

ЛИТРПГ

ДАНТА ИГНИС

НЕМЕРТВЫЙ

Данта Игнис

Не мертвый

«Литнет»

2020

Игнис Д.

Не мертвый / Д. Игнис — «Литнет», 2020

– Внимание! В связи с возросшей активностью нежити по всему игровому миру и в целях противодействия ей вводится новый класс. Желаете стать саттором – охотником на нежить? Принять/Отказаться. Выбравшись из лап смерти, Влад остался инвалидом и потерял всю семью. Новая онлайн игра с полным погружением стала прорывом, которого все геймеры давно ждали. А Влад, с тех пор как узнал об ЛФ, не мог избавиться от зудящей мысли в голове – там он снова сможет ходить. Он хотел стать магом, но неожиданное системное сообщение заставило передумать. Что это, глобальный ивент или восстание НПС? За обложку благодарю Rin Rio.

© Игнис Д., 2020

© Литнет, 2020

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	9
Глава 3	12
Глава 4	16
Глава 5	20
Глава 6	25
Глава 7	30
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Глава 1

Я открыл глаза. И едва удержал открытыми, ощущение, что в них насыпали по горсти песка. Я лежал на кровати и моргал, от рези слезы катились по щекам и впитывались в подушку. Пронзительно воняло лекарствами. Слегка повернул голову – больничная палата, из окна льется свет, но почему-то мне страшно. Не сразу понял отчего, просто паялился на обшарпанный потолок, пытаюсь заставить мозг соображать. Мысли ползали ленивыми мухами, не желая шевелиться. Наконец, я понял откуда исходит страх – тело как будто чужое, руки ватные, а ноги занемели так, что их не чувствую. И тут на меня навалилась память!

Визг тормозов, удар, острый запах бензина и тошнотворный – крови. Темнота. В машине я был не один... Что с моей семьей?! Попытался вскочить, но удалось лишь приподняться, и я тут же рухнул назад на подушку. Новая попытка снова ничего не дала. Да что со мной? С десятого раза мне удалось, руки тряслись от неимоверного напряжения, будто я пару вагонов разгрузил, а не сел в кровати. Состояние ног начало пугать не на шутку, никакого тебе покалывания и возврата чувствительности... Я хрипло заорал:

– Есть тут вообще кто-нибудь?

За дверью слышались какие-то голоса, но далеко. И орать мне пришлось долго, русская больница это вам не курорт. Но когда ко мне заглянула молоденькая медсестричка, то перепугалась, словно увидела зомби. Позже я понял почему, когда позванный ею доктор рассказал что к чему.

У меня была жизнь. Ключевое слово – была. Кромешная тьма растянулась на три года, которые я овощем провалялся на больничной койке. Правда, я этих лет не заметил, в коме нет ощущения времени. Там ничего нет. Говорят, люди что-то в ней слышат – не правда. Там нет жизни и никаких ее атрибутов тоже нет. Ни звуков, ни запахов, ни памяти.

Боже мой, как же хорошо иногда ничего не помнить. Но я очнулся и вспомнил все. Захотел умереть, но мир плевал на мои хотелки. Родители и десятилетняя сестренка погибли в автомобильной аварии, а я навеки прикован к кровати. Мне с трудом удастся шевелить руками – мышцы за время долго лежания атрофировались. Но это ничего, поправимо. А вот ходить я не смогу никогда, о чем любезно сообщил мне вежливый врач в ослепительно белом халате.

Беселенькая жизнь свалила на мою голову такую горку сюрпризов, что я, не раздумывая, решил сдаться и почить под ней. Но дурные люди вокруг почему-то не желали этого принять, продолжали лечить, кормить и тому подобные глупости. Я же мог думать только об одном: почему меня угораздило выжить в тот день? За что мне такое невезение? Принято считать, что любой жизнью надо дорожить, я не согласен. Когда жизнь становится адской штукой остается ее только проклинать. Я должен был умереть вместе с моей семьей.

Первый месяц в больнице я лежал и тупо смотрел перед собой, молчал. Думал, свихнусь, но и тут не свезло. Потом меня перевели в палату на шесть коек, соседи бесконечно трюндели и лезли ко мне с идиотскими вопросами. Вы замечали, что люди вообще не затыкаются? То есть вообще никогда. А эта повадка топтаться медведем по ранам ближнего своего...

