Глава 7

Лет десять назад прогулки длиной километров в десять были для меня привычным делом. С некоторой завистью поглядывая на владельцев дорогих авто, я убеждал себя в том, что пешие прогулки в принципе очень даже полезны для здоровья, в общественном транспорте можно читать любимые книги, и свой путь из точки «А» в точку «Б» можно рассчитывать с точностью до пятнадцати минут. Все поменялось в одночасье, как только я купил себе свою первую машину. Пешеход во мне уступил место автолюбителю. Куда-то исчезли прежние убеждения, стояние в многочисленных московских пробках не казалось таким уж страшным делом, а книги можно было слушать и в записи.

Я покинул Ниттал утром, выйдя через Северные ворота, и, обходя многочисленные повозки и шумную, пеструю массу демонов, толпившуюся при въезде в город, в который раз задумался о покупке средства передвижения.

Навык верховой езды в игре можно было изучить на сотом уровне, вложив в него пять единиц талантов. Планируя свое развитие, я совершенно забыл об этом необходимом умении. В принципе, у меня в резерве осталось четыре нераспределенных очка – так что не страшно.

Покупка ездового животного считалась в игре делом не дешевым, но меня это слабо касается – деньги у меня есть. «Интересно, сколько стоит ящер, на котором передвигался Лирак»? – подумал я. Маунты, которые могли помогать своему хозяину в бою, ценились в Арконе на порядок выше обычных. В моем случае экономить на таком помощнике было бы глупо, и я твердо решил по возвращении в Ниттал все-таки сходить на городской рынок и прицениться к продукции местного «автопрома».

Отец Риоха говорил, что до их деревни можно добраться через посадки, но я сразу же отбросил эту мысль. Петлять между садовыми деревьями и выкопанными горожанами грядками – увольте, мне проще добраться по дороге, пусть так выйдет на несколько километров больше – зато точно дойду туда, куда хочу.

Километрах в пяти от города дорога практически опустела, я шел по обочине и раздумывал о последнем полученном мною задании. Кто такой этот Лик? Посланец бога воров или, может, сам Харт? Скорее все-таки посланец, но вот незнакомец в черном, скорее, не кто иной, как бог мучительной смерти Вилл, который, я думаю, не очень обрадуется, когда кто-то залезет в его хранилище. Боги, конечно, тоже обязаны соблюдать игровые законы, но все равно разъяренный темный бог может доставить кучу неприятностей. А в ситуации, когда у тебя в меню отсутствует кнопка «логаут» и боль ты чувствуешь практически так же, как и в реальной жизни, это может стать действительно огромной проблемой. Нет, Вилл просто так не может появиться посреди дороги, схватить меня за шкирку и утащить на пыточный стол, но у этого урода в Арконе куча последователей, которым такое вполне по силам. Ладно, прорвемся – та тварь в черной рясе напомнила мне одного знакомого, до которого я когда-нибудь обязательно доберусь, поэтому я с радостью помогу любому, кто решит отвесить пинок его божественной заднице.

Тем временем изрядно поднадоевший умильный пейзаж возделанных садов и огородов закончился неподалеку от широкого каменного моста, о котором упоминал старший возница. За мостом начинался светлый сосновый лес, через него вела основная дорога в город. Деревянный перекошенный столбик на обочине с прибитой к нему корявой табличкой указывал направление на нужную мне деревню.

Когда я переходил через мост, произошла смена локаций: «Окрестности Горазмских руин, 70-80», – прочитал я у себя в логе. Отлично! Сами руины – скорее всего инстанс, с финальным боссом восьмидесятого уровня, и, поскольку Лик сказал, что мне тут все по силам, подземелье не рейдовое, а скорее всего обычное – рассчитанное на прохождение группой из трех-пяти человек. Значит, лезть туда мне нужно уровне на восемьдесят пятом – девяностом. Придется собрать все доступные в деревне квесты и день за днем монотонно уничтожать окрестную нечисть. До восьмидесятого уровня дорасту относительно быстро, а вот дальше количество опыта за убиваемых мобов снизится. В мире Аркона игрок мог получить опыт только в том случае, если превышал убиваемое им существо не более чем на десять уровней. «Ладно!» – пожал плечами я, времени у меня все равно – вагон.

Впереди показались ветряная мельница, разноцветные крыши домов, и, наконец, за последним изгибом дороги передо мной выросла сама деревня – большое, ничем не огороженное поселение. За огородами в низине текла довольно широкая река, мост через которую я перешел минут двадцать назад.

– Уважаемый, не подскажете, как найти местного старосту? – спросил я сидящего на скамейке около крайнего дома пожилого демона, который что-то увлеченно вырезал на лежащей у него на коленях дощечке.

– Тудой иди, – махнул рукой в сторону центра деревни старик, – сразу за трактиром Гилимов дом.

«Тогда уж сначала в трактир», – подумал я и направился к центру деревни.

