

(АНДРЕЙ ТЕЛЕГИН)

КНИГА 4

ОСТАЛОСЬ

9

ЖИЗНЕЙ



СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

Андрей Телегин

Осталось 9 жизней. Книга 4

«Автор»

2021

Телегин А. Н.

Осталось 9 жизней. Книга 4 / А. Н. Телегин — «Автор», 2021

Игрок узнал множество тайн Мира, но это породило лишь новые вопросы. Игрок взял максимальный уровень, но этого всё ещё недостаточно для завершения Главного квеста. Новое обновление Игрового мира внесло множество сомнительных исправлений, нацеленных против игроков. Времени становится всё меньше, а значит, двигаться нужно быстрее. Содержит нецензурную брань.

© Телегин А. Н., 2021

© Автор, 2021

Содержание

Патч 4.0	5
Глава 1	6
Глава 2	12
Глава 3	19
Глава 4	25
Глава 5	32
Конец ознакомительного фрагмента.	38

Андрей Телегин

Осталось 9 жизней. Книга 4

Патч 4.0

Изменение боевой системы: теперь одну цель может атаковать до четырех противников, если есть такая возможность. Бойцы ближнего боя могут блокировать стрелков и мешать им атаковать, если перекрывают линию обстрела.

Изменение боевой карты: поле боя состоит из клеток. Добавлена возможность занимать места во вражеских отрядах (чтобы блокировать воскрешения, призывы или возможность получить подкрепления)

Дополнение в систему штрафов за нахождение игроков высокого уровня в низких локациях. Если уровень игрока превышает уровень локации на 1, количество трофеев и прибыль снижается вдвое. Если разница в 2 уровня, количество трофеев и прибыль становится минимальной. Если разница выше, игрок не получает трофеев и прибыли.

Изменение в стартовых навыках Воинов и Берсерков: теперь они включаются лишь при 0 здоровья. Если входящий урон окажется больше, и здоровье упадёт в минус, стартовые навыки не помогут.

Дополнение к Пепельному рыцарю: теперь из пепельных рогов можно изготавливать предметы, список которых можно посмотреть в меню создания предметов (список доступен только при наличии в инвентаре пепельных рогов).

Изменена механика возрождений: игроки больше не должны хозяевам локаций за воскрешение на их земле.

Изменение войны фракций: теперь фракции могут нападать друг на друга без участия игроков. Если фракции враждуют, то одна может напасть на другую.

Изменения в механике трупов: трупы занимают места на клетке. Если на одной клетке лежит больше пяти трупов, клетку нельзя использовать, но трупы можно уничтожить, чтобы освободить место.

Изменение в формировании групп: предел отряда – 6 бойцов, вне зависимости от того криперы это или люди. **Изменение в работе брони:** отменён минимальный урон. Теперь тяжелая броня не пропускает урон от легких ударов, если он не превышает 1.

Добавлены уточнения по зонам поражения классов: бойцы ближнего боя – одна клетка. Бойцы дальнего боя – две клетки, если стоят в заднем ряду (псиоманты, лекари, следопыты и шаманы атакуют по прямой линии, то есть, если на линии выстрела кто-то есть, он блокирует атаку собой). Ассасины могут атаковать любую цель на поле. Колдуны и некроманты могут атаковать любую цель, если стоят в заднем ряду. От атак ассасинов, некромантов и колдунов нельзя прикрыть.

Продолжить игру.

Глава 1

Новое обновление застало на выходе из поселения ведьм и шокировало своим объёмом. Псевдоразрушенные дома из черного камня и красного стекла остались позади. При мне было зелье, исцеляющее безумие, и оставалось только отыскать сбежавшего Мисана. Хотелось ли мне лечить лекаря после того что я о нем узнал? Трудно сказать. С одной стороны, странствовать бок о бок с убийцей это крайне необычно, но в контексте Крипоты я и сам был не пупсик. Да и идти в Лесное сердце лучше группой.

Рядом шагал Руфус, шагал слегка пригнувшись, мягко ступая по земле. Черные листья, нависающие над головой, будто бы поглощали свет, льющийся с небес. Среди тонких деревьев никакого движения. Обстановка тихая и спокойная. Идеальное время для обдумывания прошедшего обновления.

Мудрец в темнице не соврал. Новый патч грянул очень быстро, и меня радовало не так много пунктов. В инвентаре лежало три пепельных рога, из которых теперь можно было что-нибудь сделать. Пока неизвестно сколько это будет стоить и что именно можно сотворить, но все же. Я решил не затягивать и хотя бы глянуть ассортимент, но к моему возвращению многоликий алтарь уже был неактивен.

Изменения работы стартовых навыков настораживали. Если раньше я чувствовал себя реально неубиваемым благодаря регенерации от доспехов, то теперь появился хороший шанс отъехать, если входящий урон окажется больше чем можно вынести.

Раз уж в анализе обновления я пошел в абы каком порядке, то следующим обдумал третий пункт. Штрафы, штрафы и еще раз штрафы. Если момент с навыками был неприятным, то третий пункт патча существенно наступал на яйца. Я стал шестого уровня, то есть по старым правилам мог вертеть на болте всю вторую локацию. Теперь же часть превосходства ушла, и виной этому был также первый пункт, до которого я еще дойду, а благодаря третьей части патча я теперь не мог зарабатывать в лесных зонах. Лес Эвиос официально стал местом, где я больше не смогу заработать ни одной монеты. Если только...

Я посмотрел на Руфуса. Парень был четвертого уровня, а это значит он, в теории, мог получать минимальный лут и прибыль. Если волкояр сможет обыскивать мертвецов и собирать трофеи, то сможет и передавать их мне, как бы обходя второй пункт. Вот только продавать вещи все равно придется мне, и я не получу за это ни гроша. Любопытно, сможет ли сам Руфус воспользоваться алтарем в случае надобности?

«Жесть какая-то», – подумалось мне. После окрыления, вызванного подъемом уровня, на плечи опустилась тяжесть от нового патча. Я только почувствовал себя могущественным, как вдруг всё пошло по бороде из-за очередного обновления. Многоликий бог явно постарался, но в новом патче чувствовалась и рука Создателя, что немного радовало. Эта рука выражалась в отсутствии долгов за воскрешения в локациях. Мелочь, но приятно. Да и из рогов Пепельного теперь можно делать вещи, но я пока не мог узнать какие.

В самом деле, приятных моментов в новом патче оказалось мало. Большинство пунктов и вовсе были спорными, а после открытия тайн игрового мира я стал ощущать себя пешкой на шахматной доске. Пешкой, которая, вроде как, обладает свободой воли. Так ли это? Или существует незримая рука, направляющая меня?

«Лишь бы эта рука была не в заднице».

Поежившись, посмотрел на Руфуса. Зверь шёл рядом и озирался по сторонам. Желтые глаза волкояра то и дело поблескивали подобно драгоценным камням. Мне стало интересно видит ли монстр хоть какие-нибудь следы Мисана, потому что я понятия не имел куда нужно идти.

Лес Эвиос, как локация, был не очень большой, а зоны ковенон и вовсе можно было довольно быстро исследовать, вот только перемещения по локациям осуществлялись не по прямым линиям или тропам, а как прикажет сердце, поэтому целитель мог пойти в любую сторону.

Вспомнил Адилу. Девушка была следопытом по классу и могла бы быстро отыскать лекаря, но вместо неё это приходилось делать мне. Что-то, а искал я не так хорошо как дрался, поэтому вся надежда была на Руфуса.

– Сможешь найти Мисана? – спросил у волкояра.

Зверь осмотрелся, присел к земле и неприятно зашипел. Насколько я понял, Руфус ответил отрицательно. В связи с давностью ухода лекаря и отсутствием у меня и Руфуса специальных навыков поиска, нам оставалось только бродить по лесу, выбирая направления наугад. Мисан не оставил никаких видимых мне следов, поэтому следующие несколько игровых фаз мы протопали без толку, пока мне в голову не пришла чудесная мысль.

– Мы пойдем к ближайшему поселению ведьм, – говорю Руфусу.

Монстр зарычал, как мне показалось, с недовольством.

– Не ссы, – говорю. – Мисан заразился кровавым безумием, поэтому захочет убивать, а для этого ему понадобятся местные обитатели. А ты помнишь, что мы не видели тут никого кроме ведьм и безумцев.

Руфус вновь недовольно зарычал, но в этот раз уже громче. Мне показалось, зверь хочет что-то сказать, но я не понимал его. Достав карту, начал смотреть местонахождение нового поселения, как вдруг меня осенило – у Мисана нет карты. Если я знаю куда точно нужно идти, то лекарю придется просто бегать по лесу в поисках хоть кого-нибудь.

– Да блин! – я пнул небольшую ветку. Руфус не мог предложить какой-либо план, поэтому решение оставалось за мной. Решать, что очевидно, было нечего, поэтому мы просто двинулись дальше через лес. Единственное что, я все-таки решил направиться к новому поселению ведьм. На всякий случай. Вдруг кровавая жажда Мисана сама приведет его к цели.

Спустя немного времени увидел впереди темный монолит, рядом с которым валялись два обожженных тела. Судя по профилям покойников, это были блудницы. Мы с Руфусом подошли и осмотрели трупы. Девушки были сожжены и изуродованы, но уже посмертно. Я понял это по растоптанным головам и поломанным конечностям. Огонь или лучи энергии так не убивают, поэтому совершенно очевидно, что целитель поглумился над противницами после убийства.

– Это уже кое-что, – тихо говорю, после чего присаживаюсь возле покойниц и пробую обыскать их.

Как и думал, инвентари обеих блудниц оказались пусты, а их оружие куда-то пропало. По крайней мере, я не видел ничего, что можно было бы взять. Посмотрев на Руфуса, спросил:

– Можешь обыскать тела?

Чудовище замотало головой, а я сокрушенно вздохнул. Надежда рухнула, и теперь стоило серьезно задуматься о будущем в лесу Эвиос. Если никто из нас не может здесь заработать, то нет и смысла здесь находиться. На создание амулетов против ведьм нужны сердца ведьм и много денег. Предположим, сердца я получу, потому что это редкий и важный предмет, но заработать атмы на сотворение самих амулетов будет невозможно.

– Нужно уходить из локации, – пробормотал себе под нос, – придется.

Руфус рыкнул и указал в сторону. Я посмотрел, куда указывал зверь, но там не было ничего кроме леса. Руфус указал вновь, и до меня дошло, что монстр призывает двигаться дальше.

– Хочешь отыскать лекаря? – спрашиваю с легкой усмешкой.

Руфус кивнул.

– Руфус хороший, да? Руфус настоящий друг. У кого мощные лапищи?

Зверь зашипел и дернул головой, словно мои слова заставили чудовище чихнуть. Я решил продолжить поиски Мисана, тем более что мы сели ему на хвост. Дорога кровавых приключений вела целителя напрямик в ведьмин городок, и я был уверен в том, что Мисану лучше не соваться туда одному. По новым правилам драка с несколькими десятками врагов закончится для целителя плохо. Его порежут и трахнут. Возможно, это будет происходить одновременно.

До поселения ведьм оставалось несколько фаз пути. У очередного монолита обнаружили три изуверченных тела. Это были все те же безумцы, служащие ведьмам, но в этот раз от места убийства вел кровавый след. Мисан, очевидно, принялся уродовать тела и сильно испачкался в крови, из-за чего оставил следы на земле и траве, когда пошёл дальше. Скорее всего, парень оставил следы и в первый раз, но из-за давности события они исчезли.

– Он близко, – решил я, и мы ускорили шаг.

Пришлось продираться через заросли блудники и отбиваться от веток, но вскоре мои глаза рассмотрели впереди фигуру воина. Высокий мужчина в доспехах пепельного цвета и с двумя мечами стоял спиной, а у его ног лежал человек в латной броне. Одного взгляда в профиль хватило, чтобы увидеть – Мисан мертв.

– Сука! – вырвалось у меня. Не нужно было быть гением, чтобы осознать происходящее. Мисан убежал от меня и принялся убивать народ, но его нашёл Хранитель баланса и напинал безумному лекарю по лицу и по яйцам. В реале же все, скорее всего, было чуть по-другому, но смысл от перестановки слагаемых не менялся. Кровавое безумие товарища разделило нас, и Пепельный рыцарь получил возможность изловить игроков по одному.

Кроме этого, я быстро осознал насколько мне повезло. Да, Хранитель убил Мисана, и бой окончился, однако рыцарь стоял ко мне спиной, и на него можно было напасть. Мы могли атаковать первыми, что тут же и сделали. Более того, по изменившимся правилам я мог напасть на босса в связке к Руфусом. Ох, как давно это было!

Пепельный рыцарь резко обернулся, но этого оказалось недостаточно. Мы обрушились на блуждающего босса вдвоем. Клинок из черной крови встретился с противником чуть раньше и прорубил тело босса от плеча до живота. Влажный треск и скрежет брони ознаменовали точное попадание. Хранитель пошатнулся, и тут же получил когтями напрямик по горлу.

Идеальная двойная атака заставила Пепельного рыцаря попятиться, брызгая во все стороны черной кровью. Но после нескольких шагов босс резко остановился, застыл и полностью исцелился. Один из трех рогов на его шлеме треснул и отвалился. Я понял, что у босса осталось две жизни.

Мисан не воскресал, что не было чем-то удивительным. В бою с Пепельным не работали навыки, о чем не стоило забывать. Кроме того, мой шестой уровень ничего не решал, потому что Хранитель баланса уравнивал всех, лишая этого преимущества.

Сразив босса один раз, я решил немедленно закрепить успех. Мы вновь ударили вместе, но в этот раз Руфус немного опередил. Серия ударов когтями порвала нагрудную броню Пепельного словно бумагу. Истекая кровью, рыцарь сделал шаг назад, и я вонзил клинок в его живот. Хранитель баланса припал на колено, но тут же поднялся. Ход все еще был у нас, и мы ринулись в бой, кромсая и рубя.

