

Как и все великие истории, она начинается с резни.

Я не испытываю никакой радости от того, что начинаю с этого момента - он вряд ли задает тон предстоящим событиям, - но именно с него начался мой путь. Если бы я не обратил на это внимания, это означало бы, что я лишился основной части своей сущности, лишился бы той самой мотивации, которая побудила меня встать на этот путь. Что вы хотите, чтобы я сделал, солгал об этом?

Итак, начнем с резни, да, но... потерпите.

Я присутствовал на званом обеде. Народ веселился, пел песни и рассказывал анекдоты, и в этом была немалая заслуга нашей хозяйки - знаменитой Коллекционерки Плейнсайда, которая принесла в этот маленький прибрежный городок много туризма и богатства. Она была по-настоящему щедра и на угощения, и на компанию, и поэтому я очень жалел, что пришел ее грабить.

Подняв кубок, я встретился взглядом с хозяином, сидящим на дальнем конце богато украшенного стола, напротив высоких подсвечников, и молча произнес тост, на что она ответила поднятым кубком и улыбкой, которая была не только во рту, но и в ее фиолетовых радужных глазах. Возможно, в другом мире я был бы здесь под своим именем, и мы могли бы отметить друг друга более интимным образом.

Впрочем, веселье объяснялось не только щедростью Коллекционера. Бутылки с вином, расставленные по столу, были поставлены мной самим, сделаны моими руками с помощью способности, которую я только недавно обрел.

Виноделие - уровень 18

Цветочные ноты (Виноделие) - маскирует силу своих творений на основе винограда, возвращая и раскрывая скрытые цветочные ноты, присутствующие во фруктах.

Оглядывая других гостей, глядя на их остекленевшие глаза и слыша их невнятные слова, я вертел в руках еще полностью наполненный бокал. Забавно, что даже самые, казалось бы, бесполезные способности могут оказаться бесценными в нужной ситуации, а самое сложное - манипулировать собой в этой ситуации. Но поддельное приглашение, вымышленное имя и ящик с домашним вином помогли. Как только гости достаточно напьются, я смогу ускользнуть в подвал, где Коллекционер хранит свои...

— Вы не пьете, — сказал человек слева от меня, умудряясь больше общаться с помощью зловонного дыхания, чем слов.

— Уверяю вас, сэ, я пью, — ответил я.

— Нет! Я... — он сделал паузу, поднес руку к лицу и икнул. — Я наблюдал за вами. Знаете, я уже бывал на вечеринках...

— Да, я уверен, что бывали.

— ...Когда кто-то не пил принесенное им вино, это было потому, что оно было отравлено. Ваше вино отравлено, сэр?

Я заставил себя улыбнуться. Конечно, отравлено, но не в том смысле, о котором в шутку говорил этот человек. Оно не заставит их плоть сгнить, разум раствориться, или еще какие-нибудь творческие и жестокие воздействия, которые алхимики изобретали в эти дни. Это лишь делает их очень, очень пьяными.

Уверяю вас, сэр, — повторил я, — я не знаю, как это сделать. Я простой... — я сделал паузу, на мгновение забыв о своем прикрытии, — торговец, и у меня нет времени на развитие таких навыков, как...

Я замолчал, поняв, что притворное обвинение мужчины привлекло к себе внимание. Две эльфийки, сидевшие напротив, повернулись ко мне лицом и, судя по всему, уже не пили.

— Как бы то ни было, — сказала одна из них. — Негоже нам поглощать такой дар без участия его создателя. Вы же не станете навязывать нам такие дурные манеры? Яд или что-то другое?

Тон женского голоса был достаточно резок, чтобы еще больше гостей обратили на меня свое внимание, в то время как все, чего я хотел, - это отсутствие внимания. Только одно действие могло быстро отвлечь их внимание, и это сделало бы работу... немного сложнее.

Женщина подняла свой кубок, наполненный вином, приглашая меня выпить.

Вежливо улыбнувшись, я сделал глоток, возможно, излишне большой, и поставил кубок обратно на стол. Моя полоска выносливости истощилась на глазах, примерно на четверть только от такого количества вина. Вино действительно было сильным, хотя, возможно, в этом частично виновата моя недостаточная инвестиция в ловкость - показатель, определяющий запас выносливости. Два других моих энергетических бара, здоровье и мана, к счастью, не пострадали. Значит, я не слишком переборщил с вином.

