

Весь Нортленд, весь Нарн, потрясли две новости, два последовательных системных сообщения. Вначале говорилось о том, что в локации Замок Иргила боги Нарна решили сойтись в смертельном поединке. Почему? Отчего? Никакой сюжетной канвы подано не было. Просто рандомный ивент рассчитанный на игроков не ниже 300 уровня...

– Какого хрена!!! – возопили все, абсолютно все игроки.

Никто просто не мог понять отчего разработчики решили запустить такое событие как битва богов и предоставить доступ только лишь кому-то с таким высоким уровнем в то время, как самые топ-игроки не доползли даже и до 200 уровня. Это просто выглядит как какое-то издевательство.

Вот только никто так и не успел ощутить всю горечь от разгорающейся битвы богов. Не успев как следует начаться столь глобальное событие столь же быстро завершилось. Словно создатели игры сообразили, что выпустили на свет что-то преждевременно и поспешили прикрыть неудачу. Да ещё и свалили всю вину на некоего одинокого игрока. Как будто один игрок мог являться виновником сражения целого сонма богов или являться причиной завершения этой битвы. Смешно просто!

Но как бы ни было смешно, но этого игрока занесли в черные списки всех крупнейших организаций, тесно связанных с богами, участвующими в том сражении. Уж каким образом и почему одного игрока объявили сразу врагами столько высших сил неизвестно.

Но охота на одинокого игрока не была столь страшна, как грозящая разверзнуться полным ходом священная война. Эпоха Войн начинает оправдывать своё название. С запуска игры не было ещё значимых войн, мир находился лишь на пороге сражений. Но кажется создатели решили подтолкнуть таким образом мир, дабы он начал соответствовать названию игры.

Священная Война началась. Ковены богов созывали под свои стяги воинства дабы в сражении прославить небесного покровителя. И всё бы ничего, ситуация была бы вполне обычной, если бы Священная Война началась между Светлыми и Тёмными богами. Но нет же! В битве столкнулись все со всеми.

Союз богов Таорда и Акронима против богини Ллотус и бога Фьорда. На помощь Фьорду непременно выступит его друг-кузнец бог Карбид. А также и прекрасная богиня Ллотус не окажется в одиночестве... уж кто-кто, а она знает, как склонить на свою сторону богов. Три стороны конфликта, и никто не берётся сказать, кто окажется победителем и будет ли он вообще. Не стоит забывать, что и Тёмные Боги не дремлют и союз Ллодас и Парфаля также горят желаниями уничтожить врагов.

Скоро Нортленд постигнут столь кровавые сражения, которых не случалось с самого основания Империи.

В заброшенных руинах древней сторожевой башни казалось не ступала нога ни единого игрока. Хотя почему казалось? Ведь на самом деле тут не было ни одного игрока с самого запуска Эпохи Войн. Кроме одного. Только он знал дорогу к этому месту. И только он мог пройти сквозь магические завесы, высокоуровневых монстров и нереальных проходов в горах. Эти руины построены в столь древние времена, что память о них стёрлась. Даже правители Нортленда забыли давным-давно об руинах этой башни. Зачем сторожевые башни, когда все соседние провинции являются частями единой империи. Опасаться нападения не от кого. А после того как активировались Призрачные Стены, так эти развалины оказались в самой непосредственной к ним близости, в месте где завеса Призрачной Стены наименее плотная. В месте где, обладая знаниями и определённой силой можно наладить хотя бы какой-то контакт с обитателями той стороны Стены. С обитателями провинции Фолк-Лор.

Точнее с одним пленником той провинции.

Один человек находится по эту сторону – другой по ту. Учитель и его ученик.

– Мастер, вы меня слышите? – совершил ритуал вызова ученик со стороны Нортленда.

Хоть место для общения и выбрано так, чтобы облегчить сеансы связи, но всё же преодолеть огромную мощь Призрачных Стен даже в этом месте очень сложно даже для Ученика, способного подавлять мощь Мирового Закона.

– Слышу, – донёсся громовой голос с той стороны стены. – Как успехи?

– Я успешно изучил последние умения, переданные вами. Также я близок к раскрытию тайны Призрачных Врат...

– Тебе не нужно познавать эти тайны. Ты просто должен найти способ выпустить меня из этой тюрьмы!

– Да, мастер.

– Что касательно последних сведений...

– Война.

– Отголосок Войны и у нас слышен. Богам плевать на Призрачные Стены... до определённой степени. Что за кадр вызвал эту бучу? Компания, хакеры или кто-то неучтённый?

– Не могу знать... Но его ник мне кажется знаком...

