

На этот раз активировавшийся портал не казался таким уж непроглядным, и за мутной пеленой угадывались очертания какой-то улицы. Я активировал режим невидимости — все же в момент появления я довольно уязвим — и шагнул в портал. Ну, поехали.

Приземлившись на камни мостовой, я сразу прыгнул в сторону. Простейшие меры предосторожности, но, оглядевшись, я внезапно обнаружил торчащего на крыше неподалеку гоблина. И смотрел он прямо на меня. Точнее, меня самого, может, и не видел, но вот проглядеть портал было трудно. И то, что он практически сразу закрылся, похоже, лишь еще больше встревожил наблюдателя. Его взгляд заметался, пытаюсь найти того, кто из портала вышел...

Что дальше? Время тикало, вытягивая ману, так что стоять просто так не имело смысла. Я сделал осторожный шаг в сторону... Другой, третий... И обнаружил, что взгляд гоблина замер, а затем медленно сместился за мной. Твою же... Следы! Хотя сам я был невидим, мостовую давно занесло землей и пылью, и, похоже, на зрение абориген не жаловался. Тем хуже для него — если до этого я еще колебался, то теперь решительно побежал в его сторону. Не снимая невидимость, разумеется. Гоблин вышел из ступора, испуганно взвизгнул и скрылся из виду. Впрочем, я был слишком близко, и деваться «дозорному» было особо некуда.

Гоблин даже не пытался сражаться, избрав бегство, и выпрыгнул в окно, выходящее с другой стороны — причем со второго этажа, поскольку на тот момент я уже был внутри. Услышав грохот, я, не останавливаясь, пронесся через дом и выскочил следом. Только мой этаж, в отличие от его, был первым.

Бежать мне не пришлось — гоблин повредил ногу и хромал, то и дело нервно оглядываясь. Идеальная жертва. Словно птица, волочащая крыло, уводя охотника прочь от гнезда. Или я слишком себя накручиваю? Если он не один, то стоит мне броситься вдогонку, как последует удар в спину. Я прислушался, но наверху было тихо, так что решил рискнуть...

Повинуясь моему желанию, невидимость спала, и я свистнул, привлекая внимание беглеца. Гоблин обернулся и замер. Наверное, само по себе мое появление лишь заставило бы его бежать еще быстрее, но в моих руках был лук. Или его впечатлила маска, которую я надел? Взгляд гоблина заметался в поисках укрытия, но шансов на то, что я промахнусь, было мало и мы оба это понимали.

— Иди сюда. Или умрешь, — негромко озвучил я предложение, прислушиваясь краем уха к обстановке. Из здания я так и не вышел, так что даже если у гоблина остался напарник на крыше, чтобы достать меня, ему придется спуститься. Копье я также держал под рукой, прислонив к стене около проема. Памятуя о втором ранге, низкоуровневые гоблины не должны были представлять для меня особой опасности.

— Откуда ты знаешь наш язык, игрок? — хрипло, но достаточно спокойно спросил гоблин. Без вызова, лишней лести или же четко выраженного страха. Весьма достойная реакция, даже жаль будет его убивать.

Я лишь мотнул головой, призывая подойти ближе. Не получив ответа, гоблин сдался и медленно пошел обратно. Руки он предусмотрительно держал вдалеке от оружия, из которого был лишь нож, да топорик на поясе. Зная, что параметры гоблинов ниже, чем у людей, я подозревал, что они будут глуповаты, но пока на это ничего не указывало.

Так, попробуем, для начала... Идентификация. Умение сожрало треть моих запасов, но сейчас я счел это оправданным.

Безымянный Гоблин*

Статус: существо Системы.

Тип: Медь.

Ранг существа: F-.

Уровень: 1.

Опасность: очень низкая.

Эмоции: страх, решимость, гордость.

Параметры:

Ловкость: 5.

Сила: 4.

Интеллект: 6.

Живучесть: 3.

Выносливость: 4.

Восприятие: 5.

Удача: 1.

Расовый параметр:

Мудрость: 1.

Особенности:

Кровь гоблиноидов — один или несколько из параметров может быть выше, чем позволяет расовый ранг.

*Вы можете дать ему Имя (10 ОС, 150 единиц маны и добровольное согласие существа).

