди – вражда, эльфы – вражда, орки – вражда, гномы – вражда, дроу – вражда, демоны – [неприязнь] в доминионе Аштар нейтрально.

Я залез в настройки и убрал «убийца Шаартаха» с панели имени, нечестно выходит, все-таки его убил архимаг, а бонусы это достижение приносит и так. Потом перенес все умения, кроме зачарования, на панель быстрого доступа. В запасе у меня осталось еще четыре свободные ячейки.

Теперь пора заняться разбором трофеев. У меня давно чесались руки посмотреть, что там лежит в сумке, но я дал себе зарок, что, пока не разберусь с талантами, в сумку не загляну. Теперь время пришло, начнем с брони и оружия.

Из шестнадцати предметов, выпавших с Шаартаха, только два в настоящий момент представляли ценность. И такую, что просто захватывало дух!

Одеяние лунного света.

Нагрудник: кожа.

Прочность: 2789/3000.

Легендарный масштабируемый. Предмет из набора лунного света.

Не требует уровня.

Для уровня10:

броня 25,

+15 к интеллекту,

+10 к духу,

+15 к здоровью,

+5% к силе заклинаний.

Вес: 1 кг.

Часть доспеха короля эльфов Накилона Разъединителя.

Расплата.

Меч: Двуручное.

Прочность: 2489/3000.

Легендарный масштабируемый.

Не требует уровня.

Для уровня 10:

урон: 46-71,

+15 к силе,

+5 к запасу сил,

+10 к здоровью,

+0,5% нанесения критического урона физической атакой.

Вес 6 кг.

Выкован гномами в огненных чертогах Куад Дора для Эртадиона.

Ну не может же мне везти постоянно! Две масштабируемые легендарки, и ни одна из них для меня не подходит – ни кожаную броню, ни двуручные мечи мой класс использовать не может. Я разочарованно вздохнул: масштабируемые предметы – это такие, которые растут в уровне вместе со своим хозяином, становясь сильнее, и я даже не представляю, сколько они могут стоять. Если учесть, что выпали они с уникального босса четыреста семьдесят третьего уровня, – много, каждый не меньше чем очень хорошая спортивная тачка.

С уникальных боссов вообще падают предметы с увеличенными характеристиками, и чем выше уровень босса, тем круче характеристики на предмете. Ладно, я убрал оба предмета в хранилище, с этим разберемся позже. Оставшиеся четырнадцать предметов – восемь редких и шесть легендарок я убрал следом. Представьте неандертальца, нашедшего ядерный фугас. Вот примерно тем же самым для меня были предметы, использовать которые можно было только с четырехсотого уровня – их даже продать никому нельзя, вернее, можно, но реальной цены за них никто не даст.

Переходим к инспекции бутылок: двадцать мензурок крови Шаартаха и шесть – слюны – все уникальные, ну еще бы, Шаартах-то был всего один. Кровь увеличивает значение любой максимально-прокачанной профессии на единицу, слюна добавляет один случайный параметр на оружие до уровня 450 в соответствии с уровнем предмета. Супер! Насколько я знаю, прокачка профессий на высоких уровнях – сущий ад, а тут запросто «+20» к любому навыку. Плюс один параметр на оружие – вообще без комментариев, то, что параметр случайный, ерунда – это все равно улучшение.

Семь мензурок «Вытяжка печени твари из Преисподней» – класс «редкое», основной компонент для некоторых высших алхимических эликсиров, используемый алхимиками с уровнем профессии «200+». К примеру, согласно вики, великий эликсир защиты от магии, поднимающий все твои максимальные защиты на десять процентов на восемь часов и не

спадающий после смерти персонажа, без этого компонента изготовить невозможно. Наверное, дорогая штука, но для меня пока бесполезная. Когда еще я прокачаю алхимию до двухсот, и буду ли я ее вообще качать когда-нибудь?

Шесть бутылочек легендарного класса с зельем высшего исцеления мгновенного действия, снимающим все болезни и проклятия и восстанавливающим жизнь до максимума. Круто! В свете последних изменений с двадцатипроцентным понижением уровней и характеристик – вещь незаменимая.

Непонятный уникальный фиал золотистого цвета:

«Дыхание Шаартах».

Уникальный предмет. Зелье.

Время действия 30 секунд.

Эффект: дыхание древней могучей Твари изменяет вашу сущность и выравнивает ваши характеристики с характеристиками Вашего противника, либо с характеристиками самого сильного, в радиусе двадцати метров от Вас, противника.

Использование: разбить.

Я пожал плечами. Конечно, здорово, оказавшись рядом с тем же Шаартахом, получить на полминуты его характеристики, ну а дальше-то что? Оружие и броня все равно останутся теми же. Или не останутся? Проверять я все равно не буду, зелье-то всего одно. По крайней мере, эта бутылочка может спасти меня, когда нужно будет от кого-нибудь сбежать.

А вот последние пять фиалов меня порадовали!

«Яд Шаартах».

Уникальный предмет. Зелье.

Время действия 600 секунд.

Эффект: перед ядом древней Твари не может устоять ни одно существо. Здоровье вашего противника снижается десятикратно от своего максимального значения.

Использование: кинуть в противника.

За эти пять мензурок рейдлидеры топовых гильдий продадут душу кому-угодно. Мне же самому использовать это – как стрелять из пушки по воробьям. Оставлю на крайний случай, когда не будет другого выхода.

Я кинул в поясные ячейки два зелья высшего исцеления, одну с ядом на всякий случай, и немного подумав, в последнюю ячейку сунул «Дыхание Шаартах» – все-таки лишний шанс выжить. Все остальные мензурки и деньги я сунул в личное хранилище, оставив себе пятьдесят золотых на карманные расходы.

Нужно идти вниз, поесть и озаботиться покупкой снаряжения. Смешно сказать, но я, получив шестьдесят седьмой уровень, еще никого так и не убил.

Внезапно я вспомнил, что у меня остались два непонятных предмета, открыл сумку и достал оттуда зеркало. Красивая вещица из истинного серебра, которое само по себе стоит немало, – отполированный до зеркальной чистоты овал и орнамент по краям. Скорее всего эльфийское.

Вам доступно задание: «Зеркало Исилиэль».

Тип задания: скрытое.

Верните зеркало его владелице.

Награда: опыт; неизвестно.

И все, больше ни слова: ни кто такая эта Исилиэль, ни где ее искать. А между тем еще одно скрытое задание. Даже как-то неудивительно. Я пожал плечами и убрал вещицу в сумку, достал оттуда кусок полотна и расстелил его на столе. Однозначно – это знамя. С коричневого поля на меня скалилась грозная кабанья морда. Потрепанное по краям, с двумя дырами посередине, знамя было заляпано чем-то бурым, скорее всего кровью. Я разгладил полотнище рукой, и внезапно меня накрыло...

\*\*\*

– И чего ты скалишься? – Дранг, скривившись, хмуро посмотрел на Скити. – Вроде взрослый уже, сын есть, а все как лет тридцать назад, будто шило в заднице, вертишься. Вот тебя Горин до сих пор в учениках и держит. Порядочный гном должен быть степенным, вот как я, – он ткнул себя в грудь большим пальцем.

– Угу, ты жарку чаще пивом запивай, и не так рожу кривить будешь с утра. Вон как тебя перекосило, – хмыкнул Скити в ответ. – Горин до сих пор бесится, что Дарна меня выбрала, он-то себе в зятя Сковра хотел. Ничего, внука он любит. Глядишь, и перебесится.

– Сковр, конечно, не чета тебе, криволапому, знаменосец легиона как-никак, и в младших мастерах уже семь лет. – Дранг кивнул на стоящих метрах в пятидесяти от строя старших офицеров, справа от которых, придерживая правой рукой длинное заостренное древко, на котором, вздрагивая от редких порывов ветра, покачивалось знамя легиона, стоял высокий широкоплечий гном. – Да что ты там все высматриваешь?

– Темные, и Кирана с ними! – Скити указал на группу магов из Великого леса. – Они-то что тут забыли?