Удовлетворенные, две женщины возобновили свой пронзительный разговор, а мужчина, сидевший справа от меня, потерял сознание, упав на стол. Я был вынужден снова сфокусировать взгляд на столе, когда две женщины напротив продолжили свой громкий разговор.

— Она сказала, что будет присутствовать Игрок.

— И это была бы редкая честь, чтобы такой герой обедал с нами! Но где же они?

— Разве Коллекционер дала нам повод сомневаться в ней, дорогая кузина? Я верю...

— Боги, я уже пьян, — пробормотал я вслух, а затем вознес безмолвную молитву Дионису, желая, чтобы он немного отрезвил меня. Но это было безрезультатно - в таком состоянии мне пришлось бы опустошить коллекцию хозяина.

— Извините, — сказал я никому конкретно, после чего встал со своего места за столом, покачиваясь. Моргнув, я вернул зрение в фокус и направился в ванную комнату, с трудом сдерживая желание глотнуть, когда проходил между двумя охранниками Коллекционера, стоявшими у входа в пиршественный зал.

К счастью, они не повернули головы в мою сторону, посчитав меня не представляющим угрозы в моем нынешнем алкогольном состоянии, как я и планировал. Конечно, я не ожидал, что буду пьян, но такова была судьба.

Я медленно, непринужденно пошел по длинному коридору в сторону туалета, но, дойдя до двери, не стал заходить. Вместо этого я пошел дальше, к двери в конце коридора, где, по моим сведениям, находился вход в подвал.

Зайдя внутрь, я в последний раз окинул взглядом к счастью пустой коридор за спиной и осторожно закрыл дверь, стараясь замаскировать скрип. К сожалению, вложенные в ветвь Скрытности средства не дали возможности использовать способности, устраняющие скрип дверей; вы не поверите, как часто это случалось в моей работе. Почему люди не могут смазать дверные петли? Неужели никто не думает о ворах!

Медленно я спускался по винтовой каменной лестнице, пока не попал в большой подвал, освещенный мерцающими свечами и наполненный такими ценностями, каких я еще не видел. Все мои порывы были направлены на то, чтобы собрать все ценные вещи, но я заставил себя сосредоточиться: мне нужен был один предмет, и только один.

Я обследовал витрину за витриной - ожерелья, клинки, светящиеся камни, каждый из которых обладал силой и способностями, о которых многие могли только мечтать. Некоторые из них были настолько высокого уровня, что мой навык Оповещение не мог даже сказать, что они делают, и это только усиливало мое желание их заполучить. На мой пьяный взгляд, они почти стоили того, чтобы играть с ловушками, которые наверняка расставил здесь Коллекционер.

И тут я увидел его. У дальней стены, в окружении золота, драгоценных камней и декоративных клинков - артефакт. Он был именно таким, как описал мой клиент: восьмигранник - да, мне пришлось спросить, что это такое, - из чистого серебра, семь из восьми его граней отполированы до блеска, а последняя инкрустирована изумрудом, превосходящим по величине все, на которые я раньше обращал внимание. Даже если бы он не обладал никакой силой, само сырье можно было бы продать за немалую цену.

Я присел возле артефакта, стараясь не прикасаться к нему, и опознал его. Просто чтобы убедиться, что меня не отвлекает подделка - такое случалось.

Опознание - 29 уровень

Продвинутое опознание (Опознание) - открывает более подробные атрибуты конкретного предмета или человека, а также базовые атрибуты предметов и людей более высокого уровня. Способности зависят от [Мудрости] + [Интеллект].

Проверка навыка прошла, и передо мной появилось название предмета.

Артефакт «Сизиф»

Мощность: [неизвестно]

Осталось зарядов: (1 / 7)

Значит, вот оно. Я получил его. Недели упорной работы и планирования привели меня к этому моменту, и все, что мне оставалось сделать, это протянуть руку и...