Информации оказалось неожиданно много: статус, тип, ранг, опасность, не говоря уже о параметрах и эмоциях. Возможность дать системное имя заинтересовала, но кто, в здравом уме, будет тратить ОС на гоблина? Разве что это позволит получить его верность и гоблин превратится в миньона... Но что-то не верится.

Я перевел взгляд на особенность кровь гоблиноидов. Хотя само название я слышал впервые, но и до этого знал, что гоблины могут иметь параметры выше природного предела. Другое дело, что завидовать тут нечему. Увеличенный параметр — это хорошо, но и граница у гоблинов изначально вдвое ниже, чем у людей. Пятерка. Это отчасти компенсируется тем, что за долгие годы отбора их параметры стали близки к максимуму. Вот и у этого почти все физические параметры — четыре или пять. Хотя с бонусом ему, похоже, не очень повезло — в плюсе был интеллект. И, несмотря на достойную для первого уровня статистику, по внешнему виду не похоже, чтобы это принесло ему счастье... Или хотя бы деньги на его покупку. Вечная проблема тех, кто лишь немного умнее окружающих, — они не способны это скрыть, а быть немного умнее недостаточно, чтобы добиться настоящего успеха. Это не компенсирует отсутствие богатства, хороших учителей, власти или помощи влиятельной родни. Да и второстепенные характеристики, включая удачу и бонусную для расы мудрость, в противоположность физическим, у него были минимальны. Неудачник...

— Не бойся... — начал я и осекся, поняв, как фальшиво звучит этот совет.

— Я не боюсь смерти, человек, — голос гоблина неожиданно был твердым. — Я уже зажег сигнальный костер, и мой долг перед моим народом выполнен. Ты можешь убить меня!

Я принялся, наконец-то уловив запах гари. Значит, вот почему я так легко сумел его перехватить. У гоблина не было сообщника, не было коварного плана — просто он чуть

задержался, чтобы подать сигнал.

— Кого ты предупредил? Как скоро подойдут остальные?

Гоблин промолчал, вскинув гордо голову и смотря куда-то в пустоту. Партизан... Я напомнил себе, что ненавижу гоблинов, но сны... Как ни парадоксально, сны слегка ослабили это чувство, не позволяя воспринимать их исключительно как монстров.

— Ладно, как насчет сделки? Если ответишь на мои вопросы, то я не буду тебя убивать. У тебя всего лишь первый уровень, так что твоя смерть почти ничего мне не даст.

— Ну а какой уровень у тебя, игрок? Второй?

— Возможно. Тебе не стоит знать лишнего, если ты хочешь остаться живым. Заходи в дом, и, если ответы будут правдивы, я не только отпущу тебя, но и награжу.

Я вытащил из кармана одну из карт, покрутив ее между пальцев. Трудно достоверно прочесть мимику чуждого существа, но на морде гоблина выступили противоречивые чувства, среди которых выделялась жадность. Он явно знал, что это такое. И колебался.

— Это твой шанс изменить свою жизнь. Обладая системным оружием, ты сможешь стать гораздо сильнее. Получить то, чего ты достоин.

— Хорошо, — кивнул пленник. — Клянусь именем Великого Ы, что буду честно отвечать на вопросы, в обмен на свободу и магическую карту. Если ты честен со мной, игрок, то и сам поклянись в том именем своего бога! У тебя уже должен быть покровитель!

Я невольно восхитился наглостью гоблина. Еще минуту назад он собирался умереть героем, а теперь соглашался открыть любую тайну в обмен на карту. И при этом имел наглость что-то требовать. Интересно, чего в этом больше — храбрости или отчаяния? Ну да ладно, мне нетрудно... Так, и кем же мне поклясться? Одним из той семерки? Пожалуй, в этом случае мне недоставало бы искренности.

— Клянусь именем моего Иисуса, что выполню нашу сделку, если ты не дашь мне повода к обратному. Ответь на мои вопросы и сможешь уйти вместе с картой!

Внимание! Системный сбой, клятва не принята.

Отношение с земными богами ухудшились!

— Что ты желаешь узнать, игрок?

— Зови меня... Каин, — выбрал я одно из трех своих имен. Все равно гоблин не может видеть мой статус. — Для начала я хочу знать, как скоро придут твои сородичи и сколько их будет?