– Стрелков своих прикрывают, вестимо, – очередной раз сморщился страдающий с похмелья гном, – так радоваться нужно. Если бы не они, от нас в Волчьих пустошах мало бы чего осталось, и так каждого третьего схоронили, – еще сильнее нахмурился Дранг. – Наш-то Гримнир на переднем крае, с остальными, а мы тут непонятно зачем.

Они уже часа два стояли на небольшой возвышенности, метрах в двухстах позади Слышащих ветер, и, тихо переговариваясь, ждали начала битвы, готовые в любую минуту выдвинуться вперед и прикрыть стрелков и магов, беззащитных перед атаками адских тварей.

В памятном сражении в Волчьих пустошах их Шестой легион оказался на острие главного удара армии Велиала и, поддержанный магами темных эльфов, устоял, пока остальные легионы загибали строй, охватывая ревущих тварей по краям, а рыцарская конница Эрантии опрокинув гортов, завершала обходной маневр.

Сегодня их оставили в резерве. Армия два дня двигалась максимальным темпом, чтобы занять удобную позицию в Саакумском ущелье, прикрывшись с флангов горами. Сейчас все готовы: конные тысячи эрантийцев на левом фланге, шесть легионов Подземного королевства в центре вместе с сотнями темных и светлых стрелков, прикрывающими их от атак крылатых демонов с воздуха.

Маги тут, на правом фланге, прямо перед ними, на них основная задача – защита армии, они надежно прикрыты стоящими впереди легионами, но на всякий случай здесь стоит их потрепанный и прославленный Шестой, сверкая мифриловыми лезвиями пик и алебард в лучах поднимающегося солнца.

– Так и я говорю, хорошо это, – Скити широко улыбнулся и, поправив усы, подмигнул другу. – Девки, говорю, у них справные, жаль только тощие все. Но с этим у них очень даже ничего, – он, прислонив свою пику к корпусу, сделал характерный жест руками, показывая, с чем конкретно «ничего» у эльфиек, – а у Кираны так и подавно все на местах....

– Идиот, – зашипел на него Дранг, она ж богиня, – ну как услышит?! Ты видел, как она своим мечом машет? Да она таких, как ты, пару десятков своей рельсой на два поделит и не заметит, что вы все в мифриле. О, кажись, началось!

До их строя долетел грохот магических разрывов, над далекими шеренгами легионов сверкнули магические щиты, тысячи стрелков, подчиняясь громким крикам своих командиров, резко двинулись вперед.

– Стоим! Отставить разговоры! – долетел до них магически усиленный голос Аракуса. Вечно невозмутимый легат даже не посмотрел в сторону начинающегося боя.

Минут пятнадцать ничего особенного не происходило, и, лишь когда армии сошлись, Сакумское ущелье, казалось, содрогнулось от грохота.

– Эй, глянь, – Скити толкнул товарища в бок, и указал в сторону недалеких скал прикрывающих их фланг, – что там за.... Тревога! Тревога! – заорал он.

Теперь уже заметили все. Магическое покрывало спало, и гномы увидели в метрах восьмистах от себя медленно начинающую движение в их сторону армию.

– Первая тысяча – прямо бегом, левое плечо вперед! Вторая, и третья, и четвертая – левое плечо вперед, две линии, глубина десять, по номерам! – перекрывая тревожные звуки горнов, раздались команды легата, тотчас продублированные тысячниками. Загремели барабаны, взметнулись в небо сигны тысяч и Шестой легион с максимально возможной скоростью стал разворачиваться навстречу наступающему врагу.

Их третья сотня находилась с правого края, и они отчетливо видели три огромных отряда наступающих демонов преисподней, от разнообразия которых рябило в глазах, и четырех огромных чудовищ позади отрядов.

– Что за крысиное дерьмо, откуда они тут взялись?! – прорычал Дранг, с ненавистью глядя вперед.

- Легионы фельдмаршала Багерита, - пояснил седоусый Даврин, стоящий в шеренге слева от Дранга. - Гаунил, Гронх и Шаартах - его генералы. - Он, перехватив оружие, поочередно указал пальцем на три огромные фигуры. - А вон тот черный позади - он сам.

- Но как мы их прозевали? Их же раз в пять больше, чем нас! С нами же маги и Кирана, как они не заметили?!

- Тут не обошлось без проклятого Сирата, они же с братом выступили на стороне Велиала. Только магия темных может обмануть темных, или я чего-то не понимаю...

- Разговоры отставить, строй выравниваем! - стоящий справа, чуть впереди строя, сотник Геркан тревожно вглядывался в атакующую лавину демонов, до которой оставалось еще метров пятьсот.

- Щитники, смыкаем строй, третья и шестая шеренги - пики во фронт, задние - поддерживаем впереди стоящих, - со всех сторон раздались голоса сотников, и Скити, опустив свою пику на плечи впереди стоящих товарищей, внутренне напрягся и приготовился к удару.

Четыре огромных огненных шара разбились о щиты вовремя опомнившихся магов темных. Пятый, прорвав защиту, ударил куда-то в строй изготовившейся к бою четвертой сотни, и оттуда раздались крики боли сторающих заживо гномов.

- Легионеры! - услышал Скити голос легата. - Твари, поддержанные проклятым богом, хотят ударить во фланг нашей армии! Если мы не устоим, они прорвутся к магам, сомнут стрелков и ударят в спины нашим братьям! Покажем тварям, что такое бронзовобокие!

Раздался громкий рев четырех тысяч глоток воодушевленных воинов.

Ответ Кираны и магов пришел незамедлительно, почти треть одного из наступающих отрядов смело ледяными копьями, а одно из адских чудовищ, похожее на гигантского паука с тремя оторванными лапами, по инерции завалилось влево и с диким воем покатило по земле, ломая атакующие ряды и десятками давя наступающих.

Удар тварей был страшен, треск, сравнимый с громовым раскатом, пронесся над ущельем. Стояли визг, рев, крики боли. Тела адских созданий тут и там повисли на пиках. Щитники заработали топорами, рубя прорвавшихся сквозь частокол пик демонов.

Пик вырвало из рук Скити, он с трудом удержался на ногах, затем перекинул со спины щит и, подхватив с пояса топор, тут же отрубил одну из лап перепрыгнувшей через первые шеренги гадины, а его сосед справа вогнал свой топор потерявшему подвижность монстру глубоко в покрытую хитиновыми пластинами шею.

- Держать строй! - откуда-то издалека раздался голос сотника. Но многие атакующие, обладая изрядной прыгучестью, перемахивали стену щитов и падали на головы стоящих сзади.

Человекоподобный демон с отрубленной нижней конечностью, в конвульсиях размахивающий когтистыми лапами, упал прямо на Скити, забрызгав его слизью из обрубка и больно приложив по бедру. Сжав зубы от омерзения, он щитом оттолкнул тварь в сторону и добил ударом топора. Сзади раздалось хеканье и характерные рубящие звуки - в бой вступили алебардчики.

Скити рубил и рубил, он отсекал лапы, раскраивал черепа, разрубал слабо бронированные животы тварей, ломящихся сквозь строй. Земля под ногами скользила от крови и кишок. Где-то справа остался Дранг, и гном надеялся, что его друг жив. До него изредка доносились команды

сотника, мелькали вокруг какие-то вспышки. Вот двухметровый, похожий на жабу демон атакует щитника, тот в глухой обороне с трудом выдерживает удары. Скити помогает еще четверым товарищам и рубит тварь сбоку, пока та не заваливается с хрипом на землю.

Справа раздался невыносимый визг, от которого заложило уши, гном обернулся. Огромная серая масса, похожая на пещерную улитку, легко расшвыривая легионеров и визжа от попадающих в нее заклинаний, быстро перебирая щупальцами, ползет в сторону атакующих ее магов темных эльфов. А чуть в стороне богиня Кирана сцепилась с Багеритом, и земля пылает вокруг сражающихся. Удары огромного молота Высшего демона Преисподней не могут пока пробить щит богини, но и ее заклинания бессильно стекают по его защите. Быстро приняв решение, Скити отбросил в сторону щит и, подхватив алебарду одного из убитых, с силой вогнал ее в щупальце серого чудовища. Лезвие пробило серую кожу монстра, из раны хлынул зеленый икор. От волны вони желудок гнома пополз к горлу. Гном успел ударить во второй раз, прежде чем был отброшен в сторону ответным ударом серого монстра.