Урканта совершенно не походила на деревни, описанные русскими классиками, – никакой внешней нищеты и запустения я не увидел – добротные основательно построенные дома с украшенными резьбой ставнями и фронтонами свидетельствовали о неплохом достатке местных обитателей. С нескольких сторон раздавался стук молотков, о чем-то орала во дворах домашняя птица, несколько коров, шумно дыша, пили взмученную желтую воду из мелкого глинистого пруда. Деревня жила своей обычной жизнью, в глаза бросалось только отсутствие на улицах детей. Два молодых демона, одетые в серые просторные рубахи навыпуск и коричневые штаны, заправленные в сапоги, негромко матерясь, катили мне навстречу какое-то здоровое, похожее на тележное, колесо. При виде меня оба замерли с открытыми ртами, колесо вырвалось у них из рук и рухнуло в лужу на дороге. Я кивнул обоим, обошел их с правой стороны и продолжил свой путь, улыбаясь и слушая ругань у себя за спиной.

Вся общественно-политическая жизнь в Урканте сосредоточилась на небольшой площади в центре деревни. Колодец, местный «орган СМИ», красиво украшенный резьбой, стоял прямо напротив небольшого трактира, а добротный двухэтажный дом, с вырезанной на фронтоне птицей, похожей на журавля, был, судя по всему, обиталищем местных органов самоуправления.

За массивными, обитыми железными полосами дверьми трактира обнаружился небольшой обеденный зал, поддерживаемый резными деревянными колоннами. Седой трактирщик с лицом существа, познавшего Изначальное Дао, окинул меня безразличным взглядом, взял деньги и выдал ключ от комнаты на втором этаже. Задерживаться в трактире я не стал, мне хотелось уже сегодня посмотреть на местную нечисть, поэтому, получив ключ от комнаты, я сразу же покинул сие заведение.

Староста Урканты, Гилим, был похож на журавля, вырезанного на фронтоне его дома. Под метр девяносто ростом, худой и длинноносый, Гилим пригласил меня к себе в дом, как только

узнал, кто я такой. Крикнув с порога дочерям, он велел им накрывать на стол, указал мне на широкую скамью у окна, а сам уселся на высокий узкий табурет.

Задание «Неприятности в Урканте I» выполнено.

Опыта за выполнение этого задания я получил совсем немного, да я, собственно, многого и не ожидал. Отказавшись от обеда, я согласился пропустить с хозяином по кружечке пива.

– А мне-то Харн уже все уши прожужжал о вас, мастер Криан, – польстил мне Гилим, поскольку никаким мастером я не был. – Не верил я, что вы появитесь у нас, да вот получается, не соврал Харн, говоря, что вы человек порядочный и обещание сдержите. Совсем уже житья не стало в деревне. Нечисти становится все больше, и, если бы не каратели мастера Нейла, твари бы уже и по деревне разгуливали по ночам, – тяжело вздохнул деревенский староста. – Так что, господин маг, возьметесь помочь нашей деревне? Из города целых пятьдесят золотых прислали, чтобы выдать тому, кто убьет этого лича.

– Что за лич?

– Так поначалу с карателями в деревню ищущий господина Риттера прибыл, он-то и сказал, что в руинах завелся лич. Походил тут, поспрашивал народ, да и уехал обратно. Мы думали, нам еще людей в помощь пришлют, а они прислали золото, – развел руками Гилим. – Только вот желающих лезть туда что-то не находится, а сами каратели внутрь руин пройти не могут. Вам же, я думаю, это будет вполне по силам. Харн мне рассказал, как вы целый караван от чудовища спасли.

Вам доступно задание: «Неприятности в Урканте II».

Тип задания: обычное, цепочка заданий.

Принесите старосте Гилиму голову мертвого мага из Горазмских руин.

Награда: опыт, 50 золотых.

Внимание, для выполнения этого задания Вам нужно пригласить не менее двух союзников.

Хм, видимо, управляющий ии ставит фильтр на подобные подземелья, – игроки внутрь проникнуть могут, а для НПС туда хода нет. Быть может, какие-то НПС в подобные инстансы зайдут без проблем, но карателям, присланным из города, путь туда, по всей видимости, заказан.

Тем временем одетые в красные юбки и белые вышитые рубахи две дочери хозяина, такие же, как отец, высокие и худые демонессы, сноровисто собрали на стол нехитрую закуску, иногда бросая в мою сторону взгляды, от которых мне становилось немного неловко.

Я отхлебнул из кружки, выданной мне хозяином, и кивнул, принимая задание.

– Вот и отлично! – облегченно вздохнул Гилим. – За ваш успех, господин маг! – староста отсалютовал мне своей кружкой.

Мы выпили за удачу, и я поспешил откланяться.

«Значит, лич», – думал я, выходя от старосты. Впрочем, мне что лич, что арабская принцесса – все одно. Хотя нет, не нужно арабских принцесс, а то в памяти сразу всплыла вчерашняя встреча с Дарой. Так что пусть уж лучше действительно лич, обойдемся без излишнего эротизма.

Конечно, пятьдесят золотых для меня сейчас копейки, но пора привыкать к нормальным заданиям, которые будут выдавать мне в локациях моего уровня. Ведь для данной локации такая плата за прохождение подземелья – очень высокая награда. «А если мне повезло с деньгами поначалу, то это не значит, что будет так везти всегда», – немного покривил душой я, ибо находящиеся в квест-логе задания говорили об обратном.