— Нескоро. По городу раскидано множество наблюдателей. Те из них, кто увидят мой дым, зажгут костры, и так до тех пор, пока столбы дыма не заметят вожди. Эти сигналы дадут им понять, что игроки вновь вернулись, но им потребуется время, чтобы выступить.

Я не пожалел маны на идентификацию, чтобы убедиться, что его эмоции соответствуют словам. Не похоже, чтобы гоблин врал. Ну а если же я в нем все же ошибаюсь и это лишь попытка потянуть время, то он просто умрет, а у меня остается кристалл маны, которого хватит, чтобы ускользнуть от возможной облавы под невидимостью...

— Тогда время у нас есть. Проходи в дом, гостем будешь. Не будем же мы говорить на улице? — Я сменил оружие и, отступив в сторону, указал копьем на дальний угол. — Садись туда, можешь прямо на пол.

Наверное, умнее было связать гоблина, но сомневаюсь, что он согласится, да и доверительного разговора после такого уже не получится. пытки, конечно, развязывают язык, но у меня нет ни времени, ни желания этим заниматься. Гоблин невозмутимо проследовал в угол и повосточному сел на колени.

— Итак, ты был здесь один?

— Да. Какой смысл ставить двоих наблюдателей в одном месте? Большинство из нас умрут, так зачем давать игрокам больше опыта?

Значит, он понимал, что его оставили тут на верную смерть? Тогда неудивительно, что нам так легко удалось договориться...

— Расскажи мне все. Как много воинов собрали твои вожди? Как далеко они находятся? Кто у них главный?

— Армию ведет сам первый принц, могучий и непобедимый Ра. Он хобгоблин, старший сын нашего короля и его наиболее вероятный наследник.

— Сколько с ним воинов?

— Не могу назвать точные цифры но, говорят, их больше десяти тысяч. Сотни хобгоблинов,

среди которых есть даже Именованные Герои.

— Кто такие эти твои «именованные герои»?

— Это могучие воины, стоящие лишь на одну ступень ниже тебя. Бывшие игроки, лишившиеся своего статуса, или же те, кто получил Системное Имя из рук королей или верховных жрецов. Однако в наше время немного осталось тех, кто может это сделать. Даже принц Ра, говорят, на такое уже не способен...

— Кто еще бывает, кроме игроков и героев? Что дает вам это Системное Имя?

— Ты не знаешь даже самого простого. Похоже, ваш мир только недавно вступил в Великую Войну? Тогда вскоре то, что случилось здесь, может повториться и у тебя на родине. Я — обычный гоблин... адаптация терминологии... «существо Системы», однако получив хотя бы единицу... опыта, я стану... юнитом. Смогу самостоятельно видеть свою силу и ряд других возможностей. Затем, получив имя, я стану Именованным Героем. Смогу стать намного сильнее, чем обычные воины, получать не только... опыт, но и божественную награду за убитых врагов. Если я не паду в битве, то легко смогу дожить до ста лет! Мои дети могут даже сами родиться с Именем. Быть героем — слава, сила, почет и богатство! Принц Ра обещал, что те, кто отличится в этом походе, получают оружие и имя...

— Поэтому ты и здесь?

— Эти награды — для опытных и могущественных юнитов. Я здесь лишь потому, что у меня не было выбора. Я не так глуп, чтобы надеяться на невозможное. Но если бы у меня было Имя, то мой клан вновь вернулся бы к славе!

— Как минимум оружие ты уже получишь, а там кто знает? Ладно, вернемся к делу. Где сейчас находится ваша армия и как скоро она сможет прийти?

— В лагере, у Внешней Стены. Для того чтобы дойти сюда, им потребуется меньше суток. Впрочем, тянуть вожжи тоже не будут, поскольку вы, игроки, быстро приходите и так же быстро исчезаете. Думаю, они прибудут еще до ночи, а с утра начнут охоту. Еще до следующего вечера большинство из вас будут мертвы.

Я криво улыбнулся. Гоблин вошел во вкус и совершенно не пытался скрывать свое мнение или смягчать формулировки. Тем не менее меня это вполне устраивало. Уже только информация об армии — достаточная плата за его жизнь и низкоранговую карту. Если бы я узнал об этом по факту, дергаться уже было бы поздно. Итак, к следующему утру я должен покинуть опасную зону. Вопрос только в том, куда идти?