Скити открыл глаза. Сколько прошло времени, он не знал, понял только, что пока еще жив, и еще понял, что лежит на чем-то теплом. В ушах шумело, гном начал подниматься с земли и увидел дыру в центре своего нагрудника. Один из шипов на щупальце чудовища пробил его насквозь. Почему же он еще жив? Или, может, он уже в чертогах Подгорных королей? Нет, вот причина – он увидел знамя их легиона, сейчас запачканное его, Скити, кровью. Он просто упал на него. Все понятно, реликвия не дала ему умереть. Каждое такое знамя было мощным артефактом, который придавал сил воинам, идущим под ним в бой, и был серьезно защищен от магии и от чужих рук.

– Давай, брат, теперь понесу я, – с этими словами гном вынул знамя из рук мертвого Сковра. Тяжело опираясь на древко, выпрямился во весь рост и усмехнулся. «Ну что, мастер Горин, ты хотел, чтобы твоя дочь была женой знаменосца легиона?» – мысленно произнес он и огляделся по сторонам.

Их Шестой выполнил свою последнюю боевую задачу и дал время перегруппироваться магам и стрелкам. Из атаковавших их тварей прорвалось не больше трети, но их уже добивала успевшая развернуться тяжелая конница герцогов. Вот только их легиона больше не существовало: заваленное горами трупов поле, запах гнили, паленой плоти и крови. И невыносимая вонь, исходящая от останков адских созданий. «Нет, – одернул он себя, – Шестой легион жив» – и погладил теплое древко. В это время ветер тронул полотнище, и оно улыбнулось Скити оскаленной кабаньей пастью.

Но закончилось еще далеко не все.

Кирана, оставшаяся в одиночестве, с трудом отбивала удары тяжелого молота Черного демона, а еще гном видел, что долго ей не выстоять, поскольку та мерзкая тварь, которая чуть не убила его самого, сейчас глядела на богиню. Из глаз демона текли туманные нити, которые ослабляли и замедляли женщину, а та не могла ничего с этим поделать, поскольку была связана атаками фельдмаршала армии Преисподней.

Помощи ждать неоткуда, ни рыцари, ни маги не подспеют, они слишком далеко, и в тот момент, когда Скити раздумывал, что сделать, Кирана в отчаянии огляделась по сторонам, и гном ужаснулся тому, насколько страшен был в бою ее облик.

И он принял решение. Тварь, которая сковывала богиню, находилась метрах в тридцати от него, и сейчас ее тело было вытянуто параллельно земле так, что глаза находились метрах в двух от поверхности. Скити наклонил древко знамени, словно пику, и с разбега загнал острие в

один из глаз чудовища. Удар был настолько силен, что знамя целиком ушло внутрь, а зловонная жижа фонтаном хлынула из лопнувшего глаза. Вой раненой твари перекрыл все звуки в округе, монстр двумя могучими ударами буквально втоптал в землю обидчика, завертелся на месте и, не переставая визжать, мгновением позже скрылся в портале.

Более не сдерживаемая богиня обрушила серию мощных ударов на не ожидавшего этого Черного демона. Один из ударов достиг цели, и фельдмаршал Велиала с пробитой лезвием глоткой рухнул на землю Саакумского ущелья.

Когда передовой отряд рыцарей герцога Дарского добрался до места гибели Шестого гномьего, они увидели жуткую картину. Посреди заваленного трупами поля прямо на земле сидела одетая в чистые зеленые одежды черноволосая девушка и, положив руку на грудь мертвого легионера, молча смотрела ему в глаза.

Один из рыцарей хотел что-то сказать, но командор резко поднял вверх руку, призывая к тишине.

Тем временем черноволосая закрыла гному мертвые глаза и, легко подхватив с земли огромный меч, ни разу не взглянув в сторону рыцарей, растворилась в воздухе.

\*\*\*

В себя я пришел сидя на кровати.

Да что же это такое! Если каждый квест я буду получать так, то со временем у меня просто сорвет крышу. В ушах до сих пор стоял шум битвы, а глаза слезились от едкой вони.

Вам доступно задание: «Возвращение реликвии».

Тип задания: легендарное.

Передайте знамя Шестого гномьего легиона главе рода бронзовобоких.

Награда: опыт; неизвестно.

Я бережно сложил полотенце и убрал его в сумку.

В обеденном зале не было никого, то есть вообще никого. Не было не только посетителей, но и место за барной стойкой пустовало. Хозяин куда-то отошел. Интересно, а как барная стойка называется в трактирах? Это же не бар.

Я вспомнил разницу между заведениями в Сан-Франциско и в Москве. Конечно, сорок лет развитого капитализма изменили многое, но все равно работники российских питейных заведений отличались не в лучшую для моей страны сторону. Все-таки исторически русских всегда спаивало государство. В стране, где официально декларировалась борьба с пьянством, процветали различные рюмочные, тошнилочки и прочие заведения, в которых культура питья никому была не нужна и даром. Важно только количество выпитого. От работников таких заведений не требовалось ни мастерства в приготовлении напитков, ни качества обслуживания. Поэтому и уступают наши бармены американским, как ни грустно об этом

говорить.

Тем временем дверь в жилые помещения первого этажа распахнулась, и оттуда вышел хозяин заведения вместе с каким-то щуплым демоном в одежде мага.

- Я сожалею, что ничем не могу помочь, - произнес маг. - Мирана тоже не лекарь, да и не успеешь ты. Вот найти гадину она, может быть, смогла бы, но на это нужно время, - вздохнул он, - только вот времени нет совсем. Маг бросил взгляд на меня, лицо его чуть заметно изменилось, будто у меня на лбу что-то было написано, впрочем, через секунду он уже забыл обо мне.

- Я понял, Альсуил, - хмуро кивнул трактирщик. - Спасибо, что зашел. - Он хлопнул мага по плечу и, когда тот покинул помещение, повернулся в мою сторону.

- Не работаю, - у мужика явно что-то произошло, но он держался. - После обеда придет повар, - бросил он мне и пошел в сторону двери.

- Корт, может, чем-то могу помочь? - спросил его я.

Трактирщик резко остановился на полпути, слегка наклонил голову вниз, потом медленно обернулся:

- Ты скорее похож на оборванца, светлый, чем на ищущего или Великого лекаря, - медленно проговорил он.

- Я случайно услышал ваш разговор с этим господином и подумал, что кого-то нужно вылечить, - пожал плечами я. - Ели это так, то это, в принципе, не проблема.

В глазах у демона мелькнула надежда.

Вам доступно задание: «Излечение больной».

Тип задания: уникальное.

Излечите Треис, больную жену хозяина постоянного двора «Счастливого легионера» Корта, либо уничтожьте причину болезни, пока Треис жива.

Награда: опыт; уникальный навык.

Штраф за невыполнение: понижение репутации с хозяином постоянного двора «Счастливого легионера» Кортом.

- Моей жене осталось жить пару часов, светлый. - Он подошел ко мне и внимательно посмотрел в глаза. - Чтобы ее спасти, понадобится чудо, или я должен успеть упокоить около двадцати живых.

Я снял с пояса зелье высшего исцеления и протянул ему. Рука демона дернулась к пузырьку, но по дороге замерла. Корт поднял на меня глаза

- Ты хоть представляешь, сколько это стоит?

- Наверное, не дороже, чем жизнь твоей жены, - я сунул пузырек ему в руку.

Он кивнул и сжал кулак с пузырьком так, что мне показалось – раздавит.

– Жди меня здесь, – кивнул он мне и быстро пошел к двери. Из-за двери раздался его крик: – Ирса! Бездельница! Быстро собери поесть гостю, и бутылку ривского на стол. Быстро, я сказал!

«Легко быть благородным и щедрым, когда тебе это, в принципе, ничего не стоит», – подумал я. Нет, конечно, отданное зелье может быть очень дорогим, но я настолько сжился с этим миром за пару дней, что не воспринимал окружающих как программы, да и не уверен, что они ими продолжали оставаться. Я-то, по сути, теперь такой же. А почему не помочь человеку? Вернее, демону, ну да не сильно они отличаются от нас. Я и не надеялся получить задание, а тут еще неизвестный навык в награду.