– А кто у тебя умер? Наденька сказала – все умерли. Бедняга...

Иногда я посылал их матом. Это всегда помогало, но потом они выписывались и появлялись новые, столь же жизнерадостные и любознательные, чтоб их.

Родственников у меня не осталось. Совсем никого. Но друг отца помог получить наследство и оформить инвалидность. Распродав кое-что из вещей родителей, по моей просьбе, в том числе, и машину матери. От отцовой-то мало что осталось... Через полгода я выписался из больницы и вернулся в квартиру, где жил раньше с родителями и сестрой. Худо-бедно наладил быт и погрузился в глубины отчаяния. Как будто вчера мне стукнуло восемнадцать, учеба,

гулянки с друзьями до утра. Казалось, весь мир лежал у моих ног. Пока запланированный летний отпуск с семьей не превратился в кошмар. Теперь в мир я могу только выползти.

Жизнь помаленьку наладилась, если то существование, которое я влачил, можно назвать жизнью. Расходов у меня мало, еда да коммуналка. Гулял я только на балконе, поэтому одежду не покупал. Ничего больше не покупал. Друзей у меня не осталось. Парочка самых ответственных по разику заглянули в больницу, на том и дело кончилось. Днем спал. Ночи проводил за компьютером с банкой пива в руке. На дешевый пивной напиток хватало. Деградация шла полным ходом. Я даже мысли не допускал, что что-то может помешать мне катиться в бездну, пока не увидел рекламу новой игры.

Прорывная технология полного погружения обещала осуществить все мечты заядлых геймеров и свести с ума тех, кто об играх до этого и вовсе не слышал. Яркий полноценный мир, по ощущениям ничем не отличимый от настоящего, разве что еще лучше – вот что обещала маркетинговая кампания. А я сразу подумал о том, что там, в игре, смог бы ходить. И все. Эта мысль свела меня с ума. Вернула к жизни. Я загорелся.

Больше не мог ни о чем думать, жизнь сузилась до одного желания – снова пробежать по траве под ярким солнцем. И пусть это будет не Солнце, а какая-нибудь другая звезда чужого мира. Пусть виртуального, я никогда не жаловался на воображение. С таким уровнем, какой обещают разработчики, он легко заменит реальный. Ходить, сражаться, почувствовать себя живым, а не бракованной заготовкой – вот она мечта. Мечты придают смысл нашим жизням, впервые после пробуждения в больнице я почувствовал, как энергия заструилась по жилам и безнадежно заглохла ниже пояса. Твою то мать! Я раскопал всю информацию о «The legend of fortis», все, что только можно было найти на просторах интернета.

Как не странно, игрушка была нашей, русской. Какой-то гений из глубинки, как это у нас часто бывает, придумал на коленке технологию будущего. Но идея не загнулась, что удивительно, а обрела жизнь и сейчас успешно завоевывала мир. Видно кто-то почуял немеренные бабки, которые можно получить с этого проекта и вовремя вложился. По-нашему «The legend of fortis» превращалась в «Легенды о храбрецах», но сокращенно ее именовали ЛФ или ЛоХ. Ну, а как иначе, если лох прям просится?

Судя по цене, игра не для лохов, но дороже всего обойдется специальная капсула, крутейшая ультрасовременная технология с полной поддержкой жизнеобеспечения. С ней в комплекте поставлялись баллоны с разными растворами на все случаи жизни. Жратва, еда, витаминки, успокоительные – обо всем позаботится капсула, ты только лежи, расслабляйся. Баллоны рассчитаны на месяц, потом менять. Впрочем, стоимость новых входила в цену следующего месяца игры, компания обещала доставить их на дом и заменить. Самому, понятное дело, лезть во внутренности низзя, да и содержимое сменных баллончиков не разглашалось, отчего в интернете кое-где раздавались оглушительные вопли тронутых о вселенском заговоре. Дескать, хотят разжигать наши мозги, превратить в безвольных рабов и тому подобное. Как будто большая часть людей не рождается с разжиженными мозгами и в рабстве к тому же. Мне такой расклад с ежемесячной доставкой и заменой показался идеальным, не надо никуда ездить, ничего покупать. Никаких ограничений на пребывание в игровом мире я не нашел. Смогу свалить туда, как минимум на месяц. Хорошо, что кошку я так и не завел, не придется выходить из игры, разве что захочу поспать, но сон возможен и внутри ЛФ.