— Где находимся мы сами?

— В Шестом Кольце... Между пятой и шестой стенами.

К сожалению, у меня не было трофейной карты, чтобы попросить информатора показать местоположение на ней — принести ее с Земли я не мог. Однако неплохо ее помнил и потратил несколько минут на расспросы, чтобы определиться, в какую сторону лучше идти, и, попутно, научиться ориентироваться по нескольким местным приметам. В основном по солнцу, конечно, но гоблин поделился и еще несколькими способами. Мало того, он даже не скрывал наличия крепости, перекрывающей путь к бегству. По сути, допрос можно было заканчивать и уходить, но я решил узнать все, что возможно.

— Откуда ваш правитель знал, что игроки вернуться?

— Божественное задание, — отозвался гоблин. — У нас остались пленники, и мы знаем правду — вы здесь ради храмов. С тех пор как Великий Ы погиб, многие Вольные Игроки пытались добраться до алтарей. Сейчас за дело взялись ваши боги. Мы не можем позволить им преуспеть.

— Почему? — Я не стал отвлекаться на судьбу пленных. Этот вопрос можно прояснить чуть позже.

— Это наш город. Хотя над ним и висит Проклятие, это наши мертвые предки защищают храмы. Мы убиваем их, но в наших сердцах боль. Хотя их тела охотятся на живых, их души томятся в алтарях. Только мы, гоблины, имеем право получить контроль над храмами! Если это сделают чужаки, наши боги никогда не смогут возродиться. Души наших предков будут истреблены ради опыта. Даже душа моего почтенного деда, возможно, хранится в алтаре Великого Ы! Без богов мы окончательно ослабнем, став просто кормом для других, а затем на нас будут веками охотиться игроки и твари Хаоса. Вы, пришельцы, пока еще слабы, но если вам дать время — станете сильнее. Раз за разом приходя сюда, вы истребите окрестные поселения, двинетесь в центр города, захватите алтари, и мы никогда не сможем вернуть наше прошлое...

— Заключены в алтарях? Ваши игроки могут переродиться?

Взгляд гоблина явственно говорил: «Ты не знаешь даже этого?»

— Шанс невелик, но он есть, а бог может воссоздать уничтоженное тело. Во времена могущества Великого Ы один из десяти его последователей, сраженный врагами, получал новый шанс! Разве твой покровитель, чьим именем ты недавно клялся, не допустил тебя к своему алтарю?

Иными словами, боги каким-то образом могут увеличивать шансы притянуть душу. И затем наделять игрока новым телом. Поистине божественная способность — вот только шансы все равно низковаты.

— Здесь я задаю вопросы. Ты говоришь, твой дед был игроком?

— Он был сильным героем, которому было дозволено коснуться алтаря. Его звали Дук! В его имени было на одну букву больше, чем у принца и лишь на одну меньше, чем у короля!

— Кстати, как зовут короля?

— Мой род слишком низок. Мне недозволенно называть его священное имя.

— И все же? — хмыкнул я. Собеседник знал весьма немало интересного и, совершенно очевидно, не считал, что его происхождение низкое. — Ни за что не поверю, что внук Именованного Героя не знает имени короля.

— Ты прав. Его зовут Фыыр, как и многих его предшественников, большинству из которых он даже не приходится потомком. Когда король умрет, наследный принц наденет венец и также примет это имя...

От вышесказанного веяло какими-то интригами, давними обидами и даже, возможно, проигранной борьбой за власть. В этом плане, похоже, гоблины ничуть не уступали людям. Вот только какой мне прок от их внутренней вражды? На союз с игроками никто из них не пойдет — после всего сказанного это совершенно очевидно. Даже просто мир маловероятен...

— Значит, главная причина, почему вы здесь, — это желание защитить своего бога?

— Верно. Ваше появление лишь ускорило события. Ваше оружие и полученная энергия позволят нашей армии стать сильнее, а затем она двинется дальше — в центр города. Если мы прорвемся к центральному храму и вернем к жизни Великого, то все изменится...

— Ты говорил о появлении игроков. Когда и сколько раз они появлялись за последнее время?