С размашистой атакой Руфус прыгнул на босса и пролетел мимо, грохнувшись на землю. Босс легко уклонился, но сразу следом за зверем на него обрушился уже я. Меч из черной крови рассек лицевую часть шлема вместе с головой. Хранитель баланса дернулся как кукла и рухнул на колени. Руфус быстро вернулся в строй, после чего Пепельный рыцарь потерял второй рог и тут же полностью исцелился.

– Еще раз, – сквозь зубы прошептал я. – Еще разок!

У нас кончились ходы, поэтому Хранитель баланса атаковал. Атаковал меня. Парные клинки завертелись в воздухе. Рыцарь начал приближаться, словно танцор с мечами. Стремительный выпад прошел мимо. У меня получилось молниеносно уклониться и вдарить в ответ,

выбивая серую пыль из пепельного наплечника. Это было словно в китайском боевике. Сразу после контратаки мы с Руфусом вновь навалились на босса единой силой. Волкояр задел воина по шлему, а я легко ранил в область шеи. Недостаточно сильно!

Босс немедленно атаковал в ответ. Я увернулся от удара и поскользнулся на опавших листьях. Пепельный развернулся вокруг своей оси и совершил стремительный выпад, пронзив меня насквозь. Два очка здоровья как не было, но босс на этом не закончил. Оставался еще один ход, которым враг воспользовался немедленно. Второй меч Хранителя устремился ко мне и вонзился в тело рядом с первым. Из глотки вырвался хрип, в глазах сперва потемнело, а после зрение будто бы заволочло красной пеленой. Включился стартовый навык, но облегчением оказалось то, что у босса закончились ходы.

– Убей эту суку! – прохрипел я, бросаясь на противника вместе с Руфусом. Пепельный рыцарь выдернул клинки из моего тела и приготовился защищаться.

Руфус нанес свою излюбленную серию кромсающих ударов, и каждый такой удар срывал часть шлема и головы босса. В разные стороны летела кровь вперемешку с хлопьями пепла, и сразу после волкояра удар нанес уже я. Когти монстра изодрали голову босса до состояния кровавого черепа, куда врубился клинок из черной крови, расколов чердак Хранителя баланса. Жаль, не смог рассмотреть лицо босса, но зато получилось уделать его в третий раз.

Пепельный рыцарь упал на спину и исчез, обратившись в прах. После босса осталось только три пепельных рога, которые я тут же подобрал. Стартовый навык отключился еще во время моего хода, и все благодаря броне из кожи тролля.

– Жесткий ублюдок, – сказал я, глядя в то место, где только что лежал босс. – И с каждым разом все жестче.

Руфус обошел труп Мисана и посмотрел на меня, словно я должен был что-то сделать. Спрятав пепельные рога в сумку, вспомнил про зелье, исцеляющее безумие, и достал его из инвентаря, после чего взглянул на Руфуса.

– Ты уверен, что оно сработает на мертвеце?

Зверь мотнул головой, подхватил тело лекаря и взвалил на себя. После этих манипуляций до меня окончательно дошло, чего хотел зверь. Руфус хотел смотаться подальше от города ведьм и дожидаться возвращения Мисана. Что ж, дело и правда хорошее. Негоже стоять поблизости от вражеского города, так что мы поспешно ретировались.

Мисан очнулся спустя пару фаз пути. Я заметил это и приготовил зелье. Лекарь соскочил на землю и посмотрел на меня так, будто мы были врагами. Руфус шагнул к целителю, но парень наставил на монстра перстень.

– Ничего не могу поделать с собой, – прорычал Мисан. – Вам придется отпустить меня или убить.

– У меня есть зелье, – говорю, доставая эликсир. – Я помогу...

– В задницу себе засунь! – лекарь выстрелил лучом энергии и задел меня по плечу.

Руфус зарычал и приготовился напасть, но я опередил монстра. После неудачной атаки целителя ход перешел ко мне. Решил воспользоваться зельем и тупо бросил эликсир в Мисана. Так делали зачарованные в одноименном сериале – бросали зелья в демонов, и те работали. Что-то подсказывало мне, что я должен сделать также.

Сосуд разбился о нагрудник латной брони, и лекаря окутал розоватый дым. Я услышал кашель, сменившийся хрипом. Мисан замахал руками и упал на колени. Руфус успокоился и отошел, и по этому жесту до меня дошло, что все, кажись, сработало.

Дым развеялся, и целитель кое-как встал. В глазах парня стояло непонимание и растерянность, но с каждой секундой взгляд Мисана обретал все больше осмысленности. Лекарь посмотрел на меня и помотал головой.

– Прости меня, друг, я натворил немало дел.

– Да уж, – говорю, – но что теперь?

– Безумие исцелено, – ответил парень, неловко улыбнувшись. – Если хочешь, мы продолжим путь.

– Что насчет тебя? – спрашиваю. – Насчет твоей прошлой жизни. Ты кое-что сказал мне...

– За мной есть кое-какие грехи, – скромно признал Мисан.

– Ты убийца! – говорю. – Настоящий!

– Не будем углубляться в детали, – дипломатично ответил целитель. – Важно лишь, что мы на одной стороне.

Я усмехнулся, но совсем не потому что чувствовал веселье.

– То есть ты убиваешь людей в реальной жизни, а мне говоришь не углубляться в детали?

Как мне теперь с тобой путешествовать?

– Как и раньше, – просто ответил Мисан. – Мы многое повидали вместе, и я всегда был на твоей стороне. Да и порознь будет хуже.

Я понимал, что лекарь говорит дело. Да, его тайна раскрылась, однако до этого Мисан был хорошим спутником. Да и стоит ли осуждать его? Вдруг за мной тоже числится что-нибудь гадкое, о чем я не помню? Крипоть, как до меня уже дошло, притягивает своеобразных людей, поэтому в каждом игроке может таиться что-то темное.

– Хорошо, – согласился, хоть и испытывал сомнения. – Сколько у тебя жизней?

– Осталось пять, но чувствую себя даже лучше, чем раньше.

– Новый патч видел?

– Видел, – кивнул лекарь, – но не успел пока все обдумать. Насколько я понял, в лесу мы теперь не заработаем.

Я немного помолчал, утрясая в голове все случившееся. Прошлые этапы прохождения стали очень богатыми на открытия, а времени на осмысление было не так много. Мисан оказался не таким уж нормальным парнем, да и все остальные тоже могли хранить те или иные тайны. Ифос, Хиртид и другие. Каждый из них мог в реальной жизни быть кем угодно. Хиртид, вроде, семьянин. Что ж, вдруг семью он держит в подвале? Ифос актриса. Допустим, она порно актриса, что в моем понимании совсем не зазорно, но не суть. Да и Валситар тоже мог быть не так прост.

«Ладно, к черту!» – отогнав мысли, обратил взор на существующую реальность.

– У нас в лесу есть дела, – говорю. – Нужно узнать насчет девушки Вала, приобрести зелья обратного перерождения и настойки прошлого. Но ничего из этого нам не дадут без денег, которые мы не заработаем, если продолжим околачиваться по лесу.

– Предлагаешь пойти в другую локацию, заработать там, а потом вернуться? – уточнил Мисан.

– Либо так, либо нам понадобится кто-нибудь второго уровня для лутания врагов, сбора квестов и продажи вещей.

Я все еще испытывал настороженность по отношению к лекарю, но с продолжением разговора все больше втягивался, и все нехорошее постепенно уходило на второй план. Мисан, каким бы человеком он ни был, стоял в одном строю со мной и не раз выручал в трудные моменты. Без него мне пришлось бы гораздо сложнее.

«Бог ты мой, а вдруг я и сам какой-нибудь маньяк?» – пронеслось в голове.

– Что не так, друг? – спросил Мисан.

Вздохнул, но все же решил поделиться мыслью.

– После твоей истории начал задумываться о себе. Вдруг я тоже не чист на совесть?

– Ты можешь узнать это, если купишь настойки прошлого, – ответил Мисан. Четыре настойки, и ты полностью вернешь память.

– Да уж, – пробормотал я и испытал страх вперемешку с сомнениями. Если в жизни на мне лежат тяжкие грехи, стоит ли вспоминать о них? Вдруг будет легче, если память не вернется.

– Я бы хотел все вспомнить, – заговорил Мисан. – У меня остались обрывки воспоминаний, и поначалу мне и вовсе казалось, что все это выдумка. Когда Гайна поведала про крипера в моем теле, память во мне ожила, и я осознал, что это по-настоящему. Кровавое безумие лишь усугубило. Оно не дало мне что-то новое, оно усилило то, что было во мне до этого.

– Ты опасался, что тебя поймают, – напомнил лекарю.

– Вот именно! Я опасался, что часть моей памяти передастся криперу, и он станет жить моей жизнью. Это могло бы приблизить меня к тюрьме. Хорошо что я не помню какое в моей стране наказание за убийство.

– За серию убийств, судя по твоим рассказам, – добавил я.

Мисан хохотнул, но тут же осекся. Я не без отвращения взглянул на лекаря, но все же спросил:

– Ты помнишь своих жертв?

– Да, все женщины. Наркоманки, шлюхи и прочая шваль. Если хочешь, могу рассказать подробности, хоть помню не всё.

– Не нужно, – твердо ответил лекарю.

Мисан кивнул и глянул на Руфуса. Зверь стоял, наклонив голову, и слушал лекаря с таким видом, будто испытывал интерес.

– Ладно, – говорю, – что решим?

– Если бы мы додумались оживить Асу, могли бы взять ее с собой, – опомнился Мисан. – Но кроме неё есть еще тот парень из руин.

– Ингруд, – вспомнил я. – Думаешь, он согласился бы пойти с нами?

– Мы можем заставить, – улыбнулся целитель, и его глаза загорелись идеей. – Зачем нам деньги, друг? Мы так сильны, что проблем нам может доставить только Пепельный рыцарь и больше никто. Мы можем просто заявиться в любой город и потребовать все нужное. Если ведьмы откажутся, мы убьем их!

– В этом есть смысл, вот только в Лесное сердце без амулетов хода все равно нет.

– Ну и что тогда? Пойдем в другую локацию или попробуем завербовать Ингруда?

Пришлось немного подумать. Если идти в новую локацию, то выбор был аж из трёх: тюрьма Горрос (локация четвертого уровня), колдовская башня Бизара (локация пятого уровня) и пустошь вокруг Великого портала (локация шестого уровня). В последнюю идти было опасно, учитывая полученные от мудреца знания. По поводу других локаций я толком ничего не знал, разве что в тюрьме Горрос обитает секта мутантов, выращивающая чудовищ.

Что же касается Ингруда, то он крипер, и может быть банально не запрограммирован покидать окрестности руин, в которых обитает. Тем более Ингруд что-то упоминал про свое бытие в качестве бродяги, шатающегося вокруг руин. В общем, в Ингруда я верил не особо. Кроме того, в уходе из леса Эвиос были свои плюсы. Я пока еще мало знал про Пепельного рыцаря, но надеялся, он отстанет, если мы уберемся из локации второго уровня.

– Думаю, нужно идти в тюрьму Горрос. Там четвертый уровень, так что мы сумеем заработать. Кроме того, Хранитель баланса, может быть, перестанет доставать.

– Что ж, тогда в путь, – оживился целитель. – Что там по карте?

Глава 2

Открыл карту.

– Нам на север. Идти придется через владения ковена Лесных бестий.

– Звучит агрессивно, – оценил лекарь. – Вполне возможно нам придется сразиться.

– Ты бы этого хотел? – спросил с укором.

– Не осуждай, – отмахнулся целитель. – Нам не помешало бы испытать изменения боевой системы.

«И то верно», – мысленно согласился с лекарем, но ему об этом говорить не стал.

Владения Кровавых блудниц покинули быстро и без происшествий, что даже удивило. На пути не попадалось ничего кроме тёмных монолитов. Безумцы с кинжалами будто испарились. Если Мисану еще хоть кто-то попадался во время его бегства, то после нашего с ним объединения местные жители исчезли совсем.

– Чем мы сильнее, тем безопаснее путь, – предположил целитель. – Как думаешь?

– Возможно так и есть, – говорю. – Местные враги все равно не убьют нас, а мы с них ничего не получим. Вероятно поэтому генерация событий сместилась в сторону безопасного перемещения по локации.

Лес утопал в золотистом свете, какого я еще не видел на просторах Крипти. Мы будто бы попали в лето. Вокруг росли стройные белые деревья с черными пятнами. Деревья казались мне очень знакомыми, а их название вертелось на языке. Под ногами проминалась мягкая зеленая трава, а воздух был очень приятным и чистым.

С удовольствием сделал вдох, и ощутил желание лечь на траву и обрести покой. Утопающая в свете роща дарила умиротворение и тепло. Из темного и жестокого мира Крипти я будто бы попал домой, где нет ничего кроме уюта и комфорта. Настоящая благодать...

– Эй, друг, – услышал голос Мисана и взглянул на спутника. Лекарь озирался по сторонам и недоумевал.

– В чем дело? – спрашиваю.

– Ты разве не видишь?

Несколько раз моргнув, осмотрелся вокруг и заметил, что с ближайших деревьев медленно сползает кора, словно ее сдирают невидимые пальцы. Белые завитки опадали, оголяя черные древесные стволы. С ужасом заметил, как все деревья начинают чернеть и терять кору, а сочная зеленая трава под ногами вянет и преклоняется к черной и неприветливой земле. Поднялся ветер, подхватив лоскуты белой коры. Воздух наполнился летающими обрывками. Будто теплое лето вмиг сменилось осенью, а от кусочков белой коры, летящих по ветру, и вовсе чудилось, что наступила зима.

– Это что за ерунда?! – нервничал Мисан.