– Уже сражался?

– Вероятно. Не могу вспомнить всех, кого побил...

– Чтобы стать сильнее ты должен побеждать всех сильных противников. Ты же помнишь?

– Да, мастер.

– Тогда иди и уничтожь его! Игрок, что вызвал Священную Войну не может быть простым. Победа над ним поможет тебе стать сильнее.

Напоследок мастер передал ученику очередную порцию сакральных знаний. Знаний, которые не могут быть объяснены никакими игровыми законами. Ведь эти знания, эта силы идёт вразрез с Законом Мира.

Игрок, сила которого в сражении совершенно не соответствует его уровню, принялся постигать последний пакет данных что передал ему его учитель, навечно запертый внутри дикой провинции. Слишком опасен оказался учитель. Слишком далеко зашёл эксперимент компании.

Анафема Тик со своим единственным в мире классом Предсказатель постигал тайны лежащие глубже Законов Мира, дабы однажды перевернуть весь мир вместе со своим мастером. Но этот день наступит не скоро. Высовываться ему нельзя. Если компания сумела запереть мастера, то разобраться с учеником не составит никакого труда. Так что высовываться со своими способностями нельзя.

И пока не настанет день освобождения. День, когда Призрачные Стены падут. Анафема Тик успеет уничтожить ни одного сильного игрока. И игрок Филин будет один из них. Сколько бы раз не пришлось его убивать.

3

- Лаг, я повесил точку телепортации! - проревел в голосовой чат, ужасно разозлённый РА.

- И чего ты от меня хочешь? Подмогу?

- Пару бойцов сотого уровня, мага и плута! Мы не должны оставить этому уроду ни единого шанса!!!

- Ты смеешься надо мной? Хочешь загнать всю репутацию клана под плинтус? Чтобы над нами каждый лох посмеивался? Справляйся сам! Ты топовый игрок клана!

Больше обсуждать лидер гильдии Спарта ничего не собирался.

Воспользовавшись своими поразительными умениями высшего жреца Акронима, РА в кратчайшие сроки воскресил сам себя на месте привязки во дворе Замка Иргила. Это потребовало множества очков репутации, но так было нужно. Если кто-то заметит, что один из сильнейших игроков клана находится в списке умерших это приведёт к нежелательным последствиям. И так сильнейших игрок ещё не воскрешён. И этого не могут не заметить все недоброжелатели.

- Поднимайтесь! - крикнул РА на только что воскрешённый молодняк.

Вся компания Ржавого Молота воскресла благодаря силам высшего жреца. Вот только их вид не показывал ни капли боевого настроения. Столько раз слиться... не может выдержать никто. Вон Делл плюнул на это дело и вышел из игры.

- Это уже не смешно... - высказалась Килька.

- Это бл* тупо! - выругался Копан.

Редкое единство для компании.

- Он нас опять слил! - только и произнесла Стресс.

На неё даже никто не рыкнул. Только она одна счастлива, хоть немного и огорчена тем фактом, что гопник не принял её искренней любви и избежал страстных объятий. Но она не желала отчаиваться. Она верит, что любовь преодолет всё и даже его настороженность по отношению к ней.

- У нас нет времени на пустые посиделки! - сказал РА. - Пока этот урод не свинтил с данжа мы должны его прихлопнуть. Должны! Вот кровь из носу! Если мы не прибьём его и не вернём хотя бы деньги, то никому из нас лучше не возвращаться в клановый замок! Лучше сразу выйти в реал и разбить молотком свой дорогой гробик! Всё ясно?

- Да, - лениво отозвались сокланы.

Никакого настроения на битву у них не осталось.

- Только как нам его убить? - задал вопрос Ренис. - Он слил нас несколько раз... По всей видимости он слил и Леонида... Как бы мы не относились к Лёнчику, но он всё же сильнейший воин клана...

РА мог бы настоять на своём. Придумать план. Сказать, что-то вроде того, что теперь они готовы к битве и знают с кем, предстоит столкнуться... вот только ничего подобного. Они и раньше знали, что их противник гопник-строитель. И к чему привело это знание? Этот противник просто ломает все игровые законы. Так что даже РА не горел желанием идти на бойню к Филину с теми же силами что и раньше.

Вот только Лаг не собирается отправлять им подмогу.

- Ладно! - выругался РА, связываясь со своими товарищами напрямую.

- Чё надо, днище? - отозвался по голосовому каналу ещё один паладин клана Спарта.

- Гони сюда! Актёр рядом?

- Да.

- Тогда и его хватай...