— Семь. Первый раз вы пришли более тридцати дней назад. Затем было еще шесть отрядов, по тысяче воинов, и с каждым разом уходило все меньше и меньше. Потом никого не было много дней, но мы знали, что рано или поздно вы вернетесь вновь. Ваши боги не отступят. Это уже восьмой прорыв, и, возможно, на этот раз не уйдет никто...

Семь волн — по числу богов? Похоже, гоблины уже и так значительно усилились, захватив немало системного оружия, а также перебив или взяв в плен порядка шести тысяч игроков. Если из моей партии вернулись лишь чуть меньше сотни, можно предположить, что «ветеранов» примерно семь сотен. В лучшем случае тысяча — насчет потерь гоблин мог и приврать. И, кстати, совсем не факт, что все эти ветераны сейчас здесь, а не придут в последующие дни, с новыми партиями...

Осталось игроков: 982/1000

Максимум не изменился, и, по сравнению с прошлым разом, пока потери были невысоки. Если так вообще можно сказать про смерть восемнадцати человек за полчаса. В любом случае против десятитысячного войска с единым командованием этого явно недостаточно. Даже если бы всех ветеранов вдруг объединили в одну партию, а не просто пополнили выживших моей волны «свежим мясом». Если здесь девять сотен новичков, то три дня нам не выстоять — это будет просто бойня, после которой результаты первой миссии покажутся доброй рождественской сказкой...

— В глубине города есть крепость. Что ты о ней знаешь?

— Крепость... — устало вздохнул гоблин. Все же наш разговор изрядно затянулся. — Она защищает внутренние районы города от проникновения больших групп нежити и служит опорной точкой для дальних походов. Гарнизон сравнительно невелик, не больше трех сотен воинов, но все они опытные ветераны.

— Они нападут, если люди попытаются пройти вглубь города?

— Если игроков будет мало — без сомнений. Ваше оружие стоит очень дорого.

— Ну а если людей будет много?

— Тоже нападут, — признал он после секундной паузы. — Если людей будет много, вы можете попытаться добраться до храма. Вряд ли у вас получится, но в таком деле риск неприемлем. Пожалуй, чтобы пройти беспрепятственно, вас должно быть не слишком много и не слишком мало.

— Сколько?

— Не знаю. Недостаточно много, чтобы военный вождь крепости счел, что у вас есть шанс захватить алтари, и не слишком мало, чтобы счесть добычей вас самих. Сотня? Не меньше. Три? Не больше. Судить о подобных вещах трудно. Даже если они вас пропустят, то отправятся следом. Однако тебе досталось хорошее умение — в одиночку ты легко сможешь пройти мимо крепости. Даже если все твои сородичи умрут, у тебя есть шанс выжить...

— Я... ценю твою откровенность.

— Не стоит, я дал клятву, — гоблин пожал плечами.

— Ладно, оставим эту тему. Что ты знаешь о судьбе пленных?

— У каждого она своя. Некоторых наши мудрецы используют для изучения вашего языка. Хотя человеческие женщины страшные, их разбирают вожди и сильные воины — у них рождаются сильные дети. Гоблины с двумя или тремя атрибутами, может, даже хобгоблины. Мужчин, полагаю, отдадут вдовам, а затем заберут их жизни священным оружием. Однако это дело будущего, пока они еще живы...

Я кивнул. Чего-то такого я и ожидал, когда ту группу, во время первой миссии, не стали вырезать на месте, а постарались захватить в плен.

— Где их держат?

— В разных местах, — вновь пожал плечом гoblin. — В поселениях вокруг разрушенной столицы, в соседних городах, некоторых даже отправили в далекие земли — в качестве подарков или рабов на продажу. Однако большинство сейчас у принца. Думаю, их казнят перед тем, как отправиться к алтарям. Это позволит значительно усилить наших чемпионов.

В моей партии было семьдесят шесть провалившихся, и, если умножить на число групп, получается пятьсот тридцать два «героя». Даже если принц пустит под нож половину, число более чем внушительное. Особенно если перевести в очки Системы. К сожалению, я не видел возможности как-то помочь пленникам.

Я задал гоблину еще несколько десятков малозначащих вопросов и, наконец, замолчал. Затягивать разговор и дальше не имело смысла. Время принимать решение...

Забавно, хотя я даже не узнал имя этого гоблина — не то, которое системное, а «истинное», — но все же не мог больше воспринимать его как безликого и злобного врага, которого нужно непременно убить.