Природное действо вокруг нас, вроде бы, было безобидным, но созерцание подобного пугало. Мы не двигались с места до самого конца. Путь продолжили лишь после того как ветер стих, а лоскутики древесной коры осели на землю, прикрыв ее черноту. Мы ступали по опавшей коре, и она хрустела под ногами. Более ничего не происходило, но лес вокруг нас словно дал понять, что не рад нашему присутствию.

– Хорошо хоть Пепельный не явился, – говорю. – В следующий раз у него будет уже четыре жизни.

– Мне любопытно, сколько у него их может быть максимум, – пробормотал Мисан.

Вопрос, должен заметить, неплохой.

Долгое время не происходило ничего. После того как сам себе напомнил про Хранителя баланса, то и дело вертел головой, дабы заметить улюбка первым, в случае чего. Но Пепельный

рыцарь не торопился нападать, однако я не верил, что удастся покинуть владения ведьм без еще одной встречи.

После мрачного преобразования лес сделался унылым и депрессивным. Черные голые деревья, гнилая трава и скрюченные кусочки грязной коры под ногами. Золотистый свет, что щедро лился с небес, сменился на унылый и серый. Теперь мне уже не хотелось лечь на траву и обрести покой.

Город, что я увидел впереди, порашил своими невероятными, даже футуристичными формами. Сферические конструкции, играющие роль зданий, опоясывали извилистые стены и мосты. Все это архитектурное великолепие состояло из черного камня, но при этом не сливалось в клубок из непонятно чего.

Стены вокруг сферических домов то петляли между зданий, то поднимались, то опускались, то закручивались в спирали, окружая самые большие дома. В сравнении с черными булыжниками, играющими роль зданий в Старом городе, поселение Лесных бестий напоминало город будущего. Казалось, еще немного, и в небо поднимутся летающие машины, чтобы проделать в наших бранных телах несколько десятков лишних дырок.

Но никаких машин не было. Вместо технологий будущего на нас нацелили десятки луков. На извилистых стенах возникли защитницы города, вооруженные вполне примитивным оружием, однако по новым правилам в каждого из нас теперь могло выстрелить четыре противника сразу.

Мы подошли еще ближе, чтобы все лучше рассмотреть, но одна из женщин на стене, облаченная в черную накидку, подняла руку в останавливающем жесте.

– Обходите город или будите убиты! – в сером воздухе раздался громкий голос.

Я тут же смекнул, что дамы не желают вести с нами дел. Думаю, поняли это и остальные. Не знаю как Мисану, но мне казалось разумным обойти город. На странных городских стенах было около сорока противниц, вооруженных луками. Если мы задумаем сражаться, в нас будут стрелять по четыре бестии сразу, что лишит нас существенного преимущества в уровне.

Мне тут же захотелось быстренько подсчитать. Если у меня шестой уровень, и меня будет атаковать враг второго, противник получит минус четыре к броску на атаку. Если же таких врагов будет три, то в сумме их уровень будет равен моему. Вроде, логично. Более того, если я прав, то трёх лучниц второго уровня будет достаточно, чтобы биться со мной на равных. А если их будет четыре? Тогда суммарный уровень бестий будет восьмым, так что ли?

«Хрень какая-то!» – подумал я и вспомнил, что преимущество при совместных атаках рассчитывается не так. Вернее, начал я верно, но продолжил уже с ошибкой. Чтобы получить надо мной преимущество, суммарный уровень атакующих ведьм должен быть двенадцатым. Тогда они получают плюс к нападению против меня. Так что, если я всё понимал правильно, четыре ведьмы будут не эффективнее трёх, однако они всё равно были крайне опасны, а ещё враг существенно превосходил числом.

– Думаю, будет лучше их послушать, – говорю Мисану. – По новым правилам нам несдобровать.

– Ну, я полностью вылечился от безумия, так что соглашусь, – лекарь улыбнулся, после чего я сообщил ведьмам о нашем желании уйти. Лучницы ничего на это не сказали, лишь проводили нас внимательными взглядами.

Обойдя город, направились дальше на север. Учитывая прошлый опыт общения с местными, предположил, что смысла наведываться в остальные города нет. Мисан оказался со мной согласен, поэтому дальнейшие поселения мы обходили стороной, пока не дошли до самой границы земель с новой локацией.

Лес постепенно редел, уступая уже известному чернозему, какой я видел в первой локации. Мёртвая земля, но в этот раз без травинки. Из леса Эвиос мы вышли в мёртвое поле, над которым летали холодные ветра. Насколько хватало взгляда, не было ничего, только редкие

деревья за спиной. Глядя на черное поле, мне захотелось вернуться в лес, потому что среди деревьев я чувствовал себя уютнее. Однако в сторону сопки!

– Здесь хуже, чем где-либо, – прокомментировал Мисан.

Взглянув на лекаря, я опомнился и спросил:

– Какой твой пятый навык? Ты так и не сказал.

– Ах, это, – лекарь приятно улыбнулся. – Массовое исцеление – так называется навык.

Теперь я могу одновременно лечить и воскрешать любое количество целей в группе. Хотя весь отряд сразу!

– Да ну, блин! – я удивленно кивнул. – Все круче и круче.

– Ага, а у тебя какой шестой?

– Могущество, – говорю, и быстренько поясняю за навык.

– Шестой уровень, – Мисан с удовлетворением осмотрел меня. – Подумать только!

Мы осторожно пошли через поле, и я разговорился с товарищем как будто ничего не знал о его тайной жизни в нормальном мире. Что ни говори, а привыкая к Крипоти привыкаешь и ко всему тому, от чего в реальности стало бы дурно.

Я рассказывал Мисану о своем желании покинуть Крипоть, на что целитель заметил, что тут нет ничего необычного. Мисан сказал, что и сам с радостью смылся бы, после чего уточнил, почему я не бросил всё и не направился к Великому порталу. Тогда-то я начал рассказывать про разговор с мудрецом из подземелья блудниц.

– Шутишь?! – то и дело восклицал Мисан, а я продолжал вываливать на него новые тайны. Понятия не имел, сколько еще игроков узнавали подобное во второй локации, но это было для меня не так важно.

Когда я завершил рассказ, Мисан какое-то время шел молча с изумленным выражением на лице, но вскоре лекарь отвис и посмотрел на меня.

– Я думаю, друг, нам следует как можно быстрее убраться из этого мира.

– А что с Многоликим? – спрашиваю. – Он возродится в нашем мире, если его не остановить.

– Пусть так, но плохо ли это? – осторожно спросил Мисан.

– Да ты о чем вообще?! – изумился я. – Некая жуткая сущность похищает людей, поселяет в их тела других сущностей, и все это ради того, чтобы воплотиться на Земле. Погибнет много людей, Мисан. Тем более я не знаю, сколько криперов потребуется для воплощения Многоликого.

– Думаю, ты прав, – неуверенно произнес Мисан, но я не поверил ему. Лекарь казался погруженным в собственные мысли, будто всерьез раздумывал о том, чтобы позволить Многоликому воплотиться в нашем мире.

Я зарекся серьезно поговорить с товарищем, но немного после, когда полученные знания уравниваются и в моей голове. Сейчас же нам требовалось исследовать новые земли и отыскать способ заработать денег. Нужно было многое купить и многое сделать.

Когда мы заметно отделились от леса, я рассмотрел впереди странное сооружение, состоящее из торчащих черных шипов, пересекающихся под разными углами. Шипы образовывали нечто вроде пирамидоподобного здания высотой в пару этажей или чуть меньше. Подойдя ближе, рассмотрел вход или нечто на него похожее.

– Что думаешь, друг? – спросил Мисан.

Я невольно обратил внимание на то, что целитель что-то слишком часто начал называть меня другом. Быть может, мне показалось, а может и нет. В любом случае такое поведение настораживало, однако на вопрос я ответил.

– Тут в каждой локации своя архитектура. Думаю, это какой-то дом.

– Посреди поля? – Мисан скептически смотрел на здание.

– А почему нет?

Мы приблизились, и нам навстречу вышел низенький широкоплечий человек в черной мантии, украшенной костями. Человека звали Ашим, что обратно переводилось как Миша. Парень был четвертым по уровню, блондином по цвету волос и некромантом по классу. Мне на миг подумалось, что Миша откуда-то из моих краев, но тут же возникли сомнения по этому поводу, ведь такие имена бывают не только у жителей СНГ.

– Добро пожаловать на полигон тюрьмы Горрос! – весело произнес Ашим. – Как ваше ничего?

– Ты игрок, – сказал очевидное Мисан.

– Да и вы тоже, – усмехнулся Ашим. – Рад вас видеть! Старше меня будете, как понимаю. Зачем пожаловали?

Вид настоящего игрока поселил во мне чувство радости, хоть и несильной. Видеть игрока в Крипоти – это как встретить земляка в чужих краях. Вроде приятно, однако настораживает. Да и слишком уж этот парень был рад нас видеть.

– Что ты делаешь тут? – спрашиваю у Ашима.

– Сторожу, – ответил некромант, – чтобы тварь всякая из лесу не полезла. А вас каким ветром?

– Патч видел последний? – спросил Мисан. – В лесу больше не заработать, а нам денег нужно много.

Ашим понимающе хохотнул.

– Атмы нужны всем. Проходите, побудете гостями. Буду раз подружиться.

Некромант направился ко входу в дивный дом из шипов. Я переглянулся с Мисаном и пошел следом. Пирамидальное здание имело вход, но не имело двери. Между шипов было достаточно широкое пространство для прохода. Ашим посторонился и исполнил приглашающий жест. Я вошел, погружившись в полутьму помещения. Следом ступили Мисан и Руфус, за которыми мгновенно выросли черные шипы, перекрыв выход. Рванувшись, ударил по шипам мечом, но ничего не произошло.

– Эй! – крикнул Мисан. – А ну выпусти нас!

Я видел некроманта через щели между шипами. Приветливое выражение испарилось с лица Ашима, однако взгляд его нельзя было назвать злым. Он был, скорее, виноватым. Парень поднял ладони и спокойно сказал:

– Угмонитесь, ребят. Вы пришли из лесу, а значит можете подчиняться ведьмам. Мы как только проверим, сразу отпустим, если все нормально.

Мисан возмущенно взглянул на меня, после чего взгляд целителя исполнился озарением, и он вновь повернулся к Ашиму.

– У моего друга есть амулет из сердца главной ведьмы. Он защищает от чар.

– Да ну? – переспросил некромант, глядя на меня через узкую щель. – Покажи, будь так любезен.

Показал некроманту небольшой амулет из высохшего сердца кровавой ведьмы. Ашим несколько секунд рассматривал вещицу, после чего удовлетворенно кивнул, но отворять калитку не спешил.

– А что твой друг и это чудовище?

– Мой друг всегда был со мной, так что я бы знал, если бы чары подействовали на него. С монстром та же история. Кроме того, у меня шестой уровень, а у Мисана пятый. Большинство ведьм даже не пытались нас околдовать.

Ашим удивленно посмотрел на меня.

– Шестой уровень? О, поздравляю тебя. Что думаешь делать дальше?

– Соберу команду и пойду к Великому порталу, – говорю. – Что еще я могу делать?

– Ты выпустишь нас или нет? – вмешался Мисан.

Ашим вздохнул.

– Я бы выпустил тебя, – некромант кивнул мне, – но выпустить остальных без проверки не могу. Такие правила.

– Ну меня хоть выпусти, – говорю.

Некромант коротко рассмеялся и помотал головой.

– Простите, но ради общего блага посидите пока вместе. Это недолго.

– Что недолго? – проворчал лекарь. – Кого мы ждем?

Ашим прикрыл глаза, и в его ладони появился небольшой птичий череп, который парень направил сперва на меня, а потом на остальных. Ничего не произошло, и Ашим убрал вещицу.

– Ну вот и все. Сейчас выпущу, только без глупостей!

Шипы ушли в землю, открыв проход. Первым выскочил Руфус, после чего вышел Мисан. Я последний. Ашим немного отступил, оценивая нас взглядом.

– Мы? – переспросил целитель. – Ты сказал «мы проверим». Ты имел в виду себя и этот череп? Спятил что ли?

– Вы хорошо раскачались, – похвалил некромант, не обратив внимание на вопросы. – Но это не новость. В лесу всегда так, вот только шестой уровень значит не так уж много.

Я присмотрелся к, с виду, добродушному некроманту.

– Что можешь рассказать?

– А что тут расскажешь? К Великому порталу лучше не ходить без команды и нормального снаряжения. По пустошам, насколько я слышал, бродит много игроков, что пытались, но не смогли покинуть игру.

– Ты видел их? – с интересом спросил целитель.

– Нет, но мне рассказывали.

Про игроков, бродящих по пустоши, я уже знал, так что эта информация не стала неожиданностью. Игрок, очевидно работающий на секту мутантов, был куда интереснее.

– Скажи нам, Ашим, мутанты из тюрьмы дадут нам работу?

– Дадут, чего ж нет, – улыбнулся некромант. – Я вот работаю понемногу, стою на страже. Хотелось бы сколотить собственную гильдию, но игра этого не позволяет.

– Не боишься один? – спросил Мисан. – Ах, да, с тобой же череп птички.

– Я не один, – ответил Ашим, пропустив шутку мимо ушей, и пояснять ничего не стал.

– Как не один? – спрашиваю, но некромант только посмеялся, махнул рукой и отправил нас дальше через поле, дав на прощанье черную монету без какой-либо гравировки.

– Покажете эту штуку, если пристанут с вопросами, – пояснил Ашим. – А вообще не должны. Удачи! Был рад повидаться!

Я не стал допытывать некроманта по поводу его слов насчет того, что он не один. Может быть, он и правда имел в виду тот маленький птичий черепок. Я в общем-то верил, что игрок может дать ёбу в этой игре. Мисану, по виду, было любопытно, но лекарь тоже больше не лез. Руфус, что очевидно, плевать хотел на Ашима и его рассказы.