Я остановил руку в воздухе, опомнившись. Это вино вывело меня из себя, заставило выбросить в окно все мои обычные знания. Прежде чем взять этот предмет, я, конечно, должен был...

Скрытность - 43 уровень

Обнаружение Ловушек (Скрытность) - поиск ловушек в области, ограниченной дальностью зрения. Зависит от [Мудрости].

Как я понял, сама по себе способность Обнаружение Ловушек была не очень-то и нужна. Только при увеличении показателя Мудрости она начинала работать надежно, и именно поэтому я никогда не вкладывал много сил в Ловкость - когда был выбор, я вкладывал в базовый показатель Мудрости. Не только зона обнаружения ловушек увеличивались в зависимости от Мудрости; многие способности, имеющие отношение к моей... работе, были связаны с этой характеристикой, или, по крайней мере, с теми, которые я выбирал из списка возможных.

Скрытность - +80 опыта

Активация этой способности действительно выявила ловушку. Артефакт лежал на гекс-руне; конечно, ничего такого, что Коллекционер создала бы сама, ведь у нее социальный класс, а не магический. Это должен был сделать подрядчик.

Мне повезло. Неделю назад я мило беседовал под лезвием ножа с самым известным во всей Восточной тундре ловцом, работающим на магии, и получил информацию о том, что Коллекционер предпочитает именно такой способ охраны. Они рассказали мне - правда, после внушительного количества «уговоров», - что создали себе черный ход во все свои гексы на случай, если понадобится их деактивировать. Для этого достаточно произнести простое кодовое слово, хотя, несомненно, после нашего небольшого разговора они изменили эту фразу для всех ловушек.

Я наклонился поближе к артефакту, чтобы произнести этот код. — Мухи темпус... — я остановился, заметив, что не могу выговорить слова и спотыкаюсь. Проклятое вино! — Мухи темпус в-венит. Венит, — ничего. Я вздохнул и попробовал еще раз. — Мухи темпус венит!

Бирюзовое сияние на мгновение озарило освещенное свечами подземелье, когда гекс исчез, и я в восторге вскинул руки вверх...

...и сбил с пьедестала вазу.

Не успел я среагировать, как она со страшным треском ударилась о каменный пол, разбрасывая керамические осколки по всем углам темной комнаты. Я вздрогнул, приостановился и стал ждать признаков движения наверху. Может быть, его и не будет, подумал я. Может быть, охранники отвлеклись на гостей. Может быть...

— Кто там внизу? — крикнул кто-то с верхней площадки лестницы - с верхней площадки единственного выхода.

— Э-э-э... — непроизвольно вырвалось у меня.

Быстро сообразив, или, по крайней мере, насколько это было возможно в моем пьяном состоянии, я схватил артефакт и сунул его в карман куртки, а затем нырнул в укрытие.

В тенистом углу комнаты я спрятался, сжимая в руке тонкий стальной кинжал, который очень хорошо послужил мне за последние несколько лет, когда я достиг уровня, позволяющего эффективно им владеть. Теперь он снова должен был сослужить мне хорошую службу.

Два охранника вошли в подвал, тихо ступая по каменному полу. Из своего угла комнаты я видел, как в свете свечей поблескивают мечи - до них было рукой подать, так что мне придется полагаться на свою ловкость. Неважно, раньше все получалось.

Когда пара стражников добралась до разбитого горшка - при этом зрелище не прозвучало ни одного проклятия, - я воспользовался тенью, чтобы проскочить по периметру комнаты. Если повезет, я смогу проскользнуть вверх по лестнице, не привлекая внимания.

Споткнувшись о неровную плитку, я с грохотом рухнул на пол, после чего раздалось «хмм».

Два сверкающих клинка повернулись в мою сторону, когда я вскарабкался на ноги. Я встретился взглядом со стражником-орком, а затем обе пары по очереди посмотрели на выход.

— Халм, — сказал орк другому охраннику, кивнув ему в сторону лестницы.

Мы с человеком охранником бросились к двери, и при обычных обстоятельствах я бы поставил на то, что доберусь до выхода раньше него, но с таким крепким вином в организме...