Я вновь просмотрел задание. Гoblin передо мной дает мне шанс получить требуемую единицу опыта, однако главная сложность тут в другом — в необходимости провести трое суток в этих развалинах... Без еды, убежища, в окружении тысяч гоблинов и нежити... И лишь я представил, во что превратятся для людей следующие три дня, мне сразу захотелось выматериться. Или заплакать? Надо признать, этот ничтожный гoblin сумел меня напугать.

Кстати, а почему максимальный лимит столь велик? Девять дней...

Если вспомнить упомянутые гоблином семь волн по тысяче игроков и сопоставить с текущими сроками, то можно предположить, что каждый день будет приходиться новая тысяча игроков. Через три дня у каждого будет выбор — остаться в этом мире, чтобы помочь новым партиям, либо же уйти. Не факт, что я прав, но... такая схема давала нам хоть какую-то надежду.

— У тебя есть еще вопросы, Каин? — не выдержал затянувшегося молчания гоблин. Он прекрасно понимал, что именно сейчас решается его судьба...

— Нет, вопросы закончились. Я доволен твоими ответами. Возьми.

Я бросил карту, и гоблин жадно выхватил ее из воздуха. Спустя десяток секунд в его руках материализовалась казацкая шашка. Я с любопытством наблюдал за его восторгом, ожидая, попытается ли он меня убить. Даже убрал копье, которое держал под рукой все время разговора, демонстративно спрятав карту в карман.

— Благодарю, это была честная сделка.

— Хорошо. Можешь идти.

Я не стал добавлять никаких угроз и обещаний — он и так был неглуп. Гоблин коротко, не отрывая от меня взгляда, поклонился и проскользнул к двери. Напасть даже не попытался. Жаль. Я поднял руку и, опершись «на воздух», встал, позволив маскировочному полю стечь с древка. Внутри что-то царапнуло...

— Эй, подожди! — крикнул я, дав гоблину отойти на десяток шагов.

— Если хочешь бить — бей в спину.

Я не обиделся. Если честно, начиная этот разговор, я собирался убить гоблина, даже если ради этого придется нарушить клятву. И он тоже не слишком-то мне верил. Мир весьма далек от сказок, а излишнее благородство ведет только к смерти. Тем не менее я не только отпустил его, но и отдал карту — причем не какой-нибудь топор, который гоблин с трудом поднимет, а подобрал клинок под руку. Это было глупо, нелогично и недальновидно, но интуиция шептала, что, отпустив его, я добьюсь большего.

Внимание! Вы желаете дать существу Имя? (10 ОС, 150 единиц маны)

Да/Нет

— Я нарекаю тебя Динар, — махнул рукой я, расставаясь с драгоценным опытом. — Иди и помни. Я дал тебе оружие. И теперь в твоём имени на одну букву больше, чем у короля.

— Мы все равно останемся врагами.

— Я пока ещё не выбрал себе бога. Если мне удастся первым добраться до алтаря, то я подумаю над тем, чтобы позволить твоему Великому Ы вернуться в этот мир.

— И что ты хочешь взамен? — Гоблин явно не поверил, но расслабился. Дав ему имя, я четко продемонстрировал, что не собираюсь его убивать.

— Если сможешь помочь сохранить жизнь нашим пленным — сделай это...

— Я попытаюсь. И если мы встретимся вновь, я не буду тебя убивать.

Я проводил гоблина взглядом, пытаюсь понять, что только что такое сделал? Бездарно выкинул на ветер десять единиц опыта и кучу маны? Или заложил возможность для переговоров? Неважно, подумать можно и на ходу...

Уходить сразу я не стал. Для начала проверил крышу, убедившись, что там действительно никого нет. Затем снял маску, потушил костер и собрал все то, что гоблин бросил при бегстве. Одеяло, небольшой котелок, фляга с подозрительной бражкой, мешочек зерна, соль, какие-то травы, полоски сушеного мяса и ягод... И то, что я обозвал про себя пеммиканом, — подозрительно выглядящая смесь сушеного мяса, ягод, орехов и ещё чего-то. Хотя вряд ли среди этого мяса есть человечина — все же игроки здесь довольно редкие гости, да и гоблины не такие уж дикари, я не рискну есть без лабораторной экспертизы. Или, по крайней мере, риска голодной смерти.