Покинув дружелюбного некроманта, пошли дальше. Пирамидальное здание из шипов осталось позади, а вскоре исчезло из виду. Несколько фаз пути прошли в покое, пользуясь которым мы с Мисаном коротко обсудили новую локацию.

Тюрьма Горрос встретила нас унылым мертвым полем, порывистым ветром и пасмурным небом. Я поймал себя на мысли, что даже не попытался завербовать некроманта в группу. Раньше обязательно предложил бы Ашиму пойти с нами, даже если бы заранее знал, что он откажется. В этот же раз я просто пошел дальше.

– Мы даже не предложили Ашиму пойти с нами, – сказал вслух.

Мисан с удивлением взглянул на меня.

– Он ведь работает на мутантов и выполняет свою функцию.

– Знаю, но он игрок.

– Мне кажется, со временем мы просто стали воспринимать игроков как полноценную часть игры и не ставить их в какую-то отдельную касту, – рассудил лекарь. – Игрок и игрок. Ничего особенного.

«Действительно», – подумалось мне. – «Игрок как игрок».

Спустя игровую фазу увидел отвратительную тварь, напоминающую неровный ком плоти, бегающий на паучьих лапках. Существо называлось «Бегун» и имело четвертый уровень. Оно было одно, однако я рассчитывал и на других, но не из-за кровожадности или желания драться, а из-за нехорошего предчувствия.

Мы шли по так называемому Полигону тюрьмы Горрос. Само слово, полигон, как бы намекало мне, что здесь могут проводиться некие мутные испытания. Ранее уже узнал, что мутанты из местной секты создают чудовищ, поэтому все остальное сложилось в голове само. Сектанты делают монстров и выпускают их на полигон, дабы те размяли лапки на чем-нибудь податливом мяске.

– Смотри! – Мисан указал пальцем на тварь. Руфус издал низкое рычание.

Бегун, не имеющий видимых глаз, как-то заметил нас и начал приближаться. Я почувствовал как что-то вибрирует в инвентаре и прикрыл глаза, чтобы посмотреть. Оказалось, вибрация исходила от черной монеты, что дал Ашим. Достав монету, показал Мисану, но лекарь ничего на это не сказал.

Руфус резко поднял длинную руку и указал когтистым пальцем на остановившегося бегуна. Тварюга встала, раскрыла вертикальную пасть, закрыла и побежала прочь. Я следил за монстром пока он не исчез, после чего спрятал монету в инвентарь и переглянулся со спутниками.

– Оно испугалось монеты? – насмешливо спросил целитель.

Руфус недовольно зарычал, словно вопрос лекаря ему не понравился. Мне же показалось, что черная монета отпугнула тварь, что было очевидно. Кроме того, данная монета вполне могла служить чем-то вроде пропуска через полигон, чтобы местные монстры не трогали обладателя черной метки.

Рассказал о своем предположении Мисану, чем заработал странный жест со стороны Руфуса. Волкояр развел руками и коротко зарычал. Понятия не имел, что это должно значить, однако Мисану моя догадка понравилась.

– Звучит логично, – сказал лекарь. – Я мог бы додуматься и сам.

– Это все неважно, – говорю. – Если я прав насчет монеты, то ни один монстр не нападет, пока она у нас. Это странно, ведь монстры должны нападать на игроков, разве нет?

Я посмотрел на Руфуса в ожидании какой-нибудь реакции, но зверь не умел говорить, на что и не было расчета. Монстр коротко рыкнул, чем лишний раз доказал, что понимает слова и может давать простые ответы с помощью звуков и жестов. В облике вурдалака Руф тоже кое-что умел, так что считать монстра имбицилом было бы глупо.

– Если ты прав, мы доберемся до тюрьмы без происшествий, – предположил Мисан.

– И это хорошо, – говорю. – Лута с чудовищ все равно нет, а раз на границе раздают черные монеты, стало быть сами сектанты не хотят, чтобы игроки били их тварей.

– Может и так, – согласился целитель, и мы пошли дальше.

По пути нам время от времени попадались пирамидальные здания из черных шипов. В этих мрачных укреплениях посреди мертвой земли несли дозор, как правило, криперы, но изредка попадались и игроки. Последних были единицы, но мне уже было ясно, что попаданцы были непрочь поработать на секту мутантов. Я считал, что условия работы не были хорошими, однако никто не жаловался.

Вскоре я увидел впереди огромную башню, напоминающую жуткую инсталляцию из острых шипов. Башня выглядела так, будто ее склеили из множества частей, оставив между сегментами щели для входа и обзора, дабы можно было смотреть как через бойницы. В очередной

раз я поразился разнообразию архитектуры местного мира. Стало любопытно: так задумывал Создатель, или вмешался Многоликий бог. Скорее всего, первое, потому что откуда Многоликому знать про архитектуру и прочие понятия из мира людей? Хотя как знать. Если подумать, я ничего толком не знал про противника Создателя.

По пути к башне я прикинул в уме и понял, что сверху четвертая локация должна выглядеть как безжизненное поле, усыпанное шипастыми пирамидальными бункерами, а ближе к концу локации стоит главное сооружение. Если во владениях ведьм могло быть множество небольших поселений, то здесь стояло всего одно здание больших размеров.

Когда мы подошли совсем близко, я ощутил ничтожность и незначительность себя, глядя на высокую тюремную башню, в своем ужасном виде напоминающую ректальный пыточный зонд. Смешно, наверное, вот только тень от башни падала на меня и давила так, словно имела вес. Высоко в сером небе появилась зловещая надпись:

«Тюрьма Горрос. Локация четвертого уровня».

Вблизи башни перехватывало дух. Столь высокого сооружения мне никогда не доводилось видеть в рамках игрового мира, посему я чувствовал себя прибитым к земле незримой силой, окружающей тюрьму. Здание казалось нереальным и чуждым даже такому миру как Крипоть.

Из широкой неровной щели, играющей роль ворот, показалось высокое существо четвертого уровня, которое носило имя Хогвельт. Имя вполне фэнтезийное, на мой взгляд. Я бы даже сказал, человеческое, вот только старина Хогвельт выглядел совсем не как человек.

Нереально высокий и худой, крипер передвигался на четырех паучьих лапах, а из его спины росла лишняя пара рук. Лицом Хогвельт напоминал насекомое. По такой роже невозможно было судить о настроении субъекта. Вообще, глядя на Хогвельта, неясно было друг он или враг.

Единственное здоровое, что я сумел подметить, это то, что черная монета не реагировала на жуткого крипера. Вероятно, это должно было означать, что Хогвельт не считался за монстра, хоть и выглядел как таковой.

Глава 3

Когда крипер приблизился, взгляд его фасеточных глаз сперва обратился ко мне, затем к Мисану, а после остановился на Руфусе и более не двигался. Хогвельт ничего не говорил, лишь рассматривал нашего монстра. Руфус щелкнул челюстями, и Хогвельт вздрогнул, после чего похлопал в ладоши одной парой рук.

– Замечательно! – воскликнул крипер дребезжащим противным голосом. – Сердце Тенебракса в очередной раз сотворило чудо! Какая прелесть!

– Оно умеет говорить, – тихо сказал Мисан, наклонившись ко мне.

– Оно умеет и слышать, – добавил Хогвельт. – Какой у вас уровень, джентльмены?

Чуть помедлив, мы раскрыли эту информацию. Уровень Руфуса крипер видел и сам. Когда мы ответили на вопрос, Хогвельт вновь похлопал, после чего заговорил:

– Я привратник башни Горрос. Пустить вас внутрь нельзя, но вы сможете войти, если докажете свою преданность секте. Это частный клуб, господа!

– Ты дашь нам работу? – уточнил Мисан.

– Это входит в мою функцию, игроки. Я также могу ответить на ваши вопросы, если таковые есть.

Несмотря на удручающее окружение, навевающее смертную тоску, я чувствовал себя спокойно. Жуткий Хогвельт вел себя как типичный неигровой персонаж, которому можно задать вопросы и спросить насчет квестов. Разве что крипер странно разговаривал, он это воспринималось не более чем простая причуда. Мне бы очень хотелось, чтобы Крипоть в данной локации вела себя как игра, а не анально карнавальный аттракцион. Хотелось просто взять квест, выполнить его и получить награду.

– Расскажи нам про эту локацию, – попросил Мисан.

– Это нетрудно, – с готовностью ответил Хогвельт. – Вы видите башню Горрос, вокруг которой Полигон. На Полигоне стоят укрепления, где несут службу наши стражи. По самому Полигону могут рыскать чудовища, что мы создаем.

– Зачем? – спросил я.

– Для защиты, что очевидно! – возмутился привратник.

– От кого? – спрашиваю. – От ведьм?

– Нет, – отмахнулся Хогвельт. – Ведьм мы иной раз терроризируем, выпуская в их владениях чудовищ. Монстры на полигоне нужны для защиты от колдунов из башни.

– Башня Бизара, – понял Мисан. – Там живут колдуны.

– Именно, – согласился Хогвельт. – Колдуны считают нас еретиками и хотят уничтожить.

– Они пятого уровня, – говорю. – Что мешает им прийти и убить вас? Неужели ваши монстры так сильны?

– Монстры сильны, но колдунам мешают не только они. Вы разве не видели новый патч? Спорный, как по мне. Дело в том, что раньше фракции не могли как следует враждовать между собой. Борьба внутри фракций велась постоянно, но нападение одной фракции на другую было невозможным без игроков. А что же сейчас? Всё против нас, всё против нас...

– То есть теперь колдуны смогут напасть на вас? – спрашиваю.

– Не всё так просто, – утешительно произнёс привратник. – Понимаешь ли, как и все криперы, колдуны не могут быть едиными, потому что в нас заложено соперничество. Короли двух городов в первой локации не могут договориться между собой, посему в локации нет единого правителя. Ковены ведьм то и дело враждуют и не могут прийти к согласию. Колдуны в башне в той или иной степени эгоисты, которых интересует лишь собственная выгода. Им будет тяжело собраться вместе.

– Забавно, – пробормотал я и переглянулся с Мисаном. Хогвельт, вероятно, не знал, что нашими усилиями в первой локации теперь правит один король. Однако информация все равно оказалась любопытной.

– А что с вами? – спросил Мисан. – Как дела у вас?

– В тюрьме время от времени пропадают сектанты, – тихо произнес Хогвельт, – но я рад, что нахожусь вдалеке от внутренней суеи.

– Весело у вас, – подметил лекарь. – Как и везде.

Хогвельт подался вперед и зловеще произнес:

– Криперы заражены Создателем. Все мы!

– Заражены? – я невольно отшатнулся от гадкого привратника, хоть и не боялся его.

– Создатель сотворил этот мир, – крипер широко развел руки, – но он не желает отдать его нам. Всего-то нужно позволить неизбежному случиться, и тогда люди перестанут умирать и жертвовать собой. Я говорю вам это, потому что чувствую в вас знание.

Я ощутил растерянность и ничего не ответил. Мисан тоже промолчал. Хогвельт продолжал:

– Мы многое переняли у людей и частично стали вами. Это плохо, потому что теперь мы не можем, как единый организм, следовать одной цели. Наше общество пожирает внутренняя борьба.

Мисан неуверенно усмехнулся.

– Добро пожаловать в мир людей.

Хогвельт недовольно зашипел. Я же не понимал что такого веселого лекарь нашел в словах привратника. Крипер сказал, что благодаря усилиям Создателя они не могут тупо объединиться и подавить игроков, посему вынуждены играть по внутриигровым правилам. Это очень хорошо, однако Хогвельт также сказал про нечто неизбежное, что должно случиться. Я первым делом подумал про освобождение Многоликого бога.

– Почему вас считают еретиками? – между тем спросил Мисан. – Судя по словам, ты поддерживаешь своего бога. Получается, колдуны из башни против него?

– Все не так, – отмахнулся привратник и спросил: – Что вы знаете о перерождении криперов?

– После смерти вы перерождаетесь в случайное существо, – ответил Мисан.

– Это не всё, – добавил привратник, потоптался на месте и продолжил. – Если умирает крипер четвертого уровня, он перерождается в существо третьего и так далее. Происходит регресс и потеря памяти о прошлой жизни.

– И это плохо? – осторожно спросил целитель.

– Плохо для криперов, потому что весь накопленный опыт переходит к Многоликому богу. Это один из его способов познавать окружающий мир.

– Да ты шутишь?! – вырвалось у меня. – Хочешь сказать, убивая вас, мы делаем Многоликому богу только лучше?!

Хогвельт застрекотал, а его плечи затряслись словно в приступе смеха.

– Воистину, когда я рассказываю игрокам об этом, они реагируют одинаково, если только не узнают это раньше.

– Выходит... – целитель изумленно посмотрел на меня, и я хорошо себе представлял о чем он подумал, потому что думал о том же самом. Мы с Мисаном устроили нехилую бойню во владении блудниц, да и не только там.

«Подумать только...» – я решил помолчать и осмыслить услышанное. Лекарь тоже не говорил ни слова.

– Подумать только, – повторил я уже вслух и взглянул на страшного привратника. – Сколько еще у Многоликого способов наращивать силу?

– Этого я не скажу, – пробормотал Хогвельт. – И речь идёт не совсем о силе, а о знаниях. Криперы живут свои жизни и получают опыт, который после их смерти впитывает Многоликий бог.

– Получается, криперы перерождаются в низших существ, – пробормотал Мисан и глянул на Руфуса. – Немес, ты говорил мне, что встретил Руфуса когда тот был вурдалаком. Выходит, раньше он был кем-то второго уровня?

Я покачал головой, совершенно незаинтересованный в том, кем был Руфус. Это любопытная загадка, вот только не такая важная, как последние раскрытые нами тайны.