Как правило, отличить квестстартера-НПС, который готов выдать тебе задание, легко. На него указывает полупрозрачный восклицательный знак над его головой. Однако в Ламорне если и есть стандартные квесты, то мне они не по зубам, и я их просто не вижу из-за своего низкого уровня. Исключения в таких случаях обычно составляют некоторые социальные квесты или вот такие, как сейчас у меня, – уникальные.

Уникальные квесты генерируются по ходу игры в зависимости от игровой ситуации и некоторых действий отдельных НПС. А уникальный навык в награду – это, как правило, что-нибудь вроде умения вышивать крестиком. То есть денег принести, в принципе, может, и немало. В общем, не буду загадывать.

Тем временем из-за двери осторожно, словно мышка из-под веника, выглянула испуганная подавальщица. Убедившись, что кроме меня никого в зале нет, она осторожно выскользнула из-за двери и, быстро выложив еду с бутылкой вина на стол, буквально убежала обратно. Я кинул в рот кусок ветчины и стал неторопливо жевать. Вино трогать не стал, решил дожидаться хозяина.

Повышение Вашей репутации. Хозяин постоялого двора «Счастливого легионера» Корт и его жена Треис относятся к Вам дружески.

Получилось! До последнего момента я переживал: вдруг на демонов не подействует, или подействует как-то не так? Но все оказалось нормально, и я вернулся к еде. Улыбающийся трактирщик появился минут через пять с каким-то свертком в руках.

– Спасибо тебе, Криан, – демон крепко пожал мне руку, – на вот, – сунул он мне в руки сверток. – Переодевайся. – Треис пока приводит себя в порядок, и передала это для тебя.

Я развернул сверток, в нем оказались красная вышитая рубаха, коричневые штаны и сапоги из светло-коричневой кожи, и поднял вопросительный взгляд на Корта.

– Свою одежду кидай тут, если, конечно, она тебе не особо дорога, – он кивнул на пол. – Ирса! Где ты?! Собери одежду этого господина и сожги.

Я не стал заставлять себя упрашивать, и быстро переоделся. Предварительно вытащив из старого пояса три оставшихся фиала. Одежда никаких бонусов не давала. Это не экипировка, но выглядел в ней я вполне нормальным человеком. Я кинул свои тряпки на пол и уселся напротив трактирщика. Тот тем временем успел разлить вино по кружкам. Мы выпили, и хозяин потащил меня на задний двор.

– Да вернемся мы еще, успеешь поесть, – хмыкнул он, перехватив мой печальный взгляд, направленный в сторону еды.

На заднем дворе оказалось свободно, поленница дров, пара каких-то сараев и телега без колеса по центру.

– Спокойно, – Корт развернул меня за плечи к себе и положил руку мне на лоб. По телу пробежала волна мурашек.

Задание «Излечение больной» выполнено.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 68.

Вами изучен уникальный навык «Шаг сквозь тьму».

Вам доступна одна единица очков таланта.

Расовый бонус: +1% защиты от заклинаний темной магии, +1% защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступно 3 единицы характеристик.

Вы изучили заклинание «Шаг сквозь тьму I».

Мгновенное действие.

Затраты маны: 100 единиц.

Время восстановления: 25 секунд.

Вы исчезаете из видимости и переноситесь в заданную Вами точку в радиусе сферы 20 метров. «Шаг сквозь тьму» освобождает Вас от эффектов оглушения и эффектов, ограничивающих передвижение.

Почти то же, что и «Прыжок», только немного покруче. Кастуя «Прыжок», я не исчезаю и не могу игнорировать препятствия. У разбойников есть подобный навык – «Шаг сквозь тень», но там нужно видеть конечную точку, а здесь не обязательно, главное, чтобы было свободное место.

«Эдак можно в королевскую сокровищницу шагнуть», – подумал я, усмехаясь. Хотя, конечно, это я так, мечтаю, – любая сокровищница защищена от подобных трюков, да и воровать – не мое это. Я быстро увеличил ледяной клинок до третьего уровня и кинул три очка в здоровье.

– Я не всегда был трактирщиком, только последние три года, как вышел на покой, до этого – пятьдесят лет в карателях у Тирануса. И хватит улыбаться, покажи мне, что ты понял. – Он указал пальцем в дальний конец двора. – Туда шагни.

Я кинул навык на панель, посмотрел, куда указывал Корт, и активировал навык. На секунду стало холодно, и вот я стою у дальней стены.

- Нормально, - махнул рукой трактирщик, - прыгай обратно и пошли, поговорим. Смотреть, куда прыгаешь, не нужно, это тебе не ваши маговские штучки. Просто в голове задай направление и расстояние. Если там, куда хочешь шагнуть, есть свободное место, то все получится. Со временем ты будешь интуитивно в каждый момент знать, куда можно шагнуть.

Я дождался, пока прыжок обновится, и шагнул назад. Потом потренируюсь, жаль только, что мой прыжок завязан на одно время с этим шагом, то есть я не могу сначала шагнуть, потом телепортироваться. Общий откат на оба заклинания.

В зале к нашему возвращению было уже человек десять. Давешние крестьяне опять похмелялись за тем же столом, тот же купец с охраной и пара солдат за столиком в углу. За стойкой стояла симпатичная демонесса, с торчащими из-под подвязанных плетеным кожаным шнурком черных волос небольшими рожками. Она приветливо улыбнулась, вышла из-за стойки и протянула мне руку.

- Треис, - кивнула она, когда я легонько сжал ее пальцы. - Спасибо тебе за нас, - она погладила себя по животу и улыбнулась еще раз.

- И тебе спасибо за эти прекрасные вещи, - не остался в долгу я.

- Идите за стол, я собрала немного поесть, не стоит пить на голодный желудок, - она чмокнула мужа в щеку и вернулась за стойку.

«Немного поесть» означало ломящийся от еды стол. И когда только успели приготовить?! Пока я ел, Корт, так и не притронувшийся к пище, задумчиво смотрел на меня.

- Как ты попал, сюда Криан? - увидев, что в меня уже ничего не лезет, спросил он. - Я слышал, что светлые иногда попадают сюда, но сам не видел вашего брата никогда.

- Светлые - это представители светлых рас? Но почему это заметил только ты и, может, еще маг, с которым ты разговаривал до меня? - ответил я вопросом на вопрос, что некультурно, конечно, но и мне хотелось понимать ситуацию, чтобы продолжать диалог.

- Мастер Альсуил маг, а я прошел специальную подготовку, - пожал плечами Корт. - Так все же откуда ты?

- Не помню я ничего, честно, кроме того, что я человек. Очнулся около Ламорны в лохмотьях. Немного помог одному старику убить тварь тут неподалеку. Потом пришел сюда, у меня в сумке письма в Ниттал, нужно отвезти их, - пожал плечами я, - а потом я хотел бы вернуться назад, к людям. У меня там осталась сестра и кое-какие долги.

- Что за старик и что за тварь? - Корт присмотрелся ко мне, и на его лице проступило неподдельное удивление. - Ты убил Шаартаха! - потрясенно выдохнул он. Но как?! Эту тварь не могли найти лучшие ищущие Ахримана! И, прости, ты не похож на великого мага, там же не каждый владыка бы справился....

- Великим магом был старик, а я постоял в стороне, - скромно ответил я, - я не хочу про него распространяться.

- Ладно, проехали, караван в Ниттал будет только завтра с утра. Чем ты собираешься заняться сейчас?

- Зайду к кузнецу и алхимику, если ты мне покажешь, где их найти. Деньги у меня есть, а брони и меча нет. А потом - не знаю. Ты хочешь что-то предложить?