В целом набралось не так уж и мало всего. Гоблин находился на дежурстве достаточно

продолжительное время, и ему нужно было чем-то питаться. Не знаю, насколько все это съедобно для человека, но тот же котелок мне точно пригодится. Ну а с остальным посмотрим. В конце концов, всегда можно кого-нибудь угостить и посмотреть, сколько он потом протянет... Шутка.

Итак, что я вообще собираюсь делать дальше? Вариантов я видел немного. Можно продолжать действовать в одиночку или же попытаться объединиться с кем-то в группу. Причем решать стоило в зависимости от того, в какую сторону я направлюсь и какой тактики буду придерживаться.

У этого города было семь зон, отделенных друг от друга круговыми стенами. Сейчас, по словам гоблина, я находился в шестой зоне, между пятым и шестым кольцом стен. На этот раз Система не подвела, действительно выбрав для высадки игроков наиболее безопасное место. Если можно так назвать положение между молотом и наковальней. В роли наковальни тут выступала нежить, обитающая ближе к центру города, а в роли молота — тысячи гоблинов, ждущих появления игроков где-то в седьмой зоне или даже за пределами городских стен.

Остаться в шестой зоне, с учетом скорого прибытия гоблинов? Может, я пессимист, но совершенно не верю, что люди сумеют противостоять подобной силе — даже если пленник преувеличивал размеры орды. Попытаться прорваться наружу, за пределы города? На самом деле решение, имеющее шансы на успех. Казалось бы, глупо лезть на территорию врага, но развалины слишком обширны, и перекрыть выходы гоблинам не под силу. Армия будет идти по примерно известной территории, используя проломы в стенах, так что достаточно достичь стены и спуститься где-нибудь подальше. Сделать это изнутри несложно, главное — раздобыть веревку...

Если удастся, то я имел шансы выбраться из этой ловушки и даже навестить одно из гоблинских поселений. Скорее всего, большинство воинов уйдет в развалины, вырезать игроков, а значит в деревне останутся женщины, дети и старики. Практически беззащитный источник «опыта», использовать который мне могут помешать лишь моральные нормы. Это также возможность освободить пленников. Которым, в отличие от меня, бежать просто некуда. Насколько помню, я видел среди навыков те, что позволили бы им вернуться, — скажем, карта «рабства» или «системный отряд», но пока эта возможность была чисто теоретической. Вряд ли кто-то при всем обилии E-ранговых навыков выбрал что-то подобное. Да и спасти подобным образом можно всего лишь несколько человек из сотен.

Так какой смысл их спасать, если все, что я могу, — избавить от страданий, чтобы самому получить драгоценные очки опыта? К тому же гоблинские женщины также могут сражаться, да и какая-то охрана в поселениях останется. Даже если мне каким-то чудом удастся выбраться за пределы города, бой с сотнями слабых врагов закончится скорее моей смертью, чем халявным опытом. Возможно с ростом уровней ситуация изменится, но сейчас это просто еще один способ умереть. Для подобного злодеяния нужен не одиночный мститель, а целый отряд, который уже просто не сможет пройти незамеченным. Впрочем, я не собирался лезть к поселениям и рассматривал эту возможность скорее теоретически...

Куда больше меня интересовало второе направление — вглубь города, на территории, контролируемые нежитью. Пока гоблины заняты тем, что вырезают оставшихся позади

игроков, у меня будут хорошие шансы оторваться. Конечно, есть еще крепость, но она служила скорее некой перевалочной базой для гоблинов, чем реально блокировала дорогу. Существовало сразу четыре разлома, лишь один из которых она хоть как-то контролировала, а остальные три защищали только баррикады и небольшие отряды гоблинов. Причем, скорее всего, эти отряды, как только в небо поднялись сигнальные костры, отступили к крепости, а значит дорога практически свободна.

Другое дело, что соваться на территорию нежити в одиночку слишком опасно. В идеале нужен какой-то отряд... Причем желательно проскользнуть незаметно, не провоцируя гарнизон. Или собрать действительно крупную группу, чтобы гоблины не посмели высунуться. Только для этого потребуется собрать больше половины всех игроков, а времени не так много. Да и в разумность толпы я не верил. Даже если я прямо заявлю об опасности, многие мне не поверят, испугаются или решат действовать самостоятельно. Учитывая крайне низкие требования к очкам опыта, на первое место выйдет личное выживание. Уверен, многие придут к мысли, что проще всего будет затаиться и выждать эти три дня. Город большой, и, возможно, кому-то это даже и удастся...