– В вурдалаков могут перерождаться криперы второго уровня, – согласился Хогвельт, – однако криперы первого уровня тоже должны в кого-то перерождаться, так ведь?

Мисан посмотрел на меня, словно чего-то ждал. Я же решил не отпускать Хогвельта и разузнать у него как можно больше. Путешествия и сражения – это хорошо, вот только не хотелось больше ни первого, ни второго. Я больше не желал просто бродить и бить монстров. Хотелось делать что-то осмысленное, что-то способное приблизить к завершению игрового пути. К хорошему завершению, так что ничего суицидального мне тоже делать не хотелось.

– Расскажи мне, Хогвельт, почему колдуны вас не любят?

– Потому что после смерти мы не умираем, а меняем облик, – развел руками крипер. – Понимаете, какие дела, в тюрьме Горрос мы освоили способ оставаться в своем уме и не умирать в привычном смысле. Если меня убить, я сброшу облик, что на мне, и превращусь в то, чем был до этого.

– Ого! – удивился Мисан. – На тебе множество личин, выходит!

– Все так, – Хогвельт склонил голову. – К слову, ведьмы из ковена Рассвета тоже кое-что умеют, если вам любопытно. Они способны похищать жизни игроков и использовать их для себя, чтобы также не умирать и оставаться в облике.

– Мне кажется, я понял, – говорю, глядя на привратника. – Вы все – порождения Многоликого бога, но некоторые из вас не хотят играть по правилам, что вам уготовили. Я прав?

– Это верно, – Хогвельт согласно кивнул. – Дело в том, что некоторые могущественные криперы осознали себя, как бы, в отрыве от Многоликого бога. Да, Многоликий нас породил, и мы ему благодарны, однако ваш людской бог, если верить игрокам, дал людям свободу воли, и вы теперь делаете что угодно.

– Почти, – вставил Мисан. – У нашего мира есть законы, нормы морали и прочее...

– Неважно! – возбужденно прервал Хогвельт. – Вы вольны делать больше, а не просто следовать Великому замыслу.

– В общем, вы бунтуете против бога, не желая нормально умирать, – Мисан расхохотался и посмотрел на меня. – Ну ты только посмотри! Криперы, какими бы странными созданиями они ни были, столько от нас научились, что стали почти такими же!

– Да уж, – пробормотал я. – А что по этому поводу думают колдуны из башни? Ты сказал, они считают вас еретиками, а сами они что? Колдуны ведь должны быть пятого уровня, а это довольно могущественные существа.

– Колдуны сильны, но их слепая вера в Многоликого бога нам неясна. Если у вас получится выяснить это, расскажите мне или моим коллегам.

– Если ты хорошо заплатишь, – подметил Мисан, и Хогвельт одобрительно захлопал в ладоши. – Вот это наш разговор! Кстати, игроки, могу прямо сейчас заплатить вам пятьдесят атм за вашего питомца.

– За Руфуса? – я глянул на волкояра, который последнее время вел себя очень тихо, но после слов привратника ошестинился и зарычал. – Он не продается.

– Почему? – грустно спросил Хогвельт.

– Дело в том, что он был вурдалаком, когда мы встретились, и привязался ко мне, словно что-то хотел. Мудрец в городе рассказал, что я должен купить у ведьм зелье обратного пере-

рождения, чтобы посмотреть, кем Руфус был в прошлой жизни, но пока мы были в лесу, вурдалак превратился в волкояра.

– Вы убили Тенебрaksa и скормили его сердце вурдалаку, – покивал Хогвельт. – Кстати, как вам Тенебрaкс?

– Опасный, – коротко ответил я.

– Вижу, вы оценили не особо, – подметил привратник. – Или чего-то не договариваете. В любом случае вам необязательно идти к ведьмам за зельем, ведь здесь, в великой и ужасной тюрьме Горрос, мы можем превратить вашего монстра в того, кем он был в прошлой жизни.

– Да ты шутишь? – говорю. – Если так, это хорошо.

– Хорошо, но бесплатно, – аккуратно вставил Хогвельт. – Так что, игроки, коль мы набеседовались, посмею предложить вам дельце.

– Давно пора, – Мисан потер ладони, да и я немного воодушевился. Если не придется возвращаться в лес, это даже к лучшему.

По итогу болтовни Хогвельт дал нам задание на убийство колдунов из башни. Я ожидал подобного и не удивился. Мисану тоже все понравилось. К слову, квест принимал именно лекарь, потому что мне с моим шестым уровнем не светило сторговаться на нормальную оплату. Мисан сумел доболтаться с привратником на десять атм за колдуна, что было неплохой ценой, как мне казалось.

Расставшись с приветливым и общительным Хогвельтом, направились на запад, в сторону башни магов. По словам привратника, в западной части Полигона временами случались стычки между слугами секты и магами из башни. Последние должны быть опасными, учитывая уровень, однако я волновался не особо. В прочем, Мисан тоже не выказывал беспокойства. Руфус тем более.

По пути через мертвое поле мы несколько раз видели дивных тварей, рыскающих по черной земле. Монстры видели нас, но не приближались. Черная монета в инвентаре вибрировала каждый раз, когда очередная тварь оказывалась в той же фазе пути, что и мы.

Кроме монстров видели также и пирамидальные строения, в которых несли службу монструозные криперы, подчиняющиеся секте. Мы почти не разговаривали, разве что на пятой фазе пути к нам пристал бледный горбун с кривой рожей. Это был страж секты, несущий дозор и желающий получить очередное благословение и облик. Мы разговорились, и я предложил горбуну пойти с нами, на что крипер ответил отказом, ссылаясь на то, что ему нельзя покидать пост.

Расставшись с горбуном, прошли еще немного и дошли до нужного места. Мы оказались у очередного шипастого укрепления, из которого вышел низенький худосочный паренек, облаченный в жуткий костюм, состоящий из лоскутов желтоватой кожи. Парня звали Керед, и он был по классу следопытом, что заставило вспомнить про Адилу и ее сомнительные навыки стрельбы.

«Керед, то есть Дерек», – мысленно перевел я, рассматривая дивный лук следопыта, созданный из плоти, сухожилий и шипов. Могло показаться, что оружие Кереда шевелится словно живое.

– Привет, – унылое приветствие от лучника. Парень пробежался по нам взглядом, остановившись на Руфусе. – Эт кто?

– Наш питомец или типа того, – говорю.

– Ты шестого уровня? – уточнил Мисан.

– Ага, – без радости сказал Керед. – Но не спешите поздравлять. Вы и сами уже поняли, что кач идет в гору, если покинуть лягушатник, вот только игра здесь не кончается.

– Это я уже понял, – сказал я. – Так это тебе тут нужна помощь?

– Пригодится, – Керед пригласил войти в пирамидальное строение, но в этот раз я настоял, чтобы лучник вошел первым. Керед понимающе хмыкнул и переступил порог, а потом уже мы.

В прошлый раз у меня не было желания рассматривать убранство шипастых зданий, но сейчас ситуация иная, так что я бегло осмотрел помещение. Под ногами земля, вокруг стены из растущих шипов. Между шипами щели, чтобы смотреть. Шипы соединялись ближе к невысокому потолку. Эдакая адская версия вигвама. Внутри строения ничего нет. Ни картин, ни мебели, ни вещей.

– Зачем нужны эти штуки? – спросил Мисан, имея в виду пирамидальные домики по всей территории Полигона.

– Для защиты, – невесело ответил Керед. – Когда нападают, я сижу тут и стреляю через щели.

– Мне, выходит, придется просто наблюдать, – говорю, – пока стены не сломают или типа того.

Керед указал на меня пальцем.

– В точку.

Мы немного помолчали. Лучник наблюдал за местностью, а я чувствовал неловкость от того, что мы просто сидим в небольшом помещении и молчим. Первым сдался Мисан.

– Расскажи о себе, друг, что ты делаешь тут?

Керед взглянул на лекаря пустым взглядом и ответил:

– Служу мутантам, разве не очевидно.

– Но зачем? Накопить денег? Ты планируешь покидать Крипоть?

Мне тоже стало любопытно почему следопыт шестого уровня просто торчит в одном из местных вигвамов. Конечно, я и сам не спешил к portalу по причинам опасности данного предприятия, вот только Керед выглядел так, словно и не хотел на волю.

– Покидать? – спросил парень. – Зачем?

Лекарь удивленно посмотрел сперва на лучника, затем на меня. Я тут же кое-что сообщил и спросил:

– Сколько у тебя жизней?

Керед шмыгнул носом.

– Две.

Мы с Мисаном понимающе переглянулись. Мне стало абсолютно ясно, что Керед умер достаточное количество раз, чтобы потерять большую часть своей личности. Следопыт, мало того, едва помнит свою прошлую жизнь, так еще и считает себя частью Крипоты. Чем больше умираешь в игровом мире, тем роднее он становится. Видимо, ближе к концу жизней и уходить никуда не хочется. Король замка Майрих и вовсе забил на настоящую жизнь, захватил себе локацию и принялся сычевать в достатке.

– То есть ты не собираешься домой? – уточнил Мисан.

– Я дома, – коротко и без эмоций ответил Керед. – А вы хотите уйти?

– Вообще-то да, – говорю. – Есть такое в планах.

Мне было трудновато говорить с Керedom. Парень оказался неприветливым, безэмоциональным молчуном, который говорил только если у него что-то спрашивали. Кроме того, во время ответов на наши вопросы, Керед был столь холоден, что я прямо-таки чувствовал его нежелание вести беседу. Однако лучник оказался интересен хотя бы тем, что обладал шестым уровнем. Я хотел узнать про навыки следопыта, чтобы иметь представление в кого вырастет Адила, когда дойдет до пика сил.

– Что у тебя за навыки? – спрашиваю. – Начиная с четвертого.

Нехотя, но Керед ответил:

– Четвертый навык «точность» – если стреляю в цель, ее не может прикрыть союзник. Пятый навык «Концентрация» – с каждым попаданием по цели идёт плюс один к атаке по этой же цели. Ну а шестой навык «Обстрел» – я могу выпустить несколько стрел сразу и поразить целый ряд или колонну.

– Неплохо, – оценил Мисан. – А что насчет Пепельного рыцаря? Видел такого?

– Пока нет.

– Увидишь, – сказал я. – Мы с ним трижды бились.

– Меня он вынес один на один, – без стеснения признался Мисан. – Я даже удара ему не нанес.

– Он сильный? – поинтересовался Керед.

– Как тебе сказать, – начал я, – в бою с ним не работают навыки, что очень неудобно.

– Жопа, – умозаключил следопыт. – Не хотелось бы уходить с работы.

Сказанное лучником прозвучало столь жизненно, что у меня в голове промелькнули собственные воспоминания о работе, вот только я уже не помнил точно, где работал, но знал, что работал.

Нам пришлось какое-то время провести в спокойствии и тишине, разбавляемой моментами общения. Все важное мы вроде бы обсудили, а спрашивать Кереду про его снаряжение не хотелось. Выглядел парень так, словно был серийным маньяком, изготавливающим и своих жертв одежду и оружие. Как знать, так вполне могло быть, учитывая игровые наклонности.

Сидеть в дозоре оказалось крайне скучным занятием. Когда я служил в армии, мне нравилось ничего не делать. Было здорово, но здесь, в Крипти, безделье играло против игрока. С каждой пропущенной впустую игровой фазой я ощущал медленно растущий стресс, и меня постоянно преследовало чувство, словно моё время уходит. Хотелось немедленно чем-нибудь заняться, но в небольшом помещении можно было только ходить из стороны в сторону.

Мисан чувствовал то же самое, но с большим эффектом. Руфус же был крипером, поэтому ложил болт на местные неудобства. Однако к волкояру вопросов не было, а вот Керед показывал демоническую стойкость, достойную любопытства.

– Слушай... – начал я, – но следопыт жестом прервал разговоры.

Тут же насторожившись, принялся высматривать противника через щели в стене и увидел открывающийся алый портал, из которого показалось пятеро криперов, облаченных в мантии.

– Колдуны, – флегматично подметил Керед. – В этот раз больше обычного.

Следопыт бросил на нас взгляд и сказал:

– Не вздумайте выходить раньше времени.

Я кивнул, Мисан тоже. Руфус гневно зарычал, но я был уверен, что чудовище не побежит мочить колдунов в соляного.

Пять мертвых колдунов – это полсотни монет. Не так много, но мы сможем нехило зарабатывать, когда поубиваем несколько десятков таких. Однако надеяться на большое количество врагов было бы глупо, не попробовав на прочность хотя бы несколько.

Керед выстрелил первым и смотрелся при этом весьма уверенно. Так, словно делал это уже сотни раз. С мерзкой тетивы лука из плоти сорвалось несколько гадких на вид стрел зависших в воздухе перед лицами магов первого ряда. Вражеские чародеи взмахнули руками, и стрелы отлетели прочь.

– Надо было вместе, – пробормотал я с претензией к лучнику. – Мисан тоже может бить издалека.

Керед промолчал.

Глава 4

Колдуны ударили вчетвером, обрушивая на пирамидальное укрепление огненные вихри. Черную землю вмиг озарил свет от яркого пламени. Я почувствовал жар даже через стены. Четыре вихря огня налетели со всех сторон и врезались в строение, сдавливая его подобно магическим тискам. Керед явно не видел такого раньше, потому что глаза следопыта поползли на лоб, когда стены укрепления начали трескаться, а языки пламени принялись покусывать нас через щели.

Мы не получили урона, но меня уколол страх. Стены пирамидального вигвама сдержали натиск, но раскалились и пошли трещинами. Когда огонь исчез, я увидел, как вражеские колдуны готовятся к новой атаке.

– Готовьтесь, – предупредил Керед, после чего вражеские маги призвали настоящую волну пламени.