Я посмотрел еще пару десятков роликов с геймплеем и решил. Сам мир назывался Стренус, три огромных материка, треть карты еще покрыта туманом войны – никому не известно, что за сюрпризы там прячутся. Множество рас, десятки классов, сотни веток развития, что делало каждого обитателя Стренуса едва ли не уникальным. Ума не приложу, как в таких условиях можно что-то планировать, если любой бой обернется бог весть чем? Я как-то привык, что если передо мной маг, к примеру, то все его фишки известны заранее. В ЛоХ все представлялось более сложным, но, может, это на первый взгляд, а потом разберусь, освоюсь,

систему пойму. Гайдов нормальных, к сожалению, я не нашел. Понятно, никому не выгодно делиться инфой, эта игра больше, чем игра. Ладно, разберемся по ходу, не проблема. Практика всегда лучше теории.

Я прикинул свои возможности, на капсулу и первый месяц игры мне придется угрохать почти все, что осталось в наследство от родителей. Сердце противно сжалось при мысли о том, как собираюсь распорядиться этими деньгами, но я отогнал призраков прошлого. Деньги это просто деньги, память заключена не в них. Туды ее налево, эту память... С трудом наскребу на второй месяц игры, а потом тю-тю, придется выкручиваться. «Нужно больше золота», – прозвучал знакомый голос в голове. Что ж, остается только одно – за два месяца заработать денег в ЛоХ. Сложно, да, но нужно постараться, потому что здесь, с моей инвалидностью, таких денег и за год не заработать. Никаких профессиональных навыков я, само собой, постичь не успел, свалился в кому восемнадцатилетним пацаном, да и сейчас практически таким же остался. Три года в отключке, полгода в больничке и полгода депрессняка, естественно, опыта не добавили. Моя прокачка в реале давно и намертво застряла, дай бог, чтобы в игре все пошло бодрее, и мое потрясающее «везение» не добралось и туда.

Я не нашел никакой инфы о работе игровой капсулы, больше всего боялся, что не смогу ходить в ЛФ. И все мои мечты с очередным гадским треском рассыплются в прах. С замиранием сердца я пощелкал виртуальными клавишами смартфона, набирая номер, указанный в рекламе. Мне ответил нежный девичий голосок. Я совсем растерялся, заикаясь, как придурок, рассказал, что хочу купить «The legend of fortis». Девушка, представившаяся Анной, поведала мне стандартную инфу и пообещала скинуть смс со ссылкой на форму предзаказа. Сообщила, что сначала никакой предоплаты не нужно, после заполнения анкеты ко мне приедут представители, чтобы поговорить и проверить мои медицинские показатели. Тут я совсем замялся и закончил разговор, так и не сказав ей о своей инвалидности.

Честно говоря, я весь уже был там, в игровой реальности, видел себя ходящим по городу, бегающим, как тот заяц, по лесам. А тут эти медицинские показатели... Понятное дело, что у меня они ниже плинтуса, я запаниковал. Плевать, приедут эти чуваки, как-нибудь договорюсь. Что-нибудь придумаю, пытался я себя успокоить. В конце концов, им выгодно продать мне игрушку, мы с ними на одной стороне. Звякнула смска, и я полез оформлять предзаказ. Мне перезвонили через десять минут, спросили, когда удобно принять представителей ЛФ, мы договорились на завтра в полдень. После этого я час сидел и пялился в стену, полностью погрузившись в свои мысли. Ночью хотел выспаться, но так и не смог уснуть, сказался мандраж и сбившийся напрочь режим. Держу пари, я сейчас очень походил на сову, обдолбанную, сильно потрепанную и не в меру нервную.

Отрубиться удалось часам к девяти утра, как раз тогда, когда надо бы просыпаться. Поэтому в двенадцать я открыл дверь ребятам из компании с опухшей и помятой мордой запойного алкаша. А, бог с ним, я к ним не на работу устраиваюсь, клиент всегда прав. При виде меня в инвалидном кресле их лица тоже преобразились – порядком вытянулись. Я отъехал назад и махнул рукой, приглашая гостей внутрь. Парни были моими ровесниками, только холеные, гладенькие и успешные.

– Вы Немиров Владислав Владимирович? Оформляли предзаказ игры «The legend of fortis»? – спросили они, едва переступив порог и переминаясь в коридоре с ноги на ногу.