- Да, думаю, ты справишься. - Корт нахмурился. - Треис заболела не случайно, в поселке появилась каррига. - Он увидел мой вопросительный взгляд и пояснил: - Каррига - одна из неживых тварей темного бога Сирата, которая питается жизненными силами детей и женщин. Беременные для нее самая сладкая добыча, а моя Треис как раз в положении, - он посмотрел на хозяйничающую за стойкой жену. - Твари достаточно посмотреть в сторону живого, и тот начинает увядать. И чем сильнее каррига, тем быстрее. - Корт тяжело вздохнул и продолжил: - В поселке сейчас человек двадцать тех, кто здесь не проживает: три купца с охраной и слугами тоже ждут караван, чтобы присоединиться к нему, поскольку вместе безопаснее, и еще десяток пополнения полусотни Веллаха.

Я машинально отметил, что Корт сказал «человек двадцать», словно те, о ком он говорил, были людьми. Да, они здесь себя считают людьми, хотя и понимают свои отличия от настоящих людей.

- Для того чтобы прервать колдовство этой гадины, нужно ее убить. Но вот найти ее сложно, тварь хорошо маскируется, и отличить ее от живого существа может, как правило, только сильный некромант. И вот тут ты можешь помочь.

- Но я же не некромант, - удивленно возразил я.

- Да при чем здесь ты? - махнул рукой Корт. - Тут недалеко живет одна старая кочерыжка - Мирана. Так вот она в молодости промышляла всяким... Думаю, у нее есть средство. Только вредная она такая, что иногда ее хочется прибить. Мне к ней идти не с руки, - Корт поморщился, видимо вспоминая, какие-то эпизоды своих нелегких взаимоотношений с местной колдуньей. - А вот ты сможешь ее убедить. И меч я тебе отдам свой старый. Он как раз тебе по руке будет, для сына берег, так что цени.

Вам доступно задание: «Ловушка для карриги I».

Тип задания: обычное, цепочка заданий.

Получите у ведьмы Мираны средство для обнаружения карриги.

Награда: опыт; облегченный меч Корта.

- Она мне просто так даст то, что нужно? - спросил я у Корта, после того как принял квест

- Просто так вряд ли, - покачал головой тот. - Но, думаю, парень, который грохнул Шаартаха, найдет аргументы для убеждения старой женщины.

- Это что за аргументы такие? - спросил его я, хотя была у меня одна мыслишка.

- Ну, это вам, магам, виднее, - ухмыльнулся Корт, - как вы там женщин убеждаете... Может, ты ее... - он осекся, скептически взглянув на меня, и покачал головой. - Нет, отпадает, во всем поселке столько жарки не собрать, да и не выпьешь ты столько. В общем, на месте решай. Только если будешь ее бить - не особо сильно, значит, бей, полезной она бывает, хоть и редко, - засмеялся трактирщик.

- А где хоть она живет? И где мне кузнеца и алхимика найти? - спросил его я.

- Давай карту, отмечу.

Пока Корт рисовал что-то на карте и писал записку кузнецу, я сбегал наверх, в свою комнату, и прихватил с собой еще полсотни золотых и одну мензурку.

- Вот, передай Снорри. Иначе этот хитрый сурок с тебя три шкуры сдерет.

Я взял протянутый листок.

- Мирана - лучший алхимик в округе, у нее много чего есть на продажу. И еще я напишу письмо в город, своему бывшему командиру, он поможет тебе с советом насчет твоего возвращения туда, - он указал куда-то за спину большим пальцем, видимо имея в виду Эрантию.

- Корт, вкратце расскажи мне об этих землях, - попросил я его, ведь шанса понять, где я нахожусь, в ближайшее время может и не представиться.

Земли демонов, по рассказу Корта, устроены почти так же, как и любое другое государство Аркона, только были больше по размеру раза примерно в два. Государство Алкмена состояло из семнадцати доминионов, шестнадцать из которых подчинялись Баллиосу - центральному, и считалось цивилизованным. В центральной столице Исхарте, которая планировалась разработчиками на роль стартового города, на троне сидел верховный владыка Ахриман. Суммарная мощь Баллиоса была примерно в десять раз больше любого из подчиненных доминионов. Где-то там находился запечатанный проход в Преисподнюю.

Во главе каждого доминиона сидел владыка, которому приносили вассальную клятву князя - хозяева провинций. Сатрапы, еще один вид потомственного дворянства, приносили вассальную клятву, как владыке, так и князьям, в зависимости от того, на чьей территории располагались их владения.

Государство демонов с юга и запада граничило с землями варваров. Варвары - такие же демоны, не имеющие централизованной власти, за исключением совета вождей, иногда тревожили границы Алкмены набегами. Иногда владыки устраивали ответные акции. Но в основном и варвары, и владыки воевали между собой.

В провинции Ярух, где я оказался, правил князь Ар-Ираз. Поселок Ламорна находился практически на границе с центральной провинцией доминиона Аштар и служил перевалочным пунктом. Здесь сходились несколько торговых путей, по которым шли караваны в Ниттал, другие города соседней провинции и обратно, поэтому в поселке постоянно находилась полусотня легионеров. Варвары, с которыми Аштар граничил на юге, практически не тревожили границы доминиона. Опасность исходила в основном от соседних доминионов Руалта и Лакии, с которыми примерно раз в десять - двадцать лет случались конфликты. Иногда дальше пограничных столкновений дело не заходило, а иной раз провинции переходили из одного доминиона в другой.

В принципе, я узнал все, что хотел, и у меня оставался только один непроясненный вопрос:

- Слушай, Корт, солдаты на воротах отправили меня к старосте Веллаху, а тот, услышав про старосту, обрадовался мало, и сказал, что он не староста. Тут какая-то шутка?

Корт ухмыльнулся.

– На празднике ячменя он перебрал слегка, а может быть, и не слегка и утащил на сеновал дочку старосты, а та и рада, – ну не красавица она, ни разу. Ну а кто-то из его легионеров возьми и ляпни: наш-то командир вон какой, в старосты метит в местные. С тех пор и пошло...

Кузница находилась неподалеку от западных ворот, через которые мне нужно было в скором времени выйти из поселка, чтобы добраться до дома Мираны. Стражей у ворот такое соседство радовало мало, но их мнением тут мало кто интересовался. Кузнец Снорри – невысокий широкоплечий демон, похожий на безбородого гнома, правил на наковальне какую-то заготовку, которую клещами придерживал еще один демон, видимо подмастерье.

Я немного постоял, ожидая, пока на меня обратят внимание. Внимания не обратили, и тогда я подошел поближе и крикнул, стараясь перекрыть звон железа:

– Вы мастер Снорри?

Мне пришлось подождать примерно еще минуту, прежде чем кузнец, отложив в сторону молот, вышел ко мне из-под навеса.

– И чего ты орешь, ученика моего пугаешь? – хмуро спросил он и вопросительно посмотрел на меня. Ну вылитый гном! Мне от такого взгляда стало неловко, но я быстро подавил в себе это чувство.

– Меня Корт к вам отправил. Сказал, что вы лучший кузнец в округе. – Я протянул ему записку.

– Ну, и чего надо? – рыкнул кузнец, не обративший на мою лесть ровным счетом никакого внимания. Записку он пробежал глазами и сунул в карман фартука.

– Доспех нужно, полный. На меня, – ответил я.

– Когда?

– Сейчас или попозже, но сегодня, – пожал плечами я. – Мне завтра в Ниттал с караваном.

– А Дьернгир тебе прямо сейчас не сковать? А то чего там, я могу, пять минут, и готово. – Снорри посмотрел на меня, как на идиота.

– Нет, Дьернгир не нужно, – ответил ему я, не представляя ровным счетом, что это такое вообще. – Мне доспех, из восьми предметов, – вернул я ему его взгляд. – И мне не ковать, а купить. Корт сказал, что у вас много чего есть на продажу.

– Много он знает, – ворчливо буркнул мастер. – Нет сейчас ничего. Я купцу Ториусу последний комплект обещал, вот, – он махнул рукой за спину, – поножи доделываем.

– А если я больше заплачу? – меня совсем не грело остаться без брони. Непонятно, что меня ждет в пути, но я сомневаюсь, что мы поедем по локациям, где я смогу убить хоть одного моба. А так хоть будет шанс выжить, в случае чего.

– Нет, – протянул гном, то есть демон, – у меня это, – он покрутил указательным пальцем в воздухе, – профессиональная этика, вот. Мне уважаемый Ториус тридцать пять «желтков» обещал, – Снорри исподлобья глянул на мою реакцию. – Как я его подведу?