Правда, из этих заданий я в настоящий момент реально могу выполнить только поручение Лика, но, как сказал один бессмертный герой анекдотов, «есть нюанс!». По заданию посланца бога обмана и злых шуток я должен выкрасть какую-то фенечку у бога мучительной смерти. От этого задания просто смердело неприятностями – даже если у меня все получится, нет уверенности, что со мной справедливо рассчитаются. О том, что у меня может ничего не получиться, я старался не думать, – растерзанное тело на столе до сих пор стояло у меня перед глазами.

– Мастер Криан! Мастер Криан, я знал, что вы заглянете к нам! – Риох, по всей видимости, как-то узнал о моем прибытии и поэтому дожидался меня на площади.

Женщины, стоящие у колодца, прекратили разговоры и с любопытством уставились в мою сторону.

– Если ты будешь так орать, то об этом узнает вся деревня, – улыбнулся я. – Мне была приятна искренняя радость молодого демона.

– Да пусть знают! Пойдемте к нам, господин маг, тут совсем недалеко.

– Да я собирался уже сходить посмотреть на местную нечисть, – попробовал отговорится я.

– Ну как же, господин маг? Мы же ждали вас, мамка подарок приготовила, за нас с отцом благодарность, значит. А нечисть, она никуда не денется! Ну пойдемте, а?

– Ладно уж, пошли, – махнул рукой я.

Из гостей мне удалось вырваться часа через полтора. Жена Харна – полная демонесса по имени Синта, выложила на стол еды столько, что ее хватило бы, чтобы накормить роту солдат. Под конец мне вручили комплект одежды, и Харн посоветовал навестить местного мага, у которого, как он сказал, было для меня какое-то интересное поручение.

«Ну вот, все-таки не зря зашел», – думал я по дороге к местному светочу мудрости Пеотию. В книгах, которые я читал, главные герои, уничтожающие «плохих» десятками различных способов, часто напоминали обычную машину для убийств. Эдакий рыцарь без страха и упрека… И еще без эмоций. А про то, что у любого, если он не является полным моральным уродом, должна, просто обязана быть потребность в обыкновенном человеческом к нему отношении, некоторые авторы забывали напрочь. Не знаю, как я изменюсь тут со временем, но мне не хотелось бы потерять эту потребность в тепле и превратиться в какое-нибудь прямоходящее животное.

Дом местного мага находился на северной окраине деревни, от его калитки был виден пост

карателей, выставленный на дороге, ведущей к Горазмским руинам. «Надо не забыть взять у десятника квест на убийство местной нечисти», – подумал я, перед тем как зайти во двор дома.

Я пересек чистый, ухоженный сад со стоящей среди деревьев беседкой и постучал в дверь. Ждать пришлось недолго, минут через пять дверь открылась, и передо мной предстал довольно колоритный персонаж: на вид не старше тридцати лет, лысый, со слегка вытянутыми заостренными ушами и большими зелеными глазами. Маг, двести десятого уровня, был среднего роста, немного пониже меня. Судя по всему, я оторвал его от каких-то экспериментов, поскольку он вышел в кожаном, покрытом пятнами, фартуке, в маске, напоминающей респиратор, а из дверей на меня пахнуло целым букетом ароматов, в которых преобладал запах аммиака.

– Проходите, – маг посторонился, пропуская меня внутрь, как только я представился. И проводил меня в небольшую светлую комнату. – Я сейчас закончу, подождите пять минут, – попросил он.

Помимо того, что деревенский маг был хилером и алхимиком, он увлекался травничеством, о чем свидетельствовали многочисленные каталоги растений, стоящие на книжных полках, и ухоженный сад во дворе дома.

Маг отсутствовал недолго, в комнату он вернулся уже без фартука и маски, тщательно вытирая руки какой-то ветошью.

– У меня экзамен через десять дней, готовлюсь, – пожал плечами он. – Как вам наша деревня?

– Красивое место. Мне Харн сказал, что у вас что-то есть для меня.

Засиживаться у меня не было никакого желания, я и так потерял сегодня много времени.

– Да, конечно, – кивнул он. – Понимаете, Криан, то, что произошло в руинах, странно повлияло на местную фауну. Какая-то неизвестная зараза, которая, слава богам, не действует на разумных, мгновенно превращает животных весом от тридцати – сорока килограммов в агрессивные ходячие трупы. – Маг отложил ветошь в сторону, сложил руки в замок на столе и продолжил: – На домашних животных эта отрава не подействовала, и вот это мне непонятно.

– А от меня-то вы чего хотите?

– Мне нужны образцы тканей нескольких представителей местной фауны для исследований. А взамен я дам вам пару зелий средней невидимости.

Вам доступно задание: «Образцы для испытаний».

Тип задания: обычное.

Принесите магу Пеотию по десять образцов тканей с пораженных скверной кабанов, волков и медведей.

Награда: опыт, 2 эликсира средней невидимости.

Я принял квест и поспешил откланяться. Выйдя на улицу, зашел на местное кладбище, которое было точной копией кладбища в Ламорне, создал точку привязки и только потом направился к карателям за заданием.

Просторный навес на шести столбах, десяток деревянных лежаков, котел на треноге, пара столов со скамейками и три какие-то непонятные, сбитые из средней толщины бревен, конструкции, похожие на противотанковые ежи. Постом это можно было назвать с большой натяжкой – скорее летняя кухня.