Мы оказались на лестнице одновременно: клинок, опускающийся вниз, преградил мне путь, на что я инстинктивно отреагировал поднятым кинжалом. Раздался металлический лязг, когда металл ударился о металл, и от силы удара я пошатнулся назад.

Споткнувшись, я упал на витрину, заставив охранника на мгновение замереть, его глаза расширились от страха - неужели его нанимательница собирается потерять еще несколько экспонатов из своей коллекции?

Воспользовавшись его нерешительностью, я размахнулся и ударил охранника правым кулаком в висок. От одного этого удара он рухнул на землю без сознания.

Охранник (25 уровень) повержен!

Работа ножом - +1 000 опыта

Боевое мастерство - +1 500 опыта

Кастет улучшен до 14 уровня!

Получены базовые очки - +1 Живучести, +1 Ловкости, +1 Силы, +3 свободных очка (Живучесть/Ловкость/Сила)

— Хах, — пробормотал я.

Справа от меня зарычал орк-охранник и начал злобно шагать в мою сторону.

— Точно. Да, — сказал я, сворачивая уведомление. — Займусь этим позже.

Я выпрямился и поднял кинжал, готовый нанести быстрый удар, прежде чем орк успеет взмахнуть клинком. В кои-то веки все прошло по плану, и мой кинжал встретился с рукой стражника, когда тот замахнулся, заставив его вскрикнуть от боли и уронить меч на землю с очередным громким лязгом. Надеюсь, весь этот шум не привлечет лишнего внимания...

Но даже с голыми руками, благодаря врожденным расовым достоинствам орка, он мог оказать достойное сопротивление, особенно против такого короткого оружия, как кинжал.

Я бросился на размашистые руки орка, почти вслепую размахивая острием клинка в попытке защититься. Но на стороне орка были и рост, и сила, и вскоре я оказался отброшенным назад, теряя позиции с каждым шагом.

Я тяжело рухнул на пол, каменная земля выбила воздух из моих легких, и я даже не успел понять, что меня ударило. Орк возвышался надо мной, я оглядывался по сторонам в поисках чего-нибудь... чего-нибудь, что могло бы вытащить меня из этой передраги. Я видел только одну вещь, которая могла бы сработать.

— Я слишком пьян для этого, — пробормотал я, ударяя правой ногой по ближайшей тумбе. От одного резкого толчка она опрокинулась, и на землю посыпалась огромная коллекция заколдованной посуды.

Охранник начал было говорить: — Ах ты, маленький... — но тут же оборвал себя, чтобы не разбить как можно больше собранных предметов о твердый каменный пол. Он протянул переднюю часть своей туники в импровизированную сумку, и я не стал останавливаться, чтобы выяснить, насколько успешной была эта стратегия.

Вместо этого я, пошатываясь, поднялся на ноги, столкнувшись при этом с другой тумбой, отчего доспехи на ней тоже упали на пол - хотя они, по крайней мере, были менее хрупкими, чем стеклянная посуда.

Хотя, не знаю, в прошлом у меня были особенно ужасные легкие доспехи...

Я поспешил к двери, неуклюже перепрыгнув через бессознательное тело второго охранника, и вытянул левую ногу, чтобы начать свой прыжок на первый этаж... и на свободу.

Но только в этот момент, так или иначе, начались настоящие неприятности.

По подземной камере разнесся мощный гул, отражающий невероятный выброс силы, идущий откуда-то сверху. Вопреки здравому смыслу, я остановился у подножия лестницы и повернулся лицом к стражнику-орку.

Сверху донеслись крики, от которых закладывало уши и щемило сердце.

Охранник стоял, держа в руках пустую тунику, вокруг него на полу валялись сотни осколков стеклянной посуды, и глаза его расширились. И я, и охранник сглотнули, и в этот миг мы оба поняли, что мы союзники, а не враги, в какой бы битве ни варились наверху.

Мы поднялись по лестнице и увидели, что мир охвачен пламенем.

Половина усадьбы Коллекционера отсутствовала, словно вырванная из реальности огнем, который все еще бушевал вокруг нее. С вершины лестницы я мог видеть остальную часть города Плейнсайд - стена, скрывавшая его от глаз, теперь исчезла. У подножия пологого холма этот город пострадал не меньше Коллекционера: его здания были охвачены пламенем, люди кричали, бежали или погибли.