Секундная задержка по линии связи. Собеседник обдумывал ситуацию. Все важные шишки в клане уже заметили, что на некоторое время РА исчез из списка живых. Так что всем было ясно, что он слился. Но раз уж он позвал на подмогу ещё двух топ игроков клана, то значит ситуация серьёзная.

- Что за клан вы*бнулся? - задал резонный вопрос собеседник.

- Соло игрок, - сквозь зубы ответил РА.

- Я ослышался? Или ты на Солнышко напоролся?

- Давай сюда! Кидаю координаты.

Спустя минуту через портал на землю вывалились четверо бойцов. И ни один из них не был тем, кого можно было бы назвать слабым. Яныч и Актёр - участники сильнейшего звена клана. А с ними вместе и ещё два игрока из той же компании - следопыт и ведьма. РА также относится

к их боевой группе, поэтому именно их он и позвал на бой. Уж такой компанией топ игроков каждый из которых выше 130 уровня они заламывали не только боссов, но и многие среднего размера гильдии. Так что вопрос с уничтожением одинокого игрока даже если его будут прикрывать боссы – не вопрос.

Вот только РА не рассчитывал, что придут ещё двое. Если уж он мог как-то договориться с Актёром и Янычем, то эти двое разболтают всему миру, да ещё и приукрасят все беды свалившиеся на голову РА. Особенно Ведьма Лая. Она та ещё любительница всяких сплетен.

– Чего они пришли? – возмутился РА.

– Так тут же битва серьёзная назревает, – возмутилась Лая, даже не делая попыток сдерживать смех.

– Может весь клан созовём, а то вдруг не сдюжим вражину? – поддержал подругу Следопыт.

Именно по этой причине РА и не желал их видеть. Теперь всем станет известно, что он позвал на битву с одним лоу-игроком топ-команду. Пока он объяснял то с чем им предстоит столкнуться в подземелье, Ржавый Молот переговаривались между собой.

Они поняли, что настала пора большим дяденькам вступить в игру. И от осознания того, что против единственного гопника выдвинулась сильнейшая команда клана, Стресс чуть не скончалась от переизбытка фанатизма.

– Пока мы были мертвы тут разразилась битва между богами... – прочитал системные логи Ренис.

– И закончилась... Как будто мы провели в Чистилище полный срок...

– А ещё известного нам гопника занесли в чёрные списки доброй половины последователей богов...

– Филин просто супер!

– Заткнись, тварь!

– Сам заткнись!

– Заткнитесь вы все! – крикнул на молодняк РА.

Его компания с интересом уставилась на партию Ржавый Молот.

– Что там с этим гопником? – задал вопрос Актёр. – Он и правду так силён?

– Он вас уделает! – без сомнений в голосе крикнула Стресс и вот удивительное дело остальные не смели утверждать обратное. После череды проигрышей они решили, что делай кто ставки на исход битвы, то они не спешили бы выкладывать все деньги на кого-то конкретного.

– Вы, конечно сильнейшая группа и всё такое, – всё же ответил им Ренис. – Но будьте готовы к неожиданностям. Пока мы воскресали тут случилась битва между грёбаной половиной богов Нарна и очень странно, что это произошло там же где закрепился этот самый гопник. Будьте готовы к тому, что когда вы его найдёте на его стороне может вполне оказаться милый такой слуга..., например, бог Таорд или Фьорд или они вместе...

Взмах мечом и вот уже Ренис отправился вновь дожидаться своего часа в Чистилище. А Яныч спокойно убирает меч в ножны.

– Не смей говорить о Светлых Богах в таком тоне!

Никто не возмутился. И что самое поразительное: паладин не окрасился в красный. Словно он и не получил грех. И это действительно так. Он последователь Таорда. Он судья. И он был в своём праве заступаться за честь бога-покровителя. Пусть на самом деле ему и класть на вымышленного бога, но подобные действия и слова существенно повышают святость паладина.

– Задача ясна. Найти гопника – убить его – забрать с тела золото – воскресить Лёнчика. Ерундина! Погнажи, что ли...

4

– Что теперь будет? Что со мной будет?

– Всё станет лучше прежнего, – обнадёжил разбойника я.

Понять Георга можно. Не каждый день он оказывается в центре столкновения высших сил..., впрочем, не только он. Вот только если для меня эти «боги» не более чем высокоуровневые mobs, то для Георга это и есть настоящие творцы мира. Для него позволительно путать реальность и игру, ведь он моб и реальность для него – это игра для меня.

Но из боя мы вышли победителями. Пусть потеряли в сражении бойца... скелета мне будет не хватать, но в таком сражении отделаться лишь нежитью сушая удача.