Только прятаться вечно не получится, и в дальнейшей перспективе трусы обречены на вымирание. Так что следовать этой тактике я не собирался. Возможно, сейчас я не самый сильный игрок, но точно в числе лидеров. Уклоняясь от боев, я стану одним из многих, а затем и вовсе попаду в аутсайдеры. Игра в прятки с гоблинами совершенно не гарантирует выживания.

Да и что будет дальше? Если уж моделировать ситуацию, то при массовой гибели высокоуровневых игроков гоблины получат наше оружие и опыт. Богатая добыча привлечет тысячи новых «авантюристов». Гоблины будут становиться все сильнее, а противостоять им будут в основном новички и редкие выжившие ветераны. Мои шансы в первой миссии были достаточно велики, потому что нас не ждали, но для новичков эта «игра» станет одной большой бойней. Практически та же самая картина, что рисовал гоблин, только наоборот...

Мне больше нравится вариант, где люди станут достаточно сильны, чтобы выгнать гоблинов за пределы развалин. Тогда проигравшие смогли бы продолжать жить, а у игроков было бы больше шансов добраться до храма и покончить с этим... Или, по крайней мере, узнать, что будет дальше.

Конечно, вряд ли все решится в этот раз, сейчас моя цель была гораздо скромнее — выжить и улучшить сумку до третьего уровня. Ведь если первый уровень позволяет переносить между «локациями» только системные предметы, а второй — дает забрать трофеи на Землю, то логично предположить, что дальше появится возможность притащить в мир гоблинов что-то из нашего. Нормальные доспехи, снаряжение, лекарства и самое главное — огнестрельное оружие. Как говорится, добрым словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем одним только добрым словом. И если заменить «пистолет» на «автомат», а «слово» на «копье», мудрость этой фразы только возрастет.

Конечно, у меня нет доступа к военным арсеналам, да и размеры сумки ограничены, но проблемы нужно решать по мере их поступления. И для начала требовалось где-то найти еще сорок сумок первого уровня. Наверное, разумно было бы договориться с другими игроками, но,

зная людей, я сомневался, что они согласятся «скинуться», отдав столь полезный, даже на первом уровне, артефакт. Более того, я тоже добровольно на подобное вряд ли пойду. Вторым вариантом был грабеж — учитывая уровень моих навыков, мало кто из новичков сможет оказать мне достойное сопротивление, а маска позволит избежать опознания. Убивать их не обязательно. Так себе вариант, но отбрасывать его пока не будем. Посмотрим по обстоятельствам...

Я вытащил флягу и, раскупорив, проверил содержимое. Разным жидкостям требовалось разное время для принятия Системой. Крови — всего лишь сутки. В этой конкретной фляге была именно она — куриная, если кому интересно.

Взяв кусок ткани, я намотал его на палочку и щедрыми мазками написал на стене адрес своего сайта. Если мы хотим выжить, нужно объединяться, но делать это следует заранее, а не во время миссии. Даже если я не вернусь, там останется открытый форум, где игроки смогут скооперироваться. Мало того, через неделю откроются и закрытые разделы, и станет доступна вся информация, которую я сумел отыскать и перевести на английский. Помнится, во времена учебы мои познания в этом языке заставляли учителей плакать и с того времени улучшились несильно, но кому надо — поймет. И простит.

Как всегда в минуты опасности, мне хотелось шутить. Можно быть честным с самим собой — я боялся. Черт. В прошлый раз я лишь чудом избежал смерти и совсем не был уверен, что мне это удастся и теперь. Именно потому я тогда и выбрал невидимость — она давала возможность спрятаться. Спрятаться, а затем нанести внезапный и смертельный удар.

Увы, для полноценного использования навыка у меня слишком мало маны. Единственный способ исправить этот недостаток — повысить уровень, заработав ОС, а значит — убивать. Гоблинов, нежить, чудовищ или даже других игроков. Страх порождает жестокость, а я, как уже говорил, боялся. Как, подозреваю, боялись и все остальные. Может, это и стало причиной того, что произошло дальше?