Я вздохнул, отсчитал полсотни и покачал монеты на руке.

– Тут пятьдесят, – пожал плечами я. – Но если вам, мастер, профессиональная этика не позволяет, мне придется....

– Через два часа занесем комплект на постоянный двор, – оборвал меня кузнец и протянул руку за деньгами. – А эта, – Снорри сморщился, вспоминая трудное слово, – профессиональная этика, она штука растяжимая. Все, иди, не мешай работать, – махнул он на меня рукой и пошел к наковальне и ожидавшему его ученику.

Мирана жила в получасе ходьбы от Ламорны, в небольшой роще, стоящей неподалеку от дороги, до которой я добрался без приключений. Приключения начались, как только я приблизился к ее жилищу. Дом как дом, ничего загробно-ужасного, никаких сов, куриных окорочков и прочих черных котов с летучими мышами. Обычная бревенчатая хибара с зеленой крышей и флюгером в виде змея. Приключения же, в виде здорового добермана или кого-то очень похожего на добермана, только размером с пони, выбежали, рыкнули на застывшего меня и, высунув черный язык, с которого тянулась тонкая ниточка слюны, уселись напротив.

В принципе, я люблю собак, но, когда эта самая собака имеет сто восьмидесятый уровень и смотрит на тебя голодными глазами, становится как то неловко. Так мы и проводили время: я стоял, боясь вдохнуть, пытаюсь бормотать что-то успокаивающее, а доберман, подозрительно похожий на тех чудовищ, что разорвали курьера, пускал слюны и разглядывал меня. Его терпение кончилось раньше, пес вскочил на четыре лапы и рывкнул. Дверь избышки закрипела, и из нее выползла пожилая демонесса в простом платье, с клюкой в руке. Подслеповато щурясь на солнце, она проскрипела:

– Кого там Харт принес? – и затем удивленно продолжила: – Светлый? Из какой задницы ты вылез? Хрон, иди на место, не мешай. – Это уже собаке. Пес развернулся и скрылся за домом.

– Никак оглох с перепугу? – продолжила старуха. – Говори, чего надо.

«Интересные у нее рога», – подумал я. Они не торчали в стороны, а шли как бы вдоль черепа.

– Что ж ты, старая, меня в дом не пригласила, не напоила, не накормила, а уже расспрашиваешь, – вспомнил я текст из какой-то сказки.

– А в баньке попарить и кровать постелить не нужно? А что, хорошая идея! – Старуха призывно провела языком по сморщенным губам так, что меня аж перекосило.

– Не, я сюда не за этим, – испуганно ответил я, – и вообще я не голоден.

Мирана усмехнулась и кивнула в сторону дома.

– Ну, проходи уж, коли пришел. – И первой зашла в дом.

Я вошел внутрь и огляделся. Стандартный антураж: пучки какой-то травы под потолком, связки сушеных грибов и чего-то желтого на подоконнике. Черный кот все-таки присутствовал – преспокойно дрых на скамейке и при моем появлении даже не шелохнулся.

– Ну, светлый, говори, – старуха уселась за стол и внимательно посмотрела на меня.

– Мне нужно карригу найти, вот пришел узнать, как... – Я кратко рассказал ей о случившемся в

деревне.

– Карригу, говоришь, – пробормотала старуха. – Тварь действительно мерзкая. Помогу я тебе. Разумеется, не бесплатно. Сослужишь службу – дам средство.

– Какую службу? – осторожно поинтересовался я.

– Травы мне принесешь из пещеры неподалеку. И слизь крапчатой жабы, они там рядом водятся. Принесешь – научу, как тварь выманить.

Вам доступно задание: «Ингредиенты для Мираны».

Тип задания: обычное.

Принесите Миране 10 пучков остролиста и 5 мензурок со слизью крапчатой жабы.

Награда: опыт; зелье двух лун.

Я не спешил принимать задание. Уровень локации «170+», значит, и квестовые mobs тут такого же уровня. Если даже эта трава растет прямо на дороге, то сомневаюсь, что эти самые крапчатые жабы обрадуются, когда я начну соскребать с них слизь. У меня и мензурок-то нет, это значит, что жаб нужно убить. Только очень наивный, никогда не игравший в такие игры человек может предположить, что игрок в одиночку может справиться с кем-то, кто на сто уровней выше его. Я этим жабам на пару укусов. Даже будучи одетым в полный легендарный доспех, я продержусь против любого сто семидесятого монстра не более трех минут. Слишком большая разница в уровнях.

Со средненькой экипировкой игрок может одержать победу над существом, которое не превышает его более чем на десять уровней. При отличной экипировке можно одолеть превышающего тебя уровней примерно на тридцать. И все это при большом везении и стечении ряда обстоятельств.

Так что против жаб шансов у меня никаких. Был, конечно, вариант – сходить за Кортм, но мне почему-то не хотелось терять авторитет в его глазах. Тоже мне, скажет, убийца Шаартаха, с жабами не может справиться. Нет, так не пойдет. Я отказался от задания.

– Уважаемая, я очень спешу. И я не люблю обижать животных, – начал я проникновенную речь. – Мы ведь можем найти другой способ оплаты?

– Ну ты охальник, – восхищенно глядя на меня, цокнула языком ведьма. – Рассказывала мне прабабка, что светлые ни одной юбки не пропускают, а я, дура, не верила. – Эх, если бы не твоя защита, то видел бы ты сейчас меня такой, какой я была лет пятьдесят назад. Не знаю, кто тебе ее поставил, но явно великий мастер.

– Погоди, Мирана! – я поспешно выставил перед собой руки. – У меня есть то, что как раз скинет тебе эти пятьдесят лет! – Я выложил на стол бутылочку с вытяжкой из печени твари Преисподней. Одним из зелий, ингредиентом для которого была вытяжка, как раз было зелье омоложения. Я еще на постоялом дворе подумал, что ни одна женщина откажется от такого. И я не ошибся.

Мирана внимательно посмотрела на пузырек, потом перевела взгляд на меня.

- А ты непрост, светлый, ох как непрост! - ведьма покачала головой. - Ты хочешь обменять это на средство для обнаружения карриги?

- Если ты еще дашь мне немного зелий для лечения и выносливости, я не расстроюсь.

Повышение репутации. Мирана относится к Вам с уважением.

Демонесса кивнула, поднялась, открыла стоящий неподалеку шкаф и выгрузила передо мной на стол одиннадцать склянок. Пять розовых - зелья лечения, восстанавливающие две тысячи здоровья в течение десяти секунд. Пять салатных - зелья среднего запаса сил, мгновенно восстанавливающие пять сотен единиц энергии. И склянка с фиолетовой жидкостью - «Зелье двух лун».

- Вот это, - она ткнула желтым пальцем в фиолетовый фиал, - выльешь на кусок мяса и кинешь его на землю, лучше всего ночью, радиус действия двести метров. Если тварь окажется в радиусе, то в скором времени жди ее. Использовать можно только раз - за час выветрится. Все, иди уже. Мне нужно подумать.

Уже на улице, когда я направлялся в сторону дороги, Мирона окликнула меня.

- Ты загляни через недельку, светлый, не узнаешь меня. Глядишь, и сложится что. А то любопытно мне, какие вы в этом деле, - подмигнула мне она.

Я улыбнулся и помахал ей рукой на прощанье. Подумал, что через недельку я буду отсюда уже далеко, и мысленно пожелал ей найти для своих экспериментов кого-нибудь другого.

В обеденном зале было шумно, народа набралось человек тридцать. Я прошел к стойке, улыбнулся Треис и кивнул Карту.

- Достал?

- Да, вот, - я показал ему зелье. - Нужно полить им кусок мяса, и кинуть мясо ночью на землю.

Корт кивнул, вынул из-за стойки меч в ножнах и протянул мне.

Задание: «Ловушка для карриги I» выполнено.

Вами получен предмет: «Облегченный меч Корта».

В этот раз повышения уровня не случилось, ну да не все коту масленица. Я вынул меч из ножен и посмотрел на него. Обоюдоострый стальной клинок, чуть меньше метра длиной.