– Ты служил верой и правдой... хоть и недолго. Покойся с миром, Иргил... хотя ты и так уже упокоился...

Отдав последние почести спешно истлевающим останкам некроскелета я решил забрать своё копье, но вот беда. Вместо копья у меня теперь только небольшой брусок, куча щепок и лезвие. Если всё это вместе попытаться определить, то игра раздосадовано просигнализирует что-то вроде «Оружие сломано».

– Суки! – выругался я. – Вот если вы сами себе вены не повскрываете, то я доберусь до вас однажды и придушу!

Подобное обещание крепче всяких там квестов. Если не забуду только, то обязательно отомщу этим высокоуровневым мобам. Они мне объявили войну и натравили последователей. Что ж, я мог бы это стерпеть. Но то, что они сломали мой эпик... нет... это первая и последняя капля одновременно. Очень такая увесистая капля, что переполнила мою весьма обширную и как я даже думал неисчерпаемую чашу гнева. Теперь исходов только два: или я их всех покараю или забуду об этом деле. Ну согласитесь, мстить мобам довольно глупо. Они же всего лишь программы. Если уж кому и мстить так это их создателям. Вот когда я вернусь в реал, тогда-то и свершится месть. Компания очень скоро почувствует вкус боли. Таким образом я отыграюсь за всё и разом.

Вместо того, чтобы предаваться плачу и отчаянию как делал это Пасечник, я решил осмотреть место откуда исчезли боги. Не зря же я получил от них «Войну»? Конечно не зря. Я ничего не делаю зря.

- Если мне не изменяет память, то она укатилась куда-то сюда...

Боги существенно поработали над рестайлингом данжа. Обвалили потолок. Расширили коридор, уничтожив стены. Много мусора набилось в ранее чистые и светленькие подземелья. И даже свет, который радушные создатели подземелья разместили во всех углах коридоров, существенно померк. Так что в полутьме мне пришлось буквально ощупывать каждый камень, пока рука не зацепилась за что-то шершаво-острое, вызывая в кончиках пальцев покалывание словно от соприкосновения кончика мокрого языка с контактами двенадцативольтового вывода блока питания... Я не дурак. Лично не лизал, а вот использовать электричество в ознакомительных целях приходилось. Приходилось ознакомливаться некоторых тугих на оба уха и седалище людей с сущностью электроэнергии с целью повышения общей образованности населения и во избежание совершения в дальнейшем неразумных деяний. Всё в рамках закона... если бы пытки в стилях легкого БДСМ были законодательно утверждены.

- Они же теперь придут и отберут весь запас моего мёда! - кричал в истерике Пасечник, пока я выковыривал из-под завалов голову дракона.

Огромная голова золоточешуйчатого дракона. Одна его голова как я целиком. А я ведь человек надо заметить весьма немаленьких габаритов, хоть и худой, но очень уж высокий. А с учётом того, что некоторое время я не человек, а орк, то эти мои габариты ещё немного превозмогли пределы моего естества. Мне хотя бы в игре удалось преодолеть проклятие генетики. В игре я не только очень высок, но и очень широкоплеч и мышечная масса существенно выглядывает из-под любого типа брони. Жаль, что в реале дела не настолько хороши. Эта беда с моим ростом. Говорят, же тяжело быть красивым, а я ещё и высокий.

Сила - моя основная характеристика. Так что проблем с тем, чтобы достать голову дракона не получилось. А вот то чего я никак не ожидал, так это того, что голова дракона будет нагло разевать на меня пасть, да ещё и глазами вызывающе поглядывать. Ужас! Чтобы на меня, почётного члена шахматного кружка школы номер 7, надменно поглядывала чья-то отрубленная голова! Не бывать такому!

- Прояви уважение, - потребовал я от головы.

В ответ голова дракона издала лишённый силы рык, но затем неожиданно плюнула молнией. Следуя закону подлости плевка и превратности ветров, молнию унесло несколько правее и ниже моего местоположения. Но камень, оказавшийся в точке приземления молниевоего плевка, раскололся.

- Ах ты скотина!

Голова дракона познакомилась с полом. Раз, а затем и другой. Вот только это не принесло никакого урона этому странному с точки зрения здравого смысла предмету или мобу. Моих сил не доставало для того, чтобы навредить этому. Но я совершал сей акт не для того, чтобы выпустить пар или навредить голове. А только лишь в целях дрессуры.