Разбуженный одним из легионеров декан Нейл сполоснул лицо в небольшом прудике у дороги и, поминутно зевая, наконец, подошел ко мне.

– Значит, хотите прогуляться до руин? – оглядев меня, низким хриплым голосом спросил десятник. На вид ему было лет пятьдесят: гладко выбритая голова и длинный чуб с вислыми усами – десятника можно было бы принять за казака из прочитанных мною в детстве книжек, если бы не торчащие в разные стороны серые рога.

– Да, и я хотел бы узнать у вас, что там меня ждет. К тому же слышал, что магистр Риттер назначил награду за убийство местной нечисти.

– На первый взгляд ничего серьезного, по крайней мере, на поверхности. Мы, правда, в болото не заглядывали, но до самих руин доходили, – пожал плечами Нейл. – Вон за теми деревьями, – он указал пальцем на небольшую рощу метрах в трехстах от деревни, – начинается отравленная земля. До территории руин – в основном свиньи. Непонятно, откуда столько набежало, не было тут раньше такого количества, – пожал плечами десятник, – дальше в лесу есть волки, медведи. У самих руин уже обыкновенная нечисть. А что до награды…

Вам доступно задание: «Очищение территории от пораженных скверной свиней».

Тип задания: обычное, повторяющееся.

Принесите декану Нейлу 20 хвостов пораженных скверной кабанов.

Награда: опыт, 1 золотой.

Точно такие же задания я получил на хвосты волков и медведей, их нужно было принести пятнадцать и десять соответственно. Было у него еще два квеста на нежить – за десять черепов или пять отрубленных рук зомби десятник также выдавал одну золотую монету.

– И вот что еще, – Нейл нахмурился и посмотрел в сторону, – не все так радужно там, – вздохнул он. – Как все это началось, местные сами стали чистить территорию. Только вот пропадать стали охотники, семи человек тогда деревня недосчиталась. Мы с ребятами, конечно, прогулялись до руин пару раз, но ничего серьезного по дороге не встретили. – Нейл посмотрел в сторону рощи. – Вы аккуратнее там. Если что заметите – скажите, мы с ребятами поможем. На местных-то надежды мало, – махнул рукой он. –Было у них несколько отчаянных парней, но неделю назад не вернулись и они. В ту ночь еще гроза была страшная, и ревел в той стороне кто-то.

– Ясно, – кивнул я. – Спасибо за предупреждение, Нейл. А правда то, что нечисть в деревню по ночам пролезть пытается?

– Это староста больше страху нагоняет, – усмехнулся десятник, – мы тут до рощи все чистим. Ночью если и забредет кто, то на один удар меча.

За рощей, на которую указал мне Нейл, по обе стороны дороги лежали поля, на которых местные когда-то что-то выращивали. Сейчас эти поля представляли собой огромные квадраты пожухлых растений, где группами по три особи бродили многочисленные свиньи противного синюшного цвета, навскидку метр – метр двадцать в холке каждая. Кожа на боках хрюшек висела клочьями, кое-где сквозь прогнившие бока проглядывали ребра – отвратительное зрелище. Уровень животных, семидесятый – семьдесят пятый, не вызывал у меня никаких опасений. «Приступим», – сказал я себе, скинул со спины в левую руку щит, сжал в правой рукоять меча, сошел с дороги и по мягкой земле осторожно направился к выбранной группе.

Оковы земли сковали двух дальних от меня животных, третья свинья, вернее кабан, судя по торчащим из нижней челюсти бивням, громко хрюкнув, короткими прыжками двинулся в мою сторону. Метров за десять тварь резко ускорилась и, подлетев ко мне, пробила клыками снизу вверх в район поясницы. Я был совершенно не готов к этому и потому позорно проворонил атаку. Сжав зубы от боли, я, с трудом устояв на ногах, рубанул кабана по загривку ледяным клинком, удар вышел не очень, но, тем не менее, четверть жизни с кабана слетела. Закрывшись от повторного удара щитом, я добавил визжащей твари языком пламени. По кабану прошел критический урон, он захрипел и медленно завалился на бок. В воздухе нестерпимо завоняло жареной тухлятиной.

Через несколько секунд оковы земли спали с верещавших метрах в двадцати от меня оставшихся хрюшек, и те, освободившись, уверенной трусцой направились в мою сторону. Наученный горьким опытом, я зашел за лежащую передо мной тушу, мешая атакующим сделать рывок в мою сторону, и встретил первую тварь привычным ледяным клинком в рыло. Щит – под ответный удар, язык пламени, снова щит, и вторая свинья замешкалась, обегая мертвого собрата по кругу. Ледяной клинок, и прыжок в сторону, чтобы немного восстановилась энергия.

Я прикрылся щитом, ожидая набегающих хрюшек, заблокировал рывок той, что была с полной жизнью, и добил подраненную. Затем четырьмя ударами прикончил оставшуюся, блокируя ее ответные атаки, глубоко вздохнул и задержал дыхание, пережидая боль.