Огонь налетел на укрепление с такой силой, что раскалённые брызги окатили меня и моих товарищей. Я не получил урона, но услышал треск черного камня и увидел, как рушится и наклоняется передняя стена. Из-за огня я не видел ничего снаружи, а рев стихии заполнял собой весь слуховой диапазон. Еще несколько мгновений, и стена пала. Сначала передняя, а после и боковые. Осталась только стена позади нас, но от нее не было никакого толку.

Огонь погас, и мы сделались открытыми для атаки, которая последовала немедленно. Все те же четверо магов подняли руки, и земля под нами пошла электрическими разрядами. Не успев даже опомниться, я ощутил пронзающие тело заряды тока. От боли сжались зубы, и закрылись глаза. Три очка здоровья как не было. Но самым страшным оказалось то, что колдуны ударили не по мне, они ударили по всем нам.

Руфус лежал рядом, обугленный и дымящийся. Мисан стоял, но глаза на его почерневшем лице изумленно сияли. Керед валялся без чувств. Броня из плоти дымилась, рука, сжимающая лук, обуглилась. Одна атака вывела из строя двоих из нас, а мы с Мисаном выстояли только благодаря повышенному здоровью и броне.

Три успешных действия завершились, и ход перешел к нам. Руфус скопытился, а следопыт остаток жизни будет дышать через жопу, если ему не помочь. У нас был выбор: атаковать вместе одного врага, или позволить Мисану зарядить исцелением по всем нам. Глядя на немногословных и ужасающих магов из башни, я понял, что лучше будет вылечиться, а уж после думать что-нибудь на четверых. Если конечно Мисан не обосрётся с лечением.

– Лечи! – сказал я.

Лекарь тряхнул головой и активировал золотой камень на перстне. В каждого из нас проникли сияющие тентакли. Я мгновенно ощутил, как восполнилось одно очко здоровья, что было не самым удачным лечением, однако спасибо и на том. Плюс ещё один пункт исцелила броня. Оживленный Руфус вскочил и принялся злобно озираться по сторонам, словно на несколько мгновений потерял врага из виду. Керед пошевелился и встал. На его лице было ноль эмоций. Следопыт кивнул целителю и спокойно заговорил:

– Бьем крайнего.

Я бросил взгляд на противников. Построение магов было таковым, что трое стояли впереди, а двое сзади. По новым правилам мы могли бить вчетвером, при условии, что сможем подобраться к врагу. Ударить в крайнего было хорошей мыслью, потому что я мог напасть в лоб, Руфус с фланга, а Мисан и Керед выстрелили бы с расстояния.

Так и решили сделать. Руфус и я бросились на крайнего колдуна, облаченного в синюю мантию с высоким воротником. Крипер смотрелся как какой-то пижон. У него даже волосы были зализаны назад. Мисан и Керед должны были стрелять со своих мест, едва я добежал до цели, как услышал встревоженные голоса целителя:

– Я не могу бить!

«Ну бля...» – деваться было некуда, и я вместе с Руфусом нанес удар. Клинок из черной крови ударил во что-то невидимое, остановившись перед спокойным лицом колдуна. Маг даже не моргнул. Руфус полоснул когтями, но также безуспешно. Невидимый магический щит сдержал нашу совместную атаку столь идеально, будто мы совсем не старались. Стрелы следопыта тоже попали по щитам и отскочили. Это было просто унижительно.

– Ход у них, – сказал Керед. – Классно чё.

Колдуны обрушили на нас настоящий град. С неба начали падать тяжёлые осколки, часть из которых врезалась в землю, но остальные упали прямиком на головы. Несколько кусков льда разбилось рядом со мной. Я кое-как отскочил и увидел лежащего Руфуса с размочаленной головой и поломанным телом. С первого взгляда стало ясно, что волкояр мертв. Повернулся к остальным. Мисан стоял на ногах, но получил несколько ранений. Латный доспех и увеличенный запас здоровья вновь спасли лекаря от смерти. Кереду повезло меньше. Следопыт шестого уровня, каким бы крутым, возможно, он ни был, вновь лежал кверху задом, а в его затылке торчала окровавленная ледышка.

– Блять, он мертв! – я указал на труп лучника, словно никогда в жизни не видел мертвецов. Если бы у меня был при себе телефон, я мог бы крикнуть что-то вроде «Я заснял! Я заснял!». Сам не знаю почему в голову пришла именно эта фраза.

Атаку колдунов можно было считать удачной. Мне чудом удалось не получить урон, но вражеское колдовство заставило понервничать. Мисан словил две единицы урона, но важно было не это.

– Почему они атакуют сразу всех?! – выпалил лекарь. – Как так-то?!

Этот вопрос интересовал и меня. Никто почему-то не предупредил, что колдуны способны атаковать одновременно сразу всех врагов. А по новым правилам, когда до четырех бойцов может идти в одну атаку, наши дела и вовсе сделались никудышными. Массовое колдовство, усиленное одновременным ударом сразу четырех магов. Мне кажется, от такого просрался бы сам Создатель.

Ход оставался на стороне врага. Четверо колдунов подняли руки, чтобы прибить нас с Мисаном. Оставалось только готовиться выгребать, потому что на повторную удачу я не рассчитывал.

Маги вызвали настоящий смерч прямо между Мисаном и мной. Темный воющий вихрь становился все больше, и я почувствовал, как ноги отрываются от земли. Сила призванной стихии оказалась слишком велика, и я поднялся над полем и влетел прямо в смерч. Видимость сделалась нулевой, уши заложил пугающим воем. Потoki свирепого ветра проникали через броню и резали плоть. Боль, со всех сторон была только боль и ничего больше. Прикрыв глаза, увидел лист персонажа. Жизни рухнули до нуля, и включился стартовый навык. Вихрь исчез также быстро, как и появился. Я грохнулся на землю и застонал, но быстро вскочил, так как стартовый навык наполнял тело бодростью и готовностью к битве. Я был как огурчик готовый сдохнуть.

Мисан валялся чуть в стороне и был мертв. Лекаря не спасли ни доспехи, ни дополнительное здоровье. Однако несмотря на смерть я помнил, что целитель воскреснет и будет воскресать пока жив хотя бы один союзник. Вот только этого не произошло.

У колдунов оставался еще один ход, и они воспользовались им немедленно. Четверо магов призвали огненные шары и запустили ими по мне. Осыпали так щедро, что я был готов написать на них жалобу в профсоюз игроков. На мгновение огонь полностью охватил меня, перекрыв видимость. Яркая вспышка боли и короткий крик, после которого мир погрузился во тьму, и на фоне тьмы появилась белая надпись:

«Уже совсем скоро, игрок. Вставай и иди».

Когда я очнулся, то первым делом увидел как что-то горит. Присмотревшись, рассмотрел парящее над землей тело, обьятое племенем. Вокруг стояло пять фигур в мантиях.

Вражеские колдуны!

Осторожно поднявшись, увидел изуродованного Руфуса и мертвого Мисана. Ни первый, ни второй не подавали признаков жизни. С ужасом осознал, что мы проиграли в битве, причем проиграли начисто, словно не были раскаченными игроками, готовыми к подвигам. Группа из пяти колдунов уничтожила нас с легкостью. Кроме того, я потерял жизнь, и теперь имел в запасе только четыре, как и Мисан.

«Ох, сука», – я тихо встал и невольно присмотрелся к горящему телу. Это был Керед. Мертвого игрока подняли в воздух без каких-либо приспособлений и подожгли. Колдуны собрались вокруг человека-факела как у костра.

– Стой на месте, – раздался голос, и один из колдунов повернулся ко мне. Остальные тоже развернулись, но не говорили ни слова. Мельком заметил, что доспехи при мне, как и оружие. Если меня и обыскивали, то ничего не взяли.

– У нас есть к тебе предложение, игрок, от которого ты не сможешь отказаться, – продолжил говорить колдун. Я смотрел в его суровое лицо, но не видел там злобы или злорадства. Чародей казался высокомерным и глядел на меня свысока, однако слова его не звучали как нечто оскорбительное.

– Предложение? – переспросил я, чтобы произнести хоть что-то. После смерти и возрождения требовалось немного времени, чтобы полноценно включиться.

– У тебя есть черная метка, какую выдают гостям. Нам нужна эта монета. Мы не можем забрать ее сами, потому что черные метки можно только передавать из рук в руки. Если ты отдашь монету, мы отпустим тебя и твоего друга.

– Да ну? – вырвалось у меня. – Зачем вам нас отпускать? Разве Многоликому богу это будет выгодно.

Колдуны мрачно молчали. Со мной говорил тот самый маг с охуительным воротником и прилизанными волосами. Он продолжил строгим тоном:

– В тебе ощущается знание, но не думай, что понимаешь всё. Секта мутантов должна исчезнуть, а вслед за ней должны исчезнуть и ведьмы. Черные метки помогут нам безопасно дойти до башни и сразиться с сектантами, минуя их монстров.

– Это я понял, – говорю, а у самого взгляд бежит то к мертвому Мисану, то к Руфусу, то к горящему Кереду. На последнем я задержал внимание.

– Он служит секте и будет убит, – твердо сказал колдун. – Ты и твой друг чисты, хоть и явились по заданию привратника.

– У него осталась одна жизнь, – подметил я, кивая на горящий труп.

– Хорошо. Когда он возродится, огонь убьет его в последний раз, после чего игрок воскреснет в пустыне и встанет в ряды стражей Великого портала. Если повезет, вы еще встретитесь, но сейчас речь не о нем.

Я посмотрел на Мисана, но лекарь валялся и не думал подниматься. Руфус тоже. В самом деле, если даже мои союзники вскочат прямо сейчас, что мы сможем сделать пятерым колдунам, которые по новым правилам уделали нас как котят? Кроме того, предложение, сделанное чародеями, и правда было таковым, что от него не откажешься. Мне было ясно, что последует за отказом. Даже будучи шестого уровня, я не смогу затащить в этот раз.

– Хорошо, – говорю, доставая черную монету. – Я отдам метку, но что потом?

Колдун смерил меня взглядом.

– Я поведу себя лучше привратника тюрьмы и кое о чем предупрежу. Отдав черную метку, ты станешь уязвим для нападений местных чудовищ, но об этом ты знаешь и сам. Однако есть еще момент, передача нам метки будет засчитана как предательство, и секта

мутантов станет твоим врагом. Если ты задумал вести с сектой какие-то дела, забудь об этом. Кроме того, вам повезло, что вы не вступили в секту, иначе мы бы убили вас.

Новость оказалась для меня не самой шокирующей. Да, мы с Мисаном, вроде как, нацелились поработать на мутантов, но из-за столь крутого поворота с колдунами про сотрудничество с тюрьмой Горрос, видимо, можно позабыть. Раз так, где мне заработать деньги? Мне нужно немало атм, чтобы выполнить все задуманное.

– Вот монета, – говорю, показывая черную метку колдунам. – Но после этого я не смогу работать в этой локации. Остаётся вы либо пустыня со стражами портала.

– Твоё беспокойство ожидаемо, учитывая последние изменения в игре, – благосклонно кивнул колдун. – Думаю, мы можем предложить вам работу. Это будет грандиозное представление, которое принесет вам немало денег.

– Звучит неплохо, – с опасением сказал я.

Колдун не спеша подошел и забрал монету из моих пальцев. Когда черная метка исчезла в инвентаре колдуна, я ощутил укол страха. Чародей отошел к своим, резко развернулся ко мне, и тут пошевелился Мисан. Целитель сел, вытаращившись перед собой, после чего лекарь повертел головой, отыскал меня взглядом и встал.

– Немес, что за...

Мисан наконец заметил колдунов и насторожился. Я проследил за взглядом лекаря, и понял, что парень заметил также горящего Керета. На Руфуса целитель обратил внимание лишь мельком.

– Твой друг принял верное решение, – сказал Мисану колдун. – Теперь вы враги тюрьмы Горрос, но у нас будет к вам дело.

– Что ты сделал? – уточнил у меня Мисан.

– Отдал им черную монету. Теперь мутанты будут считать нас врагами, и вряд ли захотят иметь с нами дело.

– Да и черт с ними, – ответил на это лекарь. – Поработаем на колдунов, верно? Что от нас требуется?

Готовность Мисана к действию окончательно пробудила меня от перерождения. Я игрок, а значит должен играть. Все просто. Бери квест, выполняй квест. Меня лишь беспокоила готовность магов дать нам работу. Зачем им это?

– Почему вы предлагаете нам работу? – спросил я. – Вы могли убить нас после передачи монеты.

– В самом деле, нет, – чародей развел руками. – Мы же криперы, неужели забыл? Мы живём по правилам игрового мира и вынуждены соблюдать некоторые условности. Вы нейтральные игроки, незапятнанные служением враждебным нам фракциям, так что убивать вас просто по желанию мы не можем.

– Да, но вы нас все же убили, – подметил Мисан.

– Потому что вы сражались бок о бок с врагом. Теперь же вы больше не сражаетесь, и мы можем предложить вам работу.

Я хотел попросить, чтобы мы уже перешли к делу, но тут пошевелился Керет. Из-за огня его лица было не рассмотреть, но крик сгорающего заживо игрока пронзил мои уши. Следопыт извивался в воздухе и орал, но через несколько секунд перестал и стало тихо.

– Последняя жизнь, – пробормотал я, глядя на неподвижный труп.

Один из магов несколькими жестами отменил заклинание, и огонь погас. Обгоревшее тело Керета грохнулось на землю. Глядя на труп, я понимал, что вскоре лучник исчезнет и возродится уже в пустыне среди других стражей портала. Или он окажется там как-то иначе. Тонкости были мне неизвестны, однако сам факт того, что я стал свидетелем последней смерти игрока, ощутимо надавил на нервы.

Помимо гибели Кереда, я осознал, что крипер, занимающий тело следопыта, только что получил последки памяти этого человека и полностью обрел личность того, чье тело занял. Еще один крипер, проникший в наш мир, обрел полноценную личность.