Я задался целью завести себе первого в мире Нарна спутника-пета Дракона... или хотя бы только головы. Драконы — это существа неизмеримо высокоуровневые. Так что даже топовым игрокам и не снится получить их в качестве пета. Да и сражаться с самыми скромными из драконового племени это удел наиболее сильных. А уж такой дракон, как у Фьорда - это вообще вершина драконовой эволюции. Даже если это только голова.

- Посмотри на меня, - попросил я голову. - Так выглядит твой хозяин.

Секунд пять я гипнотизировал голову дракона, желая, чтобы она поняла. Но нет. Тупая тварь с первого раза не научилась ничему. Как только я заметил процесс скопления слюномолнии, я тут же в превентивных мерах ткнул голову пастью в землю. Голова подавилась слюной. Пол оказался немного просверлён. Пока что у меня не получается заполучить голову в качестве пета, но вот в роли проходческого бура этот предмет весьма интересен.

С трудом опознав голову, я убедился, что это не предмет. Игра видимо, и сама не могла понять к чему отнести её. С одной стороны, при наведении на голову я видел сведения о полном существе, коим оно было пред тем, как лишилось туловища.

Фьордранг, Золотой Дракон (Уровень Божественный ???)

Интересно, но божественный уровень это какой? Выше 200 или нет?

Меня вообще забавляла ситуация. Если голова дракона тут со мной, то это что же получается, что там у себя на небесах Фьорда у него только дракон, но без головы? Или он уже отрастил себе верхнюю полку и теперь как бы две головы в мире существует одновременно. А в конце должна остаться лишь одна! И пусть головы летят! Горец!

В общем с одной страны голову игра продолжала считать мобом. А с другой предложила мне следующее:

Желаете ли вы получить Сакральный Череп, воспользовавшись навыком Некромантия?

Шанс успеха 2%

Вот такие дела.

Я могу использовать свои незнамо как полученные некронавыки тем самым выкачав из головы его череп. Интересно голова и дракон выживут при этой операции?.. Глупый вопрос, хотя в условиях всего происходящего я не утверждаюсь утверждать хоть что-то. Но получить и пета и

череп заманчиво. Череп можно же использовать в некромантии! Я смогу собрать такой конструктор из костей, а затем оживить, что он в одиночку захватит весь Нортленд! Так-то мне Нортленд нафиг не сдался, но всё же сама мысль о том, что это возможно – крайне заманчива. Тем более, что в скором времени мне предстоит столкнуться со всеми религиозными фанатиками этого мира.

Или не столкнуться.

Тут уж как получится.

Я, конечно, парень крутой. Но вот не уверен, что против всей толпы религиозных фанатиков смогу смахнуть так, чтобы не стыдно перед пацанами было. Тут уж скорее игра в одни ворота получится. А с футболом у меня дела не на столько уж хороши, как например скажем с бейсболом. Мячик он мягкий... с таким инструментом я иметь дел не привык.

Но хватит безумных отступлений.

Итак, что я имею после битвы богов. Голова Дракона с дальнейшим вариантом развития в крутого пета, череп некромантии или просто переносная куча опыта, которую однажды я смогу чем-то оприходовать и получить тем самым кучу экспы. Неплохая фишка. Тем более, что хоть голова дракона и не отображает никаких бонусов, но на мой взгляд одно владение подобной хренотенью существенно повышает мою харизму. Не пустую характеристику игры, а реальное воздействие на реальных пацанов. Так и представляю, что было бы явись я с головой дракона на район... а ведь она ещё и морду скалит! Это же круче любого бультерьера!

Это из плюсов.

Из минусов же я получил разломанное копьецо. Так что теперь, соответственно, я очень злой. И во многом на себя. Это насколько же надо быть косоруким, чтобы умудрился проср*ть уже два эпика?

Но я познал дзен. Так что, если что, то переживать о потерях не буду. Тем более что в обмен на ещё один сломанный эпик я получил достойную награду.

– Слава тебе, жопорукий Таорд, что ты выронил сей предмет в пылу тупого сражения между вами имбецилами, – помолился я, заглядываясь на удивительной красоты молоточек.

Двуручная байда, выкрашенная в исконно паладинские цвета: белый с золотом. Рукоять – белая, а квадратный набалдашник – золотой. На самом деле полёт дизайнерской мысли в этот конкретный раз оказался столь же успешен, как и все первые попытки людей летать. В общем дизайн для орудия бога был весьма ни о чём. Но мне такое даже нравится. Лучше, чем всякие лишние финтифлюшки, ничто не будет отвлекать от основного и такого увлекательного занятия – проламывание черепов.

А уж при воздействии Оpoznания я обрадовался ещё больше и подумал:

«Это судьба! Этот молот был спецом сделан ради меня!»