Пить из мензурок зелье восстановления здоровья я не стал, – их не напасешься. К тому же чаще, чем раз в минуту, они все равно не работают, поэтому пить буду только в крайнем случае. Жизнь восстановилась секунд за пятнадцать, с серьгой Рэя регенерация жизни вне боя у меня была чуть больше двух процентов. Даже находиться рядом с этими воняющими мертвечиной тушами было противно, но пришлось подойти и коснуться рукой каждой, для того чтобы забрать лут. Ничего особенного я в тушах не нашел: в каждой лежал хвост и образец ткани. Правда в кабане была еще пара клыков, но сомневаюсь, что за них можно выручить больше нескольких медных монет.

На самом деле все плохо – опыта я получил меньше одного процента, пак свиней снял с меня почти треть очков жизни, но реально я дрался почти на пределе, и это при том, что у меня тридцать один процент к стойкости. Три свиньи были убиты мною примерно за полминуты, но я все никак не решался атаковать следующих – сложно заставить себя быть мазохистом

Странно одно: в этот раз я чувствовал боль на протяжении всего боя. Когда же дрался с личинками схиарты и бил здоровенного волка, все шло по-другому. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять причину: в прошлые разы адреналин в моей крови просто зашкаливал, я искренне ненавидел противников, а сейчас я смотрел на этих свиней как на обыкновенных квестовых мобов, в которых лежат хвосты, образцы ткани и прочая хрень.

Нет, так не пойдет. Это не просто мобы! Эти твари стоят между мной и моей местью! Оковы – и

две свиньи визжат, скованные заклинанием. Я прыгаю в кабана, не давая ему сделать рывок, и бью ледяным клинком. Эти твари мешают мне добраться до той мрази, которая ломала мне кости в подвале своего дома! Еще два росчерка, и кабан валится на черную рыхлую землю, а я, не дожидаясь, пока спадет заклинание, подбегаю к двум другим.

– Ты оставил меня подыхать здесь, Чейни!

Несколько ударов по одному из неподвижных мобов, заклинание спадает, свиньи разворачиваются и атакуют.

– И я подыхал в течение суток!

Ярость захлестывает меня с головой.

– Вы смеете стоять у меня на пути!

Несколько ударов, и последняя свинья с лезвием в глазнице, издав предсмертный хрип, валится к моим ногам. Отстраненно подбираю лут и, глядя на тушу у своих ног, жду, пока заполнится индикатор жизни. Морда свиньи с отвратительной дырой в глазнице вдруг приобретает знакомые мне очертания физиономии моего Врага.

– Да, мразь, – захлебываясь от ненависти, выплевываю я, – с тобой будет то же самое!

Стряхиваю серые ошметки с лезвия, поднимаю взгляд от трупа и оглядываю поле.

– Но я выжил, да, выжил и уже иду к тебе!

Я с ревом бросаюсь на следующий пак…

Усилием воли я заставил себя остановиться, когда уже начинало темнеть. Стою около леса, к которому примыкает поле, с ног до головы заляпанный серой массой. Местность вокруг завалена трупами свиней, от которых исходит отвратительный запах мертвечины. Некоторые туши уже исчезли, оставив на земле серые пятна неправильной формы, но и тех, что я видел сейчас, было достаточно, чтобы понять, что день мой сегодня прошел не зря. За почти шесть часов непрерывного фарма я полностью очистил поля по обе стороны дороги от нежити. В сумке лежали сто сорок четыре хвоста и куча разнообразной дряни от клыков до фрагментов желудков – мои сегодняшние трофеи. «Пора идти в деревню», – подумал я. Скоро хрюшки начнут оживать, – респаун (перерождение мобов в игре) начинается примерно через шесть часов после их смерти. Кстати, может быть, поэтому RP-17 увеличил сроки оживления игроков с двух минут до тех же шести часов? «Мы тут теперь все как мобы», – усмехнулся я и направился в сторону деревни.

Где-то на десятом убитом паке мне прилетел семьдесят шестой уровень, сейчас полоска опыта продвинулась на четырнадцать процентов. Стойкость и концентрация тоже увеличились – на один и два процента соответственно. Я кинул свободное очко таланта в последний проходной навык перед молчанием, а за счет очков характеристик привычно поднял здоровье, которого, как известно, много не бывает.

Двое часовых на дороге поудобнее перехватили пики и с некоторой опаской уставились на меня. Но, признав во мне мага, который проходил тут несколько часов назад, опустили оружие и разошлись в стороны, пропуская. Нейл выдал мне семь золотых монет, морщась от запаха и бормоча себе под нос что-то про сумасшедших некромантов. Весь хлам, который нападал со свиней, он посоветовал выкинуть в яму, неподалеку от дороги, что я и сделал пятью минутами

позже.

Придя в гостиницу, я быстро прошел наверх, чтобы не смущать местных тем запахом, что исходил от моих доспехов. Поднявшись в свой номер, я как был в латах, так и зашел в душ и врубил воду на полную мощность. Конечно, к утру металл доспехов очистился бы сам, да и вентиляция в комнате работает, но мне не хотелось оставлять экипировку в таком ужасном состоянии.

Сданные хвосты мне много опыта не принесли, полоска продвинулась до двадцати одного процента. «Похоже, придется задержаться тут надолго», – подумал я, засыпая.

***

Остатки каменных стен опоясывали руины древнего замка по трапеции. Четыре разрушенные башни по углам, словно бессменные часовые, черными провалами бойниц осматривали окрестности. С того места, где я находился, были видны обвалившиеся строения внутри периметра стен и мрачные развалины донжона. Вся местность вокруг бывшего замка усеяна валунами, между которыми перемещались группы скелетов и зомби.