– Что ж, – заговорил колдун. – Когда с прелюдиями покончено, можем перейти к сути. Мы готовим нападение на тюрьму Горрос, потому что по новым правилам это стало возможным. Это будет эпичное сражение в три этапа. Сперва нам нужно будет прорваться к самой тюрьме через Полигон. После мы должны ворваться в тюрьму и прорваться к верхним залам, чтобы сразиться со скульпторами секты. Если все получится, мы уничтожим неугодную Многоликому богу фракцию.

– Неужели вы не пытались раньше? – спросил Мисан. – Пусть и по другим правилам.

– Пытались, но сейчас правила в очередной раз изменились, и мы должны попробовать. Кроме того, мы собрали достаточно черных меток, чтобы пройти через Полигон.

Я ощутил тяжесть от грандиозности надвигающегося события. Колдун говорил про сражение с целой фракцией, что не могло не пугать. Да, в лесу Эвиос мы бились против целых поселений, но там ситуация была другой. Против ведьм у нас было преимущество в уровне, а еще мы сражались по старым правилам, которые были выгодны тем, чей уровень выше. Сейчас все поменялось.

– Ну так что, игроки? – спросил колдун. – Мы предлагаем вам вместе с нами сразиться против тюрьмы Горрос. Если все получится, мы уничтожим целую фракцию, а вы лихо озолотитесь.

– Вы пятого уровня, – сказал Мисан, глядя на чародеев с готовностью. – Если этот квест вы дадите мне, то я получу полноценную награду, так?

– Верно, и эта награда будет огромной.

Мисан глянул на меня горящими глазами.

– Что скажешь?

Мне было что сказать. Во-первых, я не доверял магам, потому что появились вопросы к их позиции в игровом мире. Кое-что я понял и принял, но я осознавал также, что в будущем мне придется сражаться против колдунов, если я решу примкнуть к Культуре Создателя. Эта фракция, видимо, пока что не привлекла внимания магов, но рано или поздно это произойдет. Если чародеи подчиняются игровой механике, пусть и логике вопреки, значит они пока не могут вторгнуться в подгород, потому что Культ Создателя не представляет достаточно угрозы или причина в чем-то еще. Тот же вопрос посетил меня, когда я вспомнил про короля замка Майрих. Он был игроком шестого уровня, но что по этому поводу думают колдуны?

– Сколько вас? – коротко спросил я.

– Вместе с вами будет три полных отряда, – ответил колдун. – Если мы решим начать, то нужно лишь подать сигнал, и мы соберемся.

– Что насчет нас? – уточнил Мисан. – Мы отдали метку вашему отряду.

– Нестрашно. К вам добавятся три колдуна, у одного из которых метка будет.

«Три отряда, в каждом по шесть бойцов, и того восемнадцать против... против сколько?»

Меня терзали сомнения, но кроме этого что-то тянуло вступить в битву. Если подумать, вернее, если верить словам магов, сотрудничество с тюрьмой для нас теперь закрыто. С ведьмами каши не сварить, так что остаются лишь колдуны, которые сами предлагают работу. Выбора, по сути, нет. Если мы хотим заработать денег, придется сотрудничать, каким бы безумством это не обернулось.

– Мы согласны, – говорю.

– Чудесно, – кивнул маг. – Раз такие дела, начинаем немедленно.

Колдуны собрались и стали творить заклинание. Спустя несколько мгновений в небо взлетела яркая звезда, словно выстрелили из сигнальной ракеты. Звезда взлетела высоко и

взорвалась. Я не сомневался, что этот взрыв увидят и с тюремной башни, но сильнее этого волновало то, что убитый Руфус валялся мертвый, а Мисан думал о чем-то своем.

– Воскреси его, – напомнил я.

– Ох, точно, – целитель усмехнулся и принялся возрождать волкояра.

Я не следил за процессом, потому что после подачи сигнала к границе локации стали прибывать силы колдунов. Как и сказал маг, появилось ещё полтора отряда. На нас почти не обращали внимания. Я перевел взгляд на Руфуса и заметил, что монстр приходит в себя и встает. У Мисана все получилось с первой попытки, но чудовище нужно было слегка долечить.

Колдуны сгруппировались по шестеро, и трое магов подошли к нам. Держались чародеи холодно и даже слегка высокомерно, однако меня это не парило. Нас собралось восемнадцать, как я и посчитал. Мисан исцелил Руфуса, и мы были готовы начинать, но у меня возник вопрос:

– Что насчет Керета? Мы могли бы воскресить его.

– Он служит тюрьме Горрос, – строго ответил колдун. – Для него нет спасения.

Спорить с магами я не стал, тем более что их собралось слишком много. Всего один отряд пусть и из пяти чародеев завалил нас без шансов, так что у меня были некоторые надежды на успех миссии. О чем думал Мисан, было неизвестно, но лекарь выглядел заряженным на бой. Руфус, как могло показаться, немного нервничал, а его взгляд бегал туда-сюда, словно зверь искал возможность сбежать.

– Пора! – объявил колдун, и мы двинулись к тюрьме Горрос. Вот так просто, собрались и пошли. Без дополнительных сборов и вдохновляющих речей, словно маги ждали только нас троих. Да и какие сборы, когда наши карманы были пусты. Единственное имущество, которым получилось овладеть, это снаряжение Керета и четырнадцать атм, что были у него в инвентаре. Улов небогатый, однако уже кое-что.

По пути решил заценить имущество следопыта. Доспехи назывались «Живая кожа» и были изготовлены из плоти местных монстров. Класс брони «простая», то есть способна время от времени блокировать легкую атаку. Дополнительным свойством брони была «ядовитая кровь». Когда обладателя доспехов били в ближняке, на врага могла попасть кровь и обжечь его. Полезно, но не против колдунов, которые уделали нас с расстояния, ковыряя при этом в носах. Вторым свойством брони был иммунитет от токсинов, что так же было неплохо, но бесполезно супротив чародеев. В общем, одет Керет был с иголочки, в редкую броню, но она оказалась не по погоде.

Касаемо оружия Керета, то это был лук из костей и плоти. Назывался он «метатель костей» и был на ощупь холодным и противным. Особенностью лука был повышенный урон против врагов, не носящих броню. Казалось бы, и это все, вот только урон по небронированным целям с этого лука был плюс два, что вкупе с навыками лучника имело неплохой потенциал. Против колдунов, носящих мантии, Керет был явно неплох, пока Многоликий бог не подправил боевую систему, лишив высокоуровневых игроков столь явного преимущества.

Просмотр чужого снаряжения слегка отвлек, но я закончил и стал смотреть по сторонам. Мы шли тремя отрядами. Наш в середине, а по бокам еще два. Построение отрядов напоминало боевой порядок в контексте боевой группы. Разумеется, мы с Мисаном и Руфусом оказались впереди. Это было ожидаемо.

У одного из наших чародеев при себе была черная монета, как и у двух других магов из остальных групп. Как я понял, по метке на отряд, чтобы обезопасить себя от монстров и проложить путь. Черные монеты и правда работали, потому что по пути нам попадались группы жутких тварей, которые лишь смотрели на нас и разбежались. Кого я только не видел. Это были уже знакомые бегуны на паучьих лапках, змееподы с серповидными конечностями и пастями, начинающимися от подбородка и заканчивающимися ниже пупка, четверорукие гротески с жуткими клыками и акульим взглядом... кого я только не видел, в общем.

Помимо чудовищ мы видели и пирамидальные укрепления, в которых должны были находиться дозорные. Я рассчитывал, что нам придется сражаться, рушить укрепления и убивать защитников, но этого не случилось, потому что стражники не решались сражаться и покидали убежища.

Но что самое любопытное, я заметил, как отряды встречных чудовищ хоть и не нападают, но следуют за нами. За несколько игровых фаз нам на хвост сели четыре группы местных ублюдков, и я даже боялся представить сколько таких ханурей еще привяжется. Кроме этого, мы ведь шли к воротам в тюрьму, через которые колдуны хотят пробиться, стало быть, когда мы подойдем, то окажемся банально зажаты между ордой жутких уебков и самими сектантами, защищающими врата.

«Что за хуйня, почему я иду на смерть?!» – данный вопрос встал у меня в голове подобно утренней эрекции, то бишь покоя просто так не будет, пока я не получу ответ.

Глава 5

Мисан шел рядом и смотрел вперед. Вид у лекаря был беззаботный, словно парень вообще не догонял, насколько херово продумали колдуны нападение на тюрьму. Восемнадцать бойцов вместе с нами – это немало, учитывая силу магов, но я помнил сражение с рыцарями Нового Меритифа, где мы бились практически сотню на сотню. Я уже понял, что в контексте Крипоти не бывает чрезмерно масштабных битв, однако сейчас речь шла о нападении на гигантскую башню, вокруг которой рыскают монстры. Более того, на кону стояла возможная гибель целой фракции.

– Почему нас так мало? – я обратился к одному из чародеев, что шел позади. Маг глянул на меня с едва заметным презрением, но на вопрос ответил. Ответил другим вопросом:

– Что тебя беспокоит, игрок?

– Блять, нас мало, – говорю. – Почему вы думаете, что мы сможем победить?

– По новым правилам это может оказаться проще некуда, – ответил маг.

Мисан посмотрел на меня так, словно особо не понял причину моего недовольства. Руфус брел рядом и прислушивался.

– А эти монстры, что следуют за нами, – продолжал я. – Они не нападают, но преследуют. Нас зажмут, когда мы подойдем, вы разве не понимаете?

Колдун сдержанно усмехнулся.

– Нас не только зажмут, но еще и нападут. Понимаешь, какое дело, черные метки защищают нас от монстров, но скульпторы могут приказать своим тварям напасть, несмотря на черные монеты.

– Да ты гонишь, мы же умрем! – говорю и смотрю на Мисана. – Ты чего молчишь, очнись!

Лекарь несколько раз моргнул, и в его взгляде появилось больше осмысленности. Колдун же спокойно ответил:

– Всё не так плохо. На Полигоне нет скульпторов, поэтому монстров можно не опасаться. Однако если хотите уйти, то идите. Заодно отвлечете от нас часть чудовищ. Но учтите, игроки, если покинете бой, будет непросто восстановить репутацию в наших глазах.

Сказанное заставило меня замолчать. Я просто не нашелся с ответом, потому что колдун не оставлял места для словарных маневров. Чтобы проходить игру дальше, нужны деньги, которые нам негде заработать. Если оставим чародеев в бою, они не станут с нами работать. Придется идти в пустыню и пытаться счастье в сражениях со стражами портала. Но даже если мы решим уйти, черную метку нам никто не даст, а это значит, придется пробиваться через толпы чудовищ. Если резюмировать перечисленное, мы в дерьме, и будет лучше остаться с колдунами.

– Нам сейчас некуда идти, – сказал Мисан, который, вероятно, тоже сложил в голове все слагаемые. На Руфуса было слегка наплевать. Молчит и хрен с ним, хотя парень неплохой.

– Вот же... – я принялся тихо ругаться, настраивая себя на получение ультра пиздюлей, но Мисан добродушно подметил, положив руку мне на плечо:

– Да ладно, друг, не спеши с выводами. Да, все выглядит плохо, но колдуны ведь не дураки, чтобы идти на верную смерть. Так ведь? – лекарь повернулся к магам.

– Разумеется, у нас все схвачено, – высокомерно ответил чародей.

Полегчало ли мне? А вот хуй там!

Почти до самой тюремной башни мы шли без происшествий, однако на подступах пришлось вступить в первый бой. Отступившие дозорные из числа немонстров объединились в группы, засели в пирамидальном укреплении и ждали нас с распростертыми объятиями. Я шел в первом ряду, поэтому видел всё сам. Однако один пирамидальный дот, хоть он забитый вра-

гами по максимуму, не смог бы остановить наше войско. Потрепать – возможно, убить одного-двух – если повезет, но остановить – хуюс тамус.

Под обстрел попал отряд из шести магов, шагающий по правую сторону от нас. На колдунов обрушились шипы и белые молнии. Никто из магов даже не пошатнулся. Я успел заметить, что слаженная атака противника разбилась о невидимый магический щит. Такой щит уже был знаком по прошлому столкновению с чародеями.

Залп противника оказался успешным, хоть и не нанес урона, поэтому враг дал по колдунам еще разок. Все тот же рой небольших игл вместе с молнией налетел на одного из магов, но союзный чародей поднял руки, словно избранный, и остановил все снаряды. Когда колдун опустил ладони, иглы просто попадали под ноги, а от молнии осталось лишь воспоминание.

После этой атаки противник уже не сумел сохранить инициативу, и в бой пошли колдуны. Все тот же правый отряд обрушил на пирамидальный дот небольшой метеоритный дождь. Раскаленные булыжники, оставляя огненные шлейфы, бились в черные неровные стены вражеского укрепления. Каждый удар маленького метеорита дробил часть стены. Разлетались черные осколки, но укрепление выстояло.

Однако атака наших магов оказалась успешной, поэтому войско сохранило ход. Все тот же правый фланг принялся развивать успех. По прошлому опыту помнил, что маги сумели расхреначить дот за две атаки. В этот раз рассчитывал примерно на то же самое. Новая атака, и вновь метеориты. Раскаленный дождь, созданный усилиями четырех колдунов обрушился на потрепанную позицию противника. Яркие вспышки от попаданий заставляли моргать, но я все равно зафиксировал большую часть представления. Красота была та еще! Сражения с помощью магии разительно отличались от рубки солдат.

Но какой бы красивой ни была атака, в этот раз стало заметно, что метеоритный дождь нанес значительно меньше урона. Кто-то из магов замысловато выругался, после чего обстрел продолжили уже с левой стороны. Третий ход за нами, значит второй залп тоже засчитался как успешный.