Я хмуро кивнул. Ничуть не заботясь о том, что моя неприветливая рожа создает определенный дискомфорт между нами.

– Да. А что какие-то проблемы?

– Никаких проблем, – приторно улыбнулся рыжий парень, державшийся позади. – Но могут возникнуть препятствия... Мм... По медицинским показаниям.

Я постарался не скрежетать зубами, прокатился в сторону зала и обернулся, дожидаясь пока они войдут в комнату.

– Вроде в вашей игре на своих двоих мне ходить не придется, так какие могут быть проблемы?

– Дело не в ногах, – объяснил мне белобрысый парень. – Они вам, и правда, не понадобятся, электроды подсоединяются напрямую к мозгу, а не к нервным окончаниям. Тут скорее возможны проблемы с сердцем или дыханием. Не будем гадать, а просто проверим.

Он открыл квадратный массивный ящик, который принес с собой, и достал оборудование. Навешал на меня какие-то клеммы и датчики, штук пятнадцать, наверное. После десятка я сбился со счета. Заставил дышать, потом не дышать. Минут двадцать изгалялся, с умной рожей вбивал данные в планшет.

– К сожалению, ваша сердечно-сосудистая система не соответствует нашим минимальным требованиям, – выдал парниша неожиданно, строя сокрушенную мину. – Мы можем предложить вам другие продукты нашей компании, которые основаны на более простых и безопасных технологиях...

Глава 2

Дальнейшее зудение менеджера я не слушал, меня словно мешком с картохой по голове треснули. Ошалело смотрел на этого счастливого типчика и почему-то хотел заехать ему по морде. До боли сжав челюсти, я выдавил:

– Не надо других продуктов. Давайте решим эту маленькую проблему. Подтянем показатели до нормы, например. Вы скажете мне размер магарыча, который я вам торжественно за это презентую.

– Нет-нет, что вы, мы взятки не берем, – испуганно затараторил рыжий пацан.

– А это не взятка, я не в мэры баллотируюсь, а в игру поиграть хочу. Это благодарность. Если надо я бумажку любую подпишу, возьму все риски на себя.

– Боюсь, это невозможно, – заладил белобрысый, быстро собирая оборудование. Рыжий уже пятился к выходу.

– Черт возьми, неужели нельзя никак решить этот вопрос?! – почти заорал я. – Что за детский сад? Есть у вас какое-то начальство? Дайте мне контакты.

Мне дали пару номеров и фамилий и были таковы. Я сидел и тупо смотрел на закрытую дверь, злясь на свою судьбу, которая в очередной раз прикололась. Затейница. В жопу ее. Я поехал в спальню, переполз на кровать и проспал до позднего вечера. Со мной всегда так, когда хреново – я сплю. В последние полгода я много сплю.

Я долго пытался добиться своего, но бился головой о стену. Компании не нужен был скандал со сдохшим в ее капсуле игроком, и они всеми силами упирались, защищая себя от рисков. Да что там силами, они просто вежливо меня посылали. Неделью я пытался уговорить их, еще месяц пытался обойти этот запрет. Например, купить капсулу на имя здорового левого чувака, а пользоваться самому, но эта штука настраивалась персонально и работала только с одним человеком. Будь она проклята. Я искал хакеров – бесполезно, взломанные капсулы не подключались к сети. Потом я отчаялся.

Плюнул на все, и зарубился в свои любимые онлайн рпгшки, которые принимали меня любого, побитого жизнью инвалида, неходячего и даже бухого. И тут, по самому ехидному закону Вселенной – закону подлости, за победу в одном из рейдов я выиграл двухнедельную демоверсию «The legend of fortis».

Я погуглил, сейчас эту демоверсию можно было выиграть случайно тыкнув мышкой в браузере. Игруха дорогая, мало кто может себе ее позволить, а те, кто купил, жалуются, что бегать по пустому миру не в кайф. Вот разработчики и вымудрили распихать бесплатные демоверсии всюду, сразу двух зайцев убить: заполнить мир игроками и приобрести постоянных покупателей в лице тех, кто подсядет.

Я сидел, пялился в монитор и едва не прослезился. Не, ну не гадство? Не знаю почему, но я активировал демоверсию. Из вредности, наверное, чтобы уроды из компании снова зря погоняли своих ребят. Чтобы снова обломались с продажей... Они сразу перезвонили, даром что семь утра, облизали меня с ног до головы и договорились о встрече. Я любезно пригласил их приезжать вечером и завалился спать.