С того дня, как я появился в Урканте, прошло уже больше двух с половиной недель. Я извел в окрестностях столько свиней, волков и медведей, что, происходи это в реале, Гринпис назначил бы награду за мою голову. Полмесяца бесконечного фарма, по десять – пятнадцать часов в сутки утомили меня настолько, что от одного вида местной живности к горлу подступала тошнота. Однако восемьдесят второй уровень, полностью изученное молчание и сорок три процента стойкости того стоили.

Для того чтобы войти в состояние ярости, уже не нужно было вспоминать Чейни, – мне достаточно просто вступить в бой. Гнев больше не заливал глаза, я ни на секунду не терял ощущение реальности. Ярость и ненависть в какой-то момент словно поменяли знаки на противоположные, и теперь я их чувствовал отстраненно. Болевые ощущения приходили лишь после потери половины жизни – так что я был вполне доволен собой.

Сегодня решил пробраться на территорию руин и осмотреться. Уровни местной нечисти – семьдесят девятый – восьмидесятый, паки по три-четыре скелета или зомби совершенно не пугали меня. Наоборот, закрываться щитом от удара бывшего гуманоида гораздо удобнее, чем, к примеру, заблокировать боковой удар медвежьей лапы или атаку стелящегося по земле волка.

Оковы земли сковали высокого скелета с двуручным мечом, я встретил ледяным клинком набегающий на меня костяк с дубиной и кинул молчание в третьего скелета, вокруг кистей рук которого появились темные сполохи творимого заклинания. Приняв на щит удар окованной железом дубины, я двумя ударами отправил своего первого противника на повторное перерождение и все тем же ледяным клинком пробил в голову замахнувшегося на меня посохом мертвого мага: тупой моб, лишившийся на десять секунд способности колдовать, не нашел ничего лучше, как кинуться на меня врукопашную. На клинке сработала заморозка, и после следующего удара кости незадачливого лича с ледяным звоном осыпаются на землю. Рывок здоровенного скелета оглушает меня на полторы секунды, и я пропускаю мощный удар двуручным мечом, который снимает с меня чуть меньше четверти жизни. Пока скелет-воин делает второй замах, я успеваю нанести по нему пару ударов, затем приседаю, пропуская второй удар над головой, и бью воина в открывшийся бок. Раздается хруст – пара ребер выпадают из его грудной клетки, и я, не давая ему опомниться, завершающим ударом сношу

ему башку. Спокойно жду, пока восстановится розовая полоска жизни, и наклоняюсь над валяющимися под ногами костями.

«Небогато живут скелеты», – хмыкнул я. Тридцать три медных монеты, три квестовых черепа, тронутый ржавчиной топор и несколько кусков шерстяной ткани – не ахти какая добыча! Чтобы поднять один золотой, нужно убить около сотни шляющихся тут мобов. Кстати, деньги у Нейла закончились уже на третий день. Магистрат выделил всего пятьдесят золотых, девятнадцать из которых достались местным охотникам.

Десятник тогда окинул меня, только что вернувшегося в деревню, долгим, задумчивым взглядом. И сообщил, что его знакомый некромант в Ниттале как раз ищет помощника. И уж он, Нейл, если и готов кого порекомендовать, то только меня.

Я поблагодарил его за стремление меня пристроить, сказал, что подумаю, и забрал у него свой последний золотой. Хорошо хоть опыт не перестали давать за эти квесты, иначе нужны были бы мне эти черепа примерно так же, как собаке пятая нога.

Солнце слегка клонилось к закату, и руины древнего замка в свете его лучей окрашивались в мрачные кроваво-бордовые тона. Я посмотрел в сторону обвалившихся ворот. Метров триста, и примерно пятнадцать паков нежити своими агро-радиусами перекрывают прямую дорогу. Еще сколько-то находится в замковом дворе. «Ладно, нечего ждать, сегодня нужно посмотреть, что там за подземелье», – я выбрал целью следующую группу нежити и кинул оковы на стоящего позади остальных скелета, вооруженного мечом и щитом…

От донжона осталось только полтора этажа. Когда-то мощное шестиугольное здание выглядело жалкой развалюхой, и даже прищуренные щели узких окон сейчас вряд ли кого-то могли испугать. Сюда я добрался всего за полтора часа, которые мне понадобились для того, чтобы войти в замковые ворота и очистить большую часть двора от разгуливавших тут мобов. Намного богаче я не стал: куча медяков – около восьми монет в серебряном эквиваленте и необычный кожаный шлем на семьдесят первый уровень, не считая черепов и кусков шерстяной ткани, которыми была забита моя сумка, – вот все нажитое за это время добро.

Вход в главное строение замка «по совместительству» являлся входом в инстанс семьдесят пятого – восьмидесятого уровня, рассчитанный на прохождение группой в три-пять человек, и находился в глубине пятиметрового, в некоторых местах обвалившегося, арочного прохода. Думаю, еще неделька фарма, и нужно будет заглянуть внутрь – поздороваться с обитателями замка.