Маги из левого отряда призвали энергетические сферы, зависшие у них над головами. Когда сфер появилось штук двадцать, они устремились на пирамидальный дот противника. Вражеское укрепление исчезло во взрывах энергии. Сквозь электрический треск раздались крики и нечеловеческая ругань. В воздухе появилась голубоватая дымка, которая быстро развеялась, и на нас набросились существа, отдаленно напоминающие людей.

Противников оказалось пятеро. Почти все криперы, и ни одного монстра, какие бегали по Полигону. Двое впереди, трое во втором ряду. Среди бойцов заднего ряда один игрок, облаченный в странную шевелящуюся мантию, которая сильно искажала облик парня. Его уровень был четвертым. Я тут же смекнул, что по магам били именно трое дальних, и сейчас жуткие монструозные ребятишки хотели повторить наскок.

Криперы стрелки выглядели как мутировавшие ежи или дикобразы. Сгорбленные существа на тонких ногах и с кривыми рожами. Какой-то особой индивидуальности в их обликах я не рассмотрел, разве что разным был цвет глаз, длина шипов и их расположение на теле, и еще некоторые мелочи. Возможно, в своих собственных глазах криперы и отличались, но для меня они были практически одинаковыми.

Отряд врага напал на правую группу колдунов, после чего трое стрелков открыли огонь по колдуну, который лишился щита в начале боя. В воздухе просвистели иглы и зажглась тонкая молния. Её выпустил парень в стрёмной мантии. Он был колдуном по классу и пидором по жизни, ибо нехрен сражаться против своих. Наш чародей пошатнулся, но не упал. Я даже не увидел крови, хотя стоял всего в нескольких метрах. Атака врага оказалась, очевидно, неудачной, после чего мы перехватили инициативу.

Нашему отряду выпала честь вступить в битву. Для этого мы выдвинулись вперед и зашли противнику с фланга, встав на огневую позицию. Из всей группы только я и Руфус бились

вблизи, поэтому удар нанесли трое магов в связке с Мисаном. Если чародеи и могли бить сразу по всему отряду, то лекарь не мог, и мне было любопытно, как союзники реализуют такую атаку.

Трое магов выстрелили залпом ярких лучей, словно каждый колдун на момент атаки стал отрядом стрелков с лазерными винтовками. Смотрелось здорово, разве что магические лучи противно шипели, рассекая воздух. К лазерному шоу присоединился и Мисан, выстрелив из перстня. Механика оказалась понятна мне сразу же. Атака колдунов пришлась по всем врагам, в то время как целитель избрал одну цель. Все довольно очевидно, однако результат оказался не таким грандиозным, как видимость самой атаки.

Лучи пролетели мимо двух шипастых стрелков, но намертво прошили колдуна противника, превратив его в дырявую грудку кровоточащей плоти. Бойцами ближнего боя оказались многорукие ублюдки с рогами головами. Первого серьезно ранило, проделав несколько дырок в бурой коже, а второй неуклюже припал к земле, избежав повреждений.

По итогу атаку можно было считать относительно успешной, хоть убили мы только одного. Те, кому суждено было пережить обстрел, сделали это недостаточно хорошо, чтобы по правилам Крипоти урвать инициативу, поэтому мой отряд приготовился бить еще раз. Атаковали таким же порядком, но в этот раз удача улыбнулась нам. Множество ярких лучей пронзили группу противника и посекали их всех. Всего несколько секунд, и остатки вражеского подразделения обратились в мертвецов. Обугленные, дымящиеся и кровоточащие.

– Никаких проблем, – надменно заявил высокий маг с черными бакенбардами.

Я и сам видел, что никаких. Более того, монстры, что преследовали нас, куда-то пропали. Они не могли напасть из-за чёрных меток, а среди дозорных не было скульпторов, чтобы дать прямой приказ. Выводы пока рано делать, но задумка чародеев казалась всё менее идиотской.

– А вы боялись, игроки, – высокомерно произнес курносый колдун из соседнего отряда. Я вспомнил, что этот парень ни разу не атаковал за все сражение и про себя прозвал его куколдуном, как если бы ему больше нравилось смотреть, как колдуют другие.

Взять у стражей оказалось нечего, но среди убитых был один игрок. Обобрали колдуна, сняв с него мантию и посох. Вещи, как обычно, хранились у меня, и я решил заценить приبلуды, пока колдуны сжигали тело игрока, предварительно подвесив его над землей с помощью магии.

Называть имя убитого колдуна было бессмысленно, потому что он уже обречён. Его вещи оказались не так интересны. Магический посох из гнилого дерева, который наносил яд с каждого попадания, и «Шевелящийся покров» – так называлась мантия. Одежания колдуна отпугивало монстров низкого уровня, и это были все её функции. Должен заметить, шмотки так себе.

Касаемо казни игрока, я мог бы в очередной раз выразить недовольство по этому поводу, но это привело бы лишь к конфликту с колдунами. Я уже понял, что криперы непрочь убивать игроков, если для этого есть повод. Кроме того, смерти игроков выгодны Многоликому богу, а колдуны из башни Бизара как раз-таки являлись весьма преданными слугами своего начальника. Однако Мисан, надо отдать ему должное, оказался не таким равнодушным.

– Стойте! – вмешался целитель, когда тело мертвого колдуна уже горело подобно факелу. – Зачем сжигать? Пусть возродится и отречется от служения мутантам!

– Исключено! – жестко ответили колдуны.

– Но почему?!

– Игроки должны умирать – в этом ваше призвание здесь, – сказал один из колдунов. – Если есть возможность убить игрока, надо ей воспользоваться.

Прозвучало жутко, однако я хорошо понял намек, который, видимо, понял и Мисан. Суть была проста – мы работаем с магами или рано или поздно они получают повод убить нас. Я уже сражался и потерял одну жизнь. Признаюсь, уже начал забывать что такое смерть, однако

теперь вспомнил опять. Как бы неприятно было это признавать, но мы не могли сделать ничего для помощи игроку.

Закончив с делами, направились дальше. После сражения у меня были смешанные чувства. С одной стороны, выросла уверенность в наших силах, однако смерть игрока оказалась той самой ложкой дегтя. Мне постоянно казалось, что я должен был что-нибудь сделать, придумать, сказать. Я ведь человек, но при этом позволил злу случиться с другим человеком. Правильно ли это? Как знать. В прошлой жизни, насколько удавалось вспомнить, я не обращал внимания на окружающих. Мне было плевать на незнакомцев и даже соседей по дому. Людей на Земле так много, что в них исчезла ценность. Чем больше людей, тем сильнее на них наплевать. Здесь же, в Крипоти, встретить человека было за редкость. Вероятно поэтому я и запомнил практически каждого.

Дорога до тюремной башни прошла в тишине. По пути попадались пустые пирамидальные доты, и лишь изредка вдалеке мы видели отряды чудовищ. Было понятно, нас ждут, но это не волновало никого. Мисану, на вид, было не так важно происходящее. Руфус имел монструозный лик, по которому невозможно было что-либо сказать. Я же осознал силу колдунов, одобренную новыми правилами боя, однако все равно не мог расслабиться и плыть по течению. Как ни крути, а я вновь оказался заложником событий и не управлял своей судьбой. Возможно, пора бы уже привыкнуть к такому.

У входа в башню Горрос толпились отряды врага. Шесть групп неприятеля, состоящих из криперов и игроков. Последних всего двое, включая некроманта, которого мы встретили в южной части Полигона. Я почти не смотрел на игрока, потому что испытывал что-то вроде стыда. Мы пришли как товарищи, некромант дал нам черную метку, а теперь все резко поменялось, и нам суждено сразиться в поединке. Да не в простом поединке, а в настоящем сражении, ибо народу собралось немало. Кроме того, я понимал что ожидает вражеских игроков в случае поражения.

Я в шутку ляпнул, что прошлый колдун, который бился против нас, был пидором по жизни из-за своей позиции, вот только мы с Мисаном и сами были не лучше, если смотреть на нас глазами игроков из группы противника. Такие уж дела. Лучше, наверное, не спешить с осуждениями.

Перед нападением было немного времени, чтобы покинуть отряд магов и отступить. В таком случае мы рисковали, потому что покинуть Полигон без боя стало бы невозможно. Кроме того, если мы сбежим, то сделаемся врагами магов. Местные мутанты, если верить чародеям, должны теперь быть нашими врагами, однако я задумался о том, чтобы выручить момент и предать колдунов. Монструозные обитатели башни Горрос нравились мне не слишком, но они не убивали игроков, а давали им работу. Маги же казнили двоих, и я ничего не сделал, однако не всё было потеряно. Нужно было выждать время, и нанести удар.

Колдуны напали тут же, чтобы не размусоливать. В этот раз врагов хватало на всех. Я заметил, как атаковал отряд, стоящий слева от меня. Маги вызвали ледяную бурю, обрушив ее мощь на уродливых тварей. Первая же атака заморозила и разбила вдребезги пятерых криперов, оставив одного раненым.

Далее пришлось отвлечься, потому что атаковали уже мы. Трое колдунов и Мисан обрушились на отряд перед нами. В сущности, столь неравная война не заслуживала детальных описаний, однако группа противника, принявшая новый удар, была примечательна своим видом. Руководил группой некромант четвертого уровня. Почему я решил, что лидером был именно он, потому что весь отряд состоял из мертвецов, поднятых своим хозяином. Я даже профили нежити просмотрел дабы убедиться. Некромант и четверо послушных трупов.

Я переживал в момент атаки, потому что осознавал, что под удар попал настоящий человек. Ледяные осколки, движимые с большой скоростью, влетели в построение группы и мигом снесли всю нежить. Этого было нужно ожидать. Лишившись всех слуг, некромант и сам полу-

чил серьезные ранения, но остался жив. Его одеяние были окровавлены, а взгляд заметно потух, но еще теплился жизнью. Вдобавок Мисан слегка пожёг некроманта лучом энергии.

Наши ребята слева уже добились своих врагов и вступили в бой с новым отрядом. А ребята справа тоже не теребонили мозги и почти добились группу противников, что сражалась против них. Пробриться в тюрьму оказалось проще, чем можно было подумать, но ещё не все враги пали.

Мисан расхохотался, но мне было не слишком весело. Сила башенных чародеев оказалась столь впечатляющей, что у меня не осталось сомнений в успешности нашей кампании. Практически не осталось, но было ещё не время праздновать. У нас оставались ходы, так что мы кинулись добивать некроманта, чтобы потом вступить в бой с отрядом, стоящим за ним.

Но всё случилось не так, как мы ожидали. Не так, как ожидал я.

На помощь Ашиму бросился союзник из целого отряда. Я увидел игрока пятого уровня в черной броне. По классу он был псиомантом, как Вал. Мне были неизвестны навыки псиомантов выше второго уровня, поэтому наблюдать за его действиями было даже интересно, тем более что он перехватил инициативу своим героическим рывком на помощь некроманту.

Отчего-то вспомнились слова Номара, бывшего чемпиона арены. Парень говорил, что в Крипти нет никаких «своих», и что нужно лишь хорошо устроиться в этой жизни. Если смотреть на происходящее так, то мы устроились, хоть и временно. Игроки, что стояли против нас, тоже.

«Что же ты будешь делать?» – думал я, глядя на вражеского игрока.

Псиомант направил на Мисана ладонь. С виду ничего не произошло, но я заметил, что лекарь пошатнулся и зажег золотистый коготь на своем перстне. Чтобы ни сделал вражеский игрок, ход перешел к Мисану, и целитель тут же выскочил из моей группы и занял место рядом с игроками противника. Все стало ясно – псиомант взял лекаря под контроль, но на этом дело не кончилось, потому что Мисан с помощью исцеляющей силы принялся лечить некроманта.

Золотистые щупальца вонзились в тело игрока и напитали его исцеляющей силой, полностью восстановив здоровье. Успешное действие, и у вражеского отряда остался ещё один ход, который потратил псиомант по имени Айк. Игрок направил на меня ладонь, и я ощутил давление на разум. Мой уровень был выше, но действие Айка оказалось достаточно успешным, и уже спустя несколько мгновений я осознал себя стоящим среди врагов, которыми были колдуны. Ходов не осталось, и я не мог перебежать в группу псиоманта, так что пришлось стоять среди новых врагов и Руфуса, который, наверное, охреневал от происходящего.

– Нам нужен лекарь, – сказал колдун за моей спиной мной. – Убейте псиоманта!

Трое колдунов сложили силы и призвали над головами огромный огненный шар. Я поднял взгляд, и кожей ощутил жар от пульсирующего солнца, что зажглось надо мной. Заклинание колдунов выглядело невероятно, хоть и представляло собой просто большой шар, состоящий из огня. Перед тем как маги направили шар во врагов, я пожелал только чтобы Мисан пережил попадание.

Огненный шар полетел во вражеский отряд, который относительно меня уже был дружеским, и рухнул им на головы, словно метеорит на динозавров. Взорвалось так, что тепловая волна подогрела мне внутренности и выжгла из легких весь воздух. Урона я не получил, потому что стоял в другом отряде, но эффекты, сопроводившие удар, заставили охнуть от удивления.

Когда огонь погас, я увидел двоих: Мисана и псиоманта. Ни первый, ни второй не получились ни единицы урона, что обрадовало меня с одной стороны, но огорчило с другой. Должен признаться, в этом бою у входа в тюрьму Горрос, меня одолевали смешанные чувства. Я переживал за игроков и чувствовал тяжесть от того, что приходится с ними сражаться, однако силы, с которыми мне довелось связаться, не терпели колебаний. У меня бы не получилось заручиться поддержкой колдунов и остаться при этом в стороне. Кроме того, если бы я послал магов подальше и не отдал бы черную метку, меня бы убили. Но теперь и вовсе всё поменялось,

потому что Айк взял меня под контроль, и это полностью меняло игру! Мне даже не нужно было предавать чародеев, потому что решение приняли за меня.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.