Меня разбудил звонок в дверь. Я привычным движением перекинул себя с кровати на кресло, расчесался пятерней и, помотав головой для бодрости, поехал открывать.

– Вы Немиров Владислав Владимирович? – спросили чуваки за дверью, но не те, что были в прошлый раз.

– Ага, собственной персоной, проходите, – кивнул я, отъезжая. И вот тут меня ждал сюрприз.

– Вы выиграли бесплатную двухнедельную демоверсию «The legend of fortis». Ребята, заносите, – махнул рукой темноволосый менеджер компании парням за дверь.

Два мужика бодренько втащили в квартиру здоровую капсулу. Я попятился назад, так как перегораживал им проход.

– Подпишите здесь, – налетел на меня менеджер в комнате. – Это о том, что вы обязуетесь вернуть оборудование в целости и сохранности по истечении четырнадцати дней бесплатного периода использования или приобрести его в собственность, заключив договор купли-продажи.

Он протарахтел это безостановочной скороговоркой – и как только язык не сломал?

– Куда ставить-то? – требовательно поинтересовались грузчики.

Я тыкнул пальцем в угол рядом с компом.

– Подпишите еще вот здесь, и здесь, – продолжал подсовывать мне бумажки менеджер.

– Это еще что? А когда здоровье проверять будете? Вас не смущает, что я в инвалидном кресле? – не выдержал я.

– Нисколечко, – вскинул бровь брюнэт. – Демоверсия не предполагает никаких медпроверок. Вот тут подпишите, что мы не несем ответственности за любые проблемы с вашим здоровьем.

Я открыл рот, но на деле готов был его расцеловать. Подмахнул на радостях, не читая, все, что он мне протягивал.

– Пока парни будут подключать капсулу, я проведу инструктаж, – сообщил менеджер и рассказал как работает капсула, как правильно ею пользоваться и чего с ней делать нельзя.

Я внимательно слушал, стараясь не давить счастливую улыбку. Одно омрачало мою радость, что это только на две недели, дойдет дело до купли-продажи и опять начнется эта фигня с медицинскими показателями. Через пятнадцать минут я уже сидел в капсуле и слушал последние наставления. Выбираться из нее я не стал, боялся, что поврежу что-нибудь, пихаясь обратно без посторонней помощи.

– Дверь за собой захлопните, – попросил я парней. Дождался характерного щелчка и вскинул кулак вверх. – Юху!

Но потом еще долго сидел и не нажимал заветную зеленую кнопку слева, которая опускала стекло и закрывала капсулу. Боялся? Предвкушал? Не знаю. Думал о том, что скоро смогу сделать шаг, шаг своими ногами. Своими виртуальными ногами, но это мелочи. Сердце колотилось, как бешеное. Не мудрено, что я не прошел проверку на здоровье. Наконец, я глубоко вдохнул и щелкнул кнопкой. Капсула тихо завибрировала и закрылась, сделалась герметичной, а к моей голове потянулись тонкие усики электродов.

– Добро пожаловать в мир виртуальной реальности, – прозвучал женский голос.

Я вздрогнул от неожиданности.

– Твою мать, зачем так пугать?

– Нажмите желтую кнопку с надписью «вход», если желаете войти в «The legend of fortis», – беспристрастно продолжила машина.

– Ладно, – больше не медлил я. – Конечно желаю.

И щелкнул кнопку вспотевшей ладонью.

Все поплыло, голова закружилось, и мне показалось, что я ослеп. Кромешная темнота нахлынула со всех сторон, хотя глаза я вроде не закрывал. Думал сейчас будет хлопок и я в игре, как сквозь портал прошел, но вместо этого мне прямо в мозг засунули вступительный ролик. Сложно объяснить, что я чувствовал... Себя не чувствовал, совсем, никаких осязательных посылов от тела. Но при этом видел и слышал короткий рассказ о том, во что мне предстоит погрузиться. Потом передо мной зависла черная комната с круглым постаментом в центре.

– Создайте персонажа, – сообщил теперь уже мужской голос.

Слева появились строчки более-менее знакомого интерфейса выбора пола, внешности, класса и тому подобное. И как я должен что-то выбирать, если у меня и рук-то нет? – подумал я, и тут же получил ответ.