Что-то блеснуло на земле, метрах в десяти от выщербленной временем стены донжона. Я подошел поближе и рассмотрел лежащий на сером камне ржавый кинжал. «Странно, откуда здесь взялся кинжал на сто девяностый уровень?» – подумал я, и в этот момент до моих ушей донесся противный скрежет. Краем глаза я заметил какое-то смазанное движение справа на выступе стены и резко повернулся, кидая в левую руку щит. Мощный удар отбросил меня на каменные плиты, адская боль скрутила тело, меня словно пропустили через мясорубку.

Каменная горгулья Гххорш наносит Вам 4742 единицы урона.

Внимание! Вы оглушены!

Падая, я скастовал телепорт на двадцать метров в сторону, скидывая оглушение и уходя от

удара когтистой лапы каменной горгульи двести тридцать второго уровня. Двухметровая туша гипертрофированного культуриста с перепончатыми крыльями с грохотом приземлилась на то место, где я только что находился. Отвратительная клыкастая обезьянья морда, сверкнув желтыми глазами, резко повернулась в мою сторону, перевитые мускулами когтистые лапы напряглись. Горгулья готовилась к очередному прыжку.

Все же невероятным усилием мне удалось подняться, и я встретил прыжок монстра на ногах, закрываясь щитом…

Каменная горгулья Гххорш наносит Вам 288 единиц урона. Вы погибаете.

***

Внимание! В связи со смертью Ваш персонаж теряет 20% уровней. В настоящий момент Ваш уровень 65.

Внимание! В связи со смертью Ваш персонаж теряет 51 единицу очков характеристик. В настоящий момент Ваши характеристики распределены следующим образом: ловкость – 10, сила – 71, здоровье – 72, интеллект – 72, дух – 72, запас сил – 60.

«Да мать же его так»! – я сидел на кладбище около Урканты и, привалившись спиной к могильному камню, смотрел на висящую в темном небе луну. «Семнадцать уровней улетело в никуда»! – чертова горгулья похоронила весь мой трехнедельный прогресс, – я сейчас даже ниже по уровню, чем после убийства Шаартаха. Слова Нейла были правдой, охотники исчезали не просто так, я-то думал, что это чудит, препятствуя НПС, нежить. Оказалось, все дело в именном мобе.

Встретить такого моба считалось большой удачей в игре – из-за стопроцентной вероятности выпадения с него хорошего трофея. Моб, который был примерно в полтора раза сильнее обычного, гарантированно выдавал счастливчику редкую вещь, а то, что уровень его зачастую в два-три раза превышал уровень локации, никого особо не напрягало – позови высокоуровневого соклановца или нескольких, и трофей у вас в кармане, или продай информацию тому, кому доверяешь.

А вот мне после такой встречи хотелось выть на луну. Вот как в этой ситуации не опуститься рукам… Чем я больше пытался себя жалеть, тем сильнее себя ненавидел. Наконец ненависть во мне пересилила жалость, и вспышка ярости полностью смыла уныние. «А вот хрен вам всем!» – прошипел я, поднимаясь. – Подумаешь, семнадцать уровней потерял. Таланты-то все остались при мне, а пятьдесят семь очков характеристик – копейки, если учитывать их прирост от экипировки! Доспех и меч я снова смогу надеть, ну а плащ, серьгу и кольцо – надену снова на семидесятом, невелика потеря. Осталось только придумать, как этот доспех забрать.

Первое, что приходило на ум, – попросить помощи у легионеров, но как я буду тогда выглядеть? И как мне им это сказать? Вы, ребята, горгулью быстро кончите, уровни у вас высокие, а я маленький, постою в стороне, посмотрю. И доспехи еще со своего трупа заберу. Ага? Бред! Доспехи я должен забрать сам, и я знаю, как это сделать. Нужно только в комнату свою заскочить и забрать оттуда две мензурки с эликсирами средней невидимости.

Метрах в десяти от того места, где лежит мое тело, у стены донжона навалена большая куча

камней. Паки скелетов туда не поднимаются, насест горгульи далеко. Все просто: под первым эликсиром пробираюсь на кучу и жду пятиминутного отката мензурки. Затем сковываю ближайший пак и кидаю молчание на мага, если он есть, от греха. Хватаю свои пожитки, пью вторую бутылку и делаю ноги.

Правда, легионерам все-таки лучше сказать про горгулью, они все равно вряд ли сейчас попрутся в руины. А мне надо идти в любом случае, иначе не засну – на хрена мне такие нервы? По дороге до руин на меня никто не сагрится – проверено.

Как всегда, после принятия решения настроение поднялось. Что такое задержка на месяц-другой? Когда в запасе вечность…

– Каменная горгулья, говорите? – Нейл задумчиво почесал затылок. На мое счастье, десятник не спал, и мне не пришлось ждать, пока его разбудят.

– Ну да. Сидела на выступе стены донжона, почти над входом. Мне одному не справиться – вот и решил сказать об этом вам.

– Мы же там были вроде, – нахмурился демон. – Хотя эти твари очень хорошо маскируются, от обычного валуна не отличишь. Может, и не заметили.

– Она ж не дура – нападать на десяток солдат! – Я не стал уточнять, что горгулья мужского рода, потому что не знал, как сказать это словами. Самец? Горгулий? Харт знает, как их классифицируют! И про агро-радиус уж тем более говорить не стоит. У двухсот тридцатого уровня Нейла и у восемьдесят второго меня… вернее, бывшего восемьдесят второго… он несколько отличается. Неудивительно, что легионеры не заметили ничего.