Ничто не могло так отрезвить меня.

Свежие крики пронзили мое правое ухо, и я повернул голову к источнику шума. Маленькая девочка, сжимая в руках мягкую игрушку, стояла перед обеденным столом из красного дерева, охваченным пламенем, и те, кто сидел за ним, успели подняться со своих мест лишь наполовину, прежде чем разрушение успело покончить с ними.

И тут сквозь пламя я увидел три фигуры. Хотя это были лишь силуэты, я разглядел, что один из них - грузный орк, сжимающий в руках огромный боевой топор. Другая - тифлинг, владеющая клинком, ее хвост извивался и вращался, как само пламя, а глаза светились ужасающим красным светом. А в центре, впереди них, стоял человек, не державший в руках никакого оружия.

Эти трое не закричали, не запаниковали. Они лишь молча, почти плывя, направились ко мне, охраннику и девочке. В глубине души я знал, что эта троица - источник разрушений, еще до того, как определил их явного лидера.

ПироРыцарь 42-го уровня

Раса: человек

\* Системное примечание: Игрок

Рядом со мной задышался орк-охранник. Похоже, он тоже опознал того, кто нас опередил, и я понял это по одной простой причине. Охранник не задышался ни при виде разрушения дома своего нанимателя, ни при криках и воплях жертв ПироРыцаря. Он задышался только потом, и в Альтерре было только одно, что удивляло больше, чем резня такого масштаба: что за ней может стоять Игрок.

— Нет, — пробормотал орк. — Нет, нет, я... Этого не может быть...

На наших глазах девушка повернулась и посмотрела на меня широкими, ярко выраженными фиолетовыми глазами. — Где моя мамочка? — спросила она.

Не успел я ответить - хотя не знаю, каким мог быть мой ответ, учитывая, что место во главе стола по-прежнему занимал неподвижный хозяин - как из пламени раздался голос.

Игрок.

— Где он? — потребовал он, и, подняв руку, огромный меч из пламени устремился к моему горлу.

Я не мог пошевелиться, чтобы избежать этого, не в том состоянии шока, в котором находился, но он остановил его в дюйме от пронзания кожи. Жар все еще лизал мою шею.

— Я... — только и смог вымолвить я.

— Артефакт, — сказал он. — Где он?

Конечно, в тот момент я уже знал, что имел в виду Игрок. Все мои порывы были направлены на то, чтобы отдать его, молить о пощаде, чтобы он спас мне жизнь, если никто другой. Я понимал, что все, что мне нужно сделать, - это залезть в карман пальто и вытащить артефакт Сизифа, но... тут я снова увидел широко раскрытые фиолетовые глаза осиротевшей дочери Коллекционера.

И в моем сердце вспыхнула ярость, не уступающая по силе окружающему пламени.

— В Тартар вместе с тобой, — прошипел я.

Игрок вышел из пламени, и на его лице появился оскал: — Я вижу, — сказал он. Взмахнув рукой, он выпустил перед собой огненный столб, и не прошло и мгновения, как он уже мчался к нам троим - вору, стражнику и сироте.

Ловкости хватило только на то, чтобы увернуться от удара и схватить девушку. Мы тяжело упали на землю, и я услышал, как подо мной хрустнула кость. Вскоре я понял, что это не моя кость.

Слева от меня стражник-орк был целиком поглощен злобным пламенем, и его крик длился не более секунды, прежде чем в нем не осталось ни капли жизни, чтобы почувствовать ужас.

Я бросился к рыдающей девушке, схватив ее за плечи, когда она обхватила себя руками: — Ты должна...

— Но он был Игроком, — плакала девушка. — Он должен был помочь нам.

— Послушай, тебе нужно...

— Он должен был...

— Послушай! — я закричал, сильно встряхивая девушку. — Ты должна бежать.

— Я не...

— Беги! — прорычал я и вытолкнул дочь Коллекционера через щель в рухнувшей стене ее дома. Только убедившись, что она выполняет мои указания, я повернулся лицом к нападавшим, чтобы выиграть еще несколько секунд для спасения этой невинной девушки.