– Управляйте игрой силой мысли. Любое действие осуществиться стоит вам только пожелать.

Мысленно я присвистнул. И тыкнул своим всемогущим желанием в мужской пол. Дальше немного подзавис, выбирая расу. Кого тут только не было: тролли, орки, гоблины, эльфы, темные эльфы, гномы, естественно, люди, и более необычные, вроде, драконидов и тифлингов*. Вот на необычных я и застрял, хотя изначально собирался выбрать человека. Долго крутил на постаменте разные модели тифлингов, очень уж они мне нравились, но было одно существенное «но» – рога. Смотрелись они норм, не спорю, но надоедят ведь до чертиков уже через сутки. Какого это с непривычки вечно таскать рога на башке, да и спать мешать будут. Короче, нафиг, буду человеком, так оно как-то надежнее.

Следующим шагом мне предлагалось определиться с внешностью персонажа. Да, давайте уже определимся, я хочу тело. Некомфортно, знаете ли, летать бестелесным духом, пусть и местечково всемогущим. Передо мной высветились три варианта: создать внешность самому, выбрать из готовых моделей и скопировать себя реального. Я остановился на последнем, и спустя две секунды увидел себя на круглом пьедестале в центре комнаты. Система поинтересовалась хочу ли я утвердить внешность или еще поредактировать. И я не задумываясь, щелкнул на второе. Не поймите неправильно, я всегда был спортивным парнем, с детства увлекался плаванием, что положительно сказывалось на фигуре, но... Вот эта беда с комой превратила меня в дрыща. Увольте, так шастать по игре, без шанса измениться. Поэтому я маленько вернул себя к прежним формам.

Классом я выбрал мага, давно решил. Обычно он сложен, но это с лихвой окупается бешеным ДПС*. Люблю мощных ДД*, что тут сказать. При правильной раскатке маг дает фору остальным почти во всех играх, будем надеяться, что и ЛоХ не станет исключением.

Последним пунктом мне предлагали выбрать имя персонажа. Я давно определился и мысленно сообщил системе – Неморт. Так как разработчики выбрали для игры название на латинском, то и я поиграл немного с этим мертвым, но безусловно красивым языком. Mortuus – на латыни мертвый. Я немного сократил, добавил отрицание «не», вышло, на мой взгляд, многозначительно. Неморт – не мертвый. Как раз про меня. Я заверил систему, что закончил, она выдала надпись на всю комнату в стиле «Вы уверены? Дальше ничего нельзя будет изменить». Всегда начинаешь сомневаться после таких вопросов, но да, я уверен.

*Тифлинг — раса персонажей из миров Dungeons & Dragons; человек с небольшой примесью демонической крови.

*ДПС – происходит от английского словосочетания damage per second и переводится как урон в секунду.

* ДД или дэмэдж дилер (англ. damage dealer) — игрок в компьютерных или настольных ролевых играх, при игре в группе наносящий в бою основной урон противнику (монстру).

Глава 3

Меня вихрем швырнуло куда-то, будто в унитаз смыло, а в следующую секунду закинуло в тело. Не знаю, как я устоял на ногах, с непривычки-то. Меня накрыло лавиной звуков, запахов, яркий свет бил в глаза, и я ощущал свое тело. Все, до последней клеточки. Чтобы не лишиться чувств от переизбытка ощущений, я закрыл глаза и немного подышал. Потом пошевелил пальцами рук, прочувствовал, как говорится, все, и не смог сдержать, расплывавшуюся по лицу улыбку. Открыл глаза и взглянул на свои ноги.

Я стоял на какой-то поляне в невысокой траве. Она касалась ступней, обутых в открытые шлепки. Воздух свежий, слегка сладковатый, видно примешивались ароматы полевых цветов, вон их целые россыпи, всюду бледно-розовые лепестки нежатся под полуденным солнцем. Я покрутил головой: вдалеке лес, кругом степь, сзади какая-то деревенька. А тут несколько деревьев и старичок НПС*, протягивающий ко мне ладонь:

– Молодой человек, подойдите ко мне, я помогу вам освоиться.

Я отвернулся от него и сделал первый шаг. А потом еще и еще один, сорвался с места и побежал по степи, жадно вдыхая прохладный ветерок, что увязался вслед за мной. Какое же это счастье уметь ходить. Это как дышать, так же важно. Не могу, не могу смириться с жизнью, где я