Облегченный меч Корта.

Меч: одноручное оружие.

Прочность 500/500.

Редкий.

Требует 65 уровень.

Урон: 120-160.

+100 силы.

+3% нанесения критического урона физической атакой.

Вес: 3 кг.

- Береги его, - произнес Корт, - и он тебе некоторое время послужит.

- Спасибо, отличный меч!

Что делаем дальше?

Вам доступно задание: «Ловушка для карриги II».

Тип задания: обычное, цепочка заданий.

Помогите Карту поймать или убить карригу.

Награда: опыт; плащ Корта.

- Ближе к полночи спускайся в обеденный зал, я соберу несколько человек, чтобы тварь вдруг не сбежала. И еще, - Корт перекинул мне мешок, - тут Снорри принес для тебя доспех и щит. Щит, как он сказал, в подарок. Мне даже страшно подумать, сколько ты ему переплатил, - хмыкнул он.

Поднявшись к себе в комнату, я быстро облачился в металл и взял в руки меч. Доспех назывался «Облегченный латный доспех легионера» и состоял из восьми частей класса «необычное»: шлем, наплечники, кираса, браслеты, перчатки, пояс, поножи и сапоги. Каждая вещь - 35 единиц к силе и 30 к здоровью. Плюс бонус за комплект - 50 единиц здоровья. Щит - треугольный с блокированием 60%-го урона (любой удар, отраженный этим щитом, нанесет только сорок процентов урона), «+10» к силе и «+ 55» к здоровью. Все предметы на уровень 65, то есть в этом доспехе можно спокойно ходить до восьмидесятого - восемьдесят пятого уровня. Я посмотрел на свои характеристики: 590 единиц силы и 394 здоровья. Неплохо, почти сто двадцать процентов к урону и почти четыре тысячи очков жизни.

Так, теперь зачарование. Я вытащил навык с «зачарованием» на панель быстрого доступа и выбрал целью меч.

Внимание! Если вы используете навык «Зачарование личного оружия силой Стихий V» на предмете «Облегченный меч Корта», предмет станет персональным. Вы уверены, что хотите выполнить данное действие?

По телу пробежали мурашки, с руки сорвался небольшой, полупрозрачный сгусток силы. Меч на мгновение засверкал разноцветными красками. Когда действие заклинания закончилось, я с удивлением увидел, что держу в руке меч с совершенно другим названием:

Облегченный меч Криана.

Меч: одноручное оружие.

Прочность 500/500.

Персональный предмет.

Редкий.

Требует 65 уровень.

Урон: 183 – 244.

+100 силы.

+3% нанесения критического урона физической атакой.

Вес: 3 кг.

Что-то не так. Средний урон должен был вырасти на пятьдесят процентов, а он вырос на пятьдесят два с половиной. Ах да, я же ученик Альтуса! Я посмотрел на свой урон. Самый мой сильный удар – «язык пламени» – наносил в среднем свыше тысячи двести урона по незащищенному броней противнику, это учитывая расовый плюс к мечам и увеличение за убийство Шаартаха. А собственная броня игнорирует под щитом стихий шестьдесят два процента физического урона. Супер! Кармашков на поясе стало уже восемь. Так, оставляем дыхание и яд Шаартаха, на всякий случай – одно высшее исцеление. Кладем три лечилки и два зелья запаса сил. Все, к бою готов.

Доспех ощущался на мне как спортивный костюм. Хорошо хоть, это не изменилось с нововведениями. Хотя если рассудить, то силы у меня хватит на то, чтобы таскать больше тонны веса.

В качестве тренировки я нанес несколько ударов «языком пламени». Размеры комнаты позволяли. Меч в момент ударов красиво вспыхивал и на мгновение оставлял в воздухе огненный след. Я подошел к зеркалу и посмотрел на свое отражение, пытаюсь придать себе максимально воинственный вид.

Из зеркала на меня смотрел я. Я не менял свою внешность при создании персонажа. Никаких тебе голливудских физиономий, и прочих brutальных штучек. Рост метр восемьдесят три, спортивная фигура, короткие темные волосы, серые глаза. Ко всему этому – полный рыцарский доспех с открытым шлемом. Воинственный вид у меня получался плохо, и я улыбнулся.

– Паркетный рыцарь-маг!

В цифрах все посчитал, экипировку раздобыл, и даже шестьдесят восьмой уровень получил. Вот только играть так пока и не начал, все в теории. И сегодня ночью тоже вряд ли начну. Ничего, времени у меня теперь много, дождусь равных мне по силе противников.

С этими мыслями я поставил будильник на полдвенадцатого. Не снимая доспеха, улегся на обиженно скрипнувшую кровать и уснул.

Ночи в мире Аркона необыкновенно притягательны. Вот и эта выдалась тихая и спокойная. Где-то в стороне кудахтали разбуженные куры, о чем-то мычала в стойлах засыпающая скотина. От лунного света улица передо мной была ярко освещена. Я совершенно не волновался о предстоящем мероприятии, и совсем не потому, что я наконец-то экипировался и вооружился. Уверенности мне придавало то, что кроме меня и Корта, в ночной охоте на неизвестную гадину принимал участие десяток легионеров с Веллахом во главе и местный маг со странным именем Альсуил.

Обеденный зал «Счастливого легионера» ближе к полуночи был заполнен примерно на две трети. Было дымно и душно, в воздухе витали ароматы, жареного мяса, тушеной капусты, и дешевого пива. Треис за стойкой наполняла кружки забредшим сюда крестьянам и легионерам.

Странное дело, пьяных почти нет, и никаких тебе выяснений отношений, воспетых классиками жанра. Все достаточно мирно и спокойно, как в какой-нибудь заштатной бургерской деревеньке.

Я огляделся по сторонам, ища глазами Корта.

– Криан, – помахала мне Треис из-за стойки, подзывая. – Корт с ребятами на заднем дворе. – Она сунула мне в руки гигантский сэндвич. – Как пройти, знаешь?

Я кивнул, поблагодарил ее за угощение и отправился на задний двор.

– Вот и Криан, – громко произнес Корт, когда я, жуя сэндвич, который, как, оказалось, повышал все характеристики на десять единиц, вышел на задний двор и огляделся. Четырнадцать человек, включая меня. Десяток легионеров уровня «двести +», сам Корт, Веллах и маг, которого я видел утром выходящим от трактирщика.

– Привет, светлый, – протянул он мне руку для рукопожатия. – Спасибо тебе за Треис, и за эту сегодняшнюю охоту. Сомневаюсь, что мне удалось бы выпросить у старой перечницы зелье двух лун. – Он грустно усмехнулся. – С наступлением старости у обычных-то баб характер становится отвратительным, а уж у ведающих и подавно. Как тебе это удалось?

– Теперь у нее характер исправится, – хмыкнул я, – ингредиент я ей дал, для омоложения.

– Вытяжка из печени? – маг удивленно посмотрел на меня. – А где ты ее... ах ну да, Корт же рассказал. Ну, ты и.... – Я так и не понял, что он хотел сказать, так как Альсуил громко расхохотался.

Все присутствующие удивленно посмотрели в нашу сторону. Я пожал плечами. Поскольку сам мало что понимал. Маг наконец отсмеялся и, указав на меня пальцем, пояснил:

– Этот деятель подкинул Миране зелье омоложения, вернее, ингредиент для него, но с ее знанием алхимии она быстро приготовит то, что нужно. – Он подмигнул мне. – Наверное, хорошо, что утром ты уедешь в Ниттал, тебя же все местные бабы возненавидят.

Я в прострации посмотрел на улыбающегося Корта, на легионеров, улыбки которых были какими-то предвкушающими и снова обернулся к магу.

– У Мираны прадед был инкубом, в ней течет одна восьмая часть крови демона обольщения. Перед чарами чистокровного суккуба мало кто может устоять, но даже восьмой части крови хватит, чтобы все местные крестьяне и эти вот, – он кивнул на легионеров, – при виде нее

пускали слюни. А какой женщине понравится, когда ее мужик пялится на другую? Так что, когда они выяснят, кто виноват в этом, то не посмотрят на твои заслуги.