– Спасибо, Криан. Сегодня обязательно сходим и посмотрим, что там за тварь прячется. – Нейл бросил тяжелый взгляд в направлении руин. – Вы с нами?

– Если успею, то обязательно подойду, – кивнул ему я. А куда я денусь? Да я еще и попкорном бы запасся, чтобы в первом ряду полюбоваться на то, как будут мочить тварь, которая отправила меня на перерождение.

– Договорились, – пожал мне руку демон, – подходите к двенадцати, в полдень выдвинемся.

До руин я добрался примерно за час. Можно было идти и быстрее, но я старался двигаться максимально осторожно, – строго по центру дороги, чтобы не дай бог не попасть в агро-радиус какого-нибудь животного.

Всю глупость идеи путешествия ночью я понял, как только углубился в лес, который жил своей особенной жизнью. Свет висящей в небе луны с трудом проникал сквозь мрачные кроны деревьев, стоящих по обеим сторонам дороги. Тишину то и дело нарушали таинственные звуки, от которых у нормального человека возникло бы стойкое желание бежать сломя голову куда-нибудь подальше.

В голове мелькнула было мысль вернуться и сходить за экипировкой, когда рассветет, но я тут же отмахнулся от нее. Решение было принято, и я не собирался его менять.

Глаза скелетов, патрулирующих окрестности руин, светились голубым светом, – наверное, по задумке разработчиков эта деталь должна вызывать у игроков неприятные чувства, но мне

почему-то стало смешно. Сами развалины, освещенные только лунным светом с того места, где я стоял, казались большим темным пятном.

Расположение моего тела отмечено на карте, до него не больше трехсот пятидесяти метров – примерно триста метров до ворот и там еще, по направлению к входу в подземелье, около пятидесяти. Я достал из инвентаря мензурку с эликсиром средней невидимости. Невидимость начнет действовать через две секунды после употребления и будет продолжаться в течение минуты. Откат эликсира – пять минут. И было бы странно, если бы время действия невидимости превышало время отката эликсира, – тогда все вокруг вдруг превратились бы в разбойников. Итак, первая цель – куча камней, начали.

Вы находитесь в состоянии невидимости. Уровень создаваемой Вами угрозы снижен. Противники не могут выбрать Вас своей целью. Время действия одна минута. Эффект невидимости прекратится при любом Вашем действии, кроме обычного.

Приседать, размахивать руками, орать и бегать я могу, а вот если использую, к примеру, прыжок или заберу свои вещи, невидимость моментально пропадет. До нужного места я добрался секунд за пятьдесят, потратив практически весь свой запас сил. Теперь нужно немножко подождать.

Все-таки по ночам в такие места лучше не заглядывать. Если не считать ожившую нежить, за время моего отсутствия ничего вокруг вроде бы не изменилось. Куски стен, некогда защищавших этот замок, разбросанные повсюду, обломки каменной статуи, темный остов колодца и мрачная арка входа в донжон, – сейчас от замкового двора, освещенного лунным светом, ощутимо веяло жутью.

Тварь, убившая меня, сидела метрах в полутора над землей. Нейл был прав: если не знать, что это такое, то оцепеневшее тело каменной горгульи сложно отличить от обычного камня. «Ничего, макака, до полудня осталось совсем недолго», – мне было наплевать на то, что в ней лежит, я хотел видеть, как эта тварь будет подыхать! «Странно, никогда раньше я не был таким кровожадным», – подумал я, но сопливые самокопания быстро улетучились из моей головы. Да, я буду рад увидеть, как эта гадина подохнет. А потом еще подойду и пну труп этой твари ногой. Как-то так. Игра перестала быть игрой, и смерть каждого моего врага теперь доставляет мне радость. И плевать, если кто-то попробует осудить меня за это.

Пять минут пролетели незаметно. В пятнадцати метрах от кучи камней лежит мое тело, неподалеку единственный пак из четырех мобов. Поехали!

Сковываю скелетов оковами и быстро бегу к своей тушке. Прыжок оставим в запасе, вдруг пригодится. На бегу кидаю молчание в того, что держит в руках посох, мне еще его заклинаний тут не хватало. Подбегаю к лежащему на плитах телу, быстро поднимаю с него все свое барахло и сразу пью эликсир невидимости. Две секунды, и можно убегать.

Дерьмо! Четвертый скелет, вооруженный кинжалом, которого я поначалу принял за разбойника, оказался некромантом и кинул на меня тридцатисекундный дебафф, наносящий периодический урон, который тут же вывел меня из состояния невидимости. Да как их тут отличать, если вся нежить на замковом дворе шляется в чем мать родила с надписью над черепом «скелет из горазмских руин» и указанием уровня.

Пробежать без брони мимо восемнадцати паков нежити – верная смерть, из руин мне уже не выбраться. «А вот хрен вам»! – ору я и прыгаю к входу в подземелье. Справа над головой

раздается знакомый скрежет – проснулась крылатая обезьяна. Врубаю ускорение и, слыша за спиной удар тяжелого тела о камни, забегаю в темную арку донжона…

http://tl.rulate.ru/book/15432/327595