Я встал и потянулся в карман не за артефактом, а за метательными ножами, которые держал наготове на случай трудных ситуаций. В конце концов, там, куда я, судя по всему, направлялся, они мне не понадобятся.

Бросив взгляд на текущее местоположение троицы, а также на один из последних оставшихся впереди столбов, я активировал способность Работа с Ножамы, которую до этого использовал лишь однажды.

Рикошет (Работа с Ножамы) - бросок клинка в твердую поверхность, при этом рикошет затрачивает половину вашей силы выносливости. Брошенные клинки сохраняют 70% скорости при каждом рикошете. Наносимый урон зависит от [Ловкости].

Это была последняя попытка.

Три клинка взмыли в воздух, с металлическим звоном отскочили от колонны и полетели к моим целям. Я подумал, что если этот план провалится, то пламя может расплавить ножи, или один из двух телохранителей Игрока сможет защитить их. Но правда оказалась хуже. Каждый из трех ножей попал точно в цель, угодив в торс Игрока.

Неудача заключалась лишь в том, что ему было все равно.

Игрок лишь взглянул на торчащие из груди ножи, нахмурил брови, а затем произнес заклинание с характерным белым оттенком лечебных чар. Каждый из трех моих метательных ножей ударился о плитку внизу с еще одним - гораздо более жалким, на мой слух - звоном.

— У тебя должно получиться лучше, — сказал Игрок.

Молча согласившись, я глубоко вздохнул и вышел из поля зрения противника.

— Ты никогда не найдешь его. Артефакт, который ты хотел найти? Он далеко не... — начал я.

— Он у него, — проговорила тифлинг из-под прикрытия пламени, ее глаза засветились ярче.

— Ох, — сказал я.

— Да, — согласился Игрок. — «ох» означает что ты права.

Я сглотнул, заставляя себя стоять на месте. Если я так и уйду - попытаюсь спасти жизнь невинной девушки, то меня это вполне устроит. Я мог бы умереть, совершив что-то гораздо менее благородное: попасть в смертельную ловушку или быть избитым стражниками. Может быть, даже сгнить в тюремной камере. Мне и в голову не приходило, что я могу умереть, сделав что-то хорошее. Я утешился этим, открыв рот, чтобы насмеяться над стоящим передо мной человеком: — Если ты хочешь этого, тебе придется...

Огонь охватил меня.

Боль. Сначала жгучая, а потом... ничего. По крайней мере, ничего, что я мог бы почувствовать. Зрение быстро исчезло, но слух... он оставался дольше. Достаточно долго, чтобы услышать, как троица подошла ближе, нависая надо мной.

— Он? — спросил Игрок. — Он мелкий жулик.

— У него класс Светоносца, босс, — поправил его орк.

Я почувствовал, как что-то похолодело у меня под боком. Холод?

— Это был намёк, Лев. Это значит, что он вор.

Передо мной выскочило уведомление, но во мне не осталось достаточно жизни, чтобы прочитать его. Я сглотнул, в тщетной надежде понять, но обнаружил, что задыхаюсь.

— Где?

— В кармане его пальто, — сказал другой телохранитель.

Кто-то перевернул меня на спину, и я почувствовал, что ощущение холода резко прекратилось. Вместо этого вернулся жар, который с каждым мгновением становился все сильнее.

Крик. От Игрока. Не слова, а разочарование.

— Что такое, босс? — спросил орк.

— Он... использован, — он выплюнул последнее слово.

Нет. Это... было неправдой. Я вспомнил. Остался один заряд из семи. Так было написано.

— Мы найдем еще один.

— Существует только один, — ответил Игрок.

— Другой путь. Без артефакта. Другой способ получить то, что вы ищете.

С этими словами шаги троицы стали удаляться, исчезая вдали, оставив меня умирать на кафельном полу горящего особняка.

По мере того как из меня вытекали жизненные силы, я нашел в себе последний прилив энергии, и с его помощью вывел на экран ожидавшее меня уведомление.

Здоровье истощено

Артефакт «Сизиф» активирован

Осталось зарядов: (0 / 7)

Перерождение на 0-м уровне ...

<http://tl.rulate.ru/book/94079/3154699>