– Все, выдвигаемся. Все знают, кто, где стоит и что делает, – голос Корта стер улыбки с окружающих лиц.

Ой не прост местный трактирщик, если даже местный полусотник безоговорочно признает его старшинство.

– Ты стоишь позади меня. Вот мясо, положишь там, где я скажу.

Я взял протянутый мне кусок килограммов на пять весом.

– Тут же такое дело, – пояснил Корт, – если радиус действия зелья двести метров, нам нужно одновременно перекрыть им и трактир, и казармы вновь прибывших.

Я понимающе кивнул и пошел вслед за ним.

Неподалеку от трактира мы остановились на пересечении двух деревенских улиц. Легионеры, негромко звякая железом, растворились в окружающей темноте, оставив меня одного в центре перекрестка. Мензурка хрустнула в руке, выбранный целью кусок мяса потемнел, в воздухе запахло анисовыми каплями. Я кинул приманку на землю и побежал к Карту, который ожидал меня в тени придорожных деревьев.

Минут пятнадцать ничего не происходило, все так же светила луна, рисуя на земле загадочные тени, ветерок шелестел листьями, укрывающих нас с Кортом деревьев. Внезапно, я почувствовал необъяснимую тревогу, по спине пробежал холодок. словно вторя моим чувствам, неподалеку завывала собака. Я посмотрел на трактирщика, тот, заметив мой вопросительный взгляд, приложил палец к губам и кивнул в сторону дороги, ведущей к постоялому двору.

И тут я заметил карригу – голое человеческое тело, безногая, похожая на обезьянью морда с черным провалом вместо рта и острыми иглами зубов. Тварь осторожно двигалась на четвереньках в сторону приманки, ее движения совершенно не походили на человеческие, а скорее напоминали движения огромного паука. Около приманки каррига остановилась и повела из стороны в сторону бугристой, шишковатой головой, словно оглядываясь по сторонам. На мгновение взгляд ее желтых, глубоко посаженных глаз, остановился на деревьях, за которыми затаились мы с Кортом, и я внутренне напрягся, сжимая челюсти и стискивая крепче рукоять меча.

Монстр шумно втянул в себя воздух и вонзил зубы в валяющийся на земле кусок мяса.

События сразу понеслись вскачь. Ледяное копье ударило карригу в бок, с хрустом ломая ей ребра и замедляя, как любое заклинание холода. Ночь мгновенно наполнилась звоном железа и визгом раненой твари. Корт рванулся вперед, на дорогу, и я побежал следом за ним.

Все произошло в считанные секунды. Окруженная со всех сторон бегущими к ней солдатами тварь безошибочно определила самое слабое звено и метнулась в мою сторону. Корт находился метрах в трех справа и не успевал мне помочь. Перед моими глазами мелькнули желтые нечеловеческие глаза, острые зубы, в нос ударило вонью, но я в последний миг успел подставить щит под двоянный удар крючковых лап чудовища.

Нечеловеческая боль пронзила все тело, мир перед глазами пошел багровыми пятнами, и я

отлетел метра на три назад. В полете меня развернуло, удар о землю выбил из груди воздух, и меня протащило метра полтора по дорожной пыли. Взглянув на полоску своих ХП, я автоматически использовал зелье лечения и, пересиливая боль, с трудом поднялся на ноги. Все уже было кончено. Скованная невидимыми путами каррига оглашала окрестности мерзким воем, и ей вторила вся местная живность.

– Как ты? – посмотрел на меня Корт, когда я, сняв шлем и отплевываясь от набившейся в рот пыли, подошел к стоящим над воющей тварью демонам. – Да заткни ты ей пасть, – крикнул он Альсуилу и носком окованного сталью сапога вмазал по отвратительному провалу рта. Хрустнули зубы, гадина захлебнулась кровавыми пузырями – ее жизнь уменьшилась процентов на десять.

– В порядке, – ответил я, размышляя о том, что если бы не сэндвич его жены, то лежал бы я сейчас без сознания. Всего один удар, к тому же заблокированный мною щитом, оставил у меня меньше тридцати процентов ХП.

Маг, наконец, повесил на карригу какое-то заклинание, судя по всему «молчание», и теперь та, как рыба, выброшенная на берег, молча разевала пасть с обломанными зубами.

– Спасибо тебе, друг, – демон хлопнул меня по плечу. – Вот возьми на память. – Он протянул мне сверток. – Треис сама вышивала.

Задание: «Ловушка для карриги II» выполнено.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 69.

Вам доступна одна единица очков таланта.

Расовый бонус: +1% защиты от заклинаний темной магии, +1% защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступно 3 единицы характеристик.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 70.

Вам доступно 2 единицы очков таланта.

Расовый бонус: +1% защиты от заклинаний темной магии, +1% защиты от заклинаний магии света.

Классовый бонус: + 1 к интеллекту; + 1 к духу.

Вам доступно 6 единиц характеристик.

Вами получен предмет «Плащ Корта».

Я развернул коричневую, с бежевой вышивкой по краю накидку, взглянул на характеристики, провел рукой по мягкой ткани и сразу же надел ее на себя.

Плащ Корта.

Ткань. Прочность: 450/450.

Редкий предмет.

Необходимый для использования уровень: 70.

Броня: 80.

+ 70 к ловкости.

+ 30 к здоровью.

Вес: 2 кг.

- Спасибо, Корт, так ты избалуешь меня подарками, - усмехнулся я в ответ. - А с этой что? Я думал, она должна умереть, - я кивнул на карригу, которую легионеры споро заворачивали в кусок расписанной рунами материи.

- Она умрет, обязательно, - нахмурился трактирщик, - только умирать будет долго и мучительно, настолько, насколько это возможно. Пусть души загубленных ею живых поражаются в серых землях. - Не веришь - пошли с нами, посмотришь, как это будет происходить.

- Нет, спасибо, - я покачал головой, - уверен, что вы сделаете все как надо. Мне завтра в дорогу. Думаю, нужно выспаться.

- Согласен, - кивнул Корт, - тогда утром увидимся, и еще раз спасибо тебе.

Я пожал демону руку, попрощался со всеми и пошел в сторону постоянного двора. Раздумывая о том, что, наверное, на моем месте какой-нибудь положительный герой произнес бы что-нибудь о том, что пытки - это плохо и смерть любой приговоренной мрази должна быть гуманной. Только вот я, видимо, не положительный герой, и, если бы было нужно, сам бы взял в руки какие-нибудь клещи и рвал бы из гадины, пожиравшей жизни женщин и детей, кровавые куски. Видимо, сказались события последних дней, а может быть, я все больше становлюсь демоном.

- В Ниттале сначала зайди к Гериду, потом уже решай, что тебе дальше делать. - Наверное, в десятый раз напомнил мне Корт.

- Помню я, помню - навещу твоего сослуживца. Я же тут никого вообще не знаю. А так и остановиться будет где, и советом поможет.

- И кушай побольше, а то мне Корт рассказал, как ты летал вдоль дороги, - вставила свои пять копеек Треис. - Вам, магам, нужно больше кушать.

- Обязательно, в следующий раз ты меня не узнаешь, буду как тот купец, - кивнул я в сторону тучного торговца, который вместе со своими то ли охранниками, то ли работниками закидывал в один из фургонов какие-то ящики.

Общий вес провизии, которой меня, несмотря на мои жалкие попытки протестовать, нагрозила

Треис, превышал тридцать килограммов. Хорошо, что еда не портится, а то мне этого и за месяц не съесть.

- Через минуту отправляемся! - крик Лирака, начальника каравана, перекрыл все остальные звуки.

- Ну, все, - Корн крепко сжал меня на прощанье, - бывай. И не забудь про обещание.

- Как только научусь делать порталы, первым порталом к вам, помню, - улыбнулся я.

Треис чмокнула меня в щеку и, прижавшись к мужу, снизу вверх посмотрела на него.

- Мы, кстати, придумали имя нашему первенцу, - улыбнулась она мне. - Так что ждем в гости.

Говорят, нужно уходить не оборачиваясь, но я, привалившись спиной к бортику фургона, долго смотрел в сторону постепенно уменьшающейся Ламорны.

<http://tl.rulate.ru/book/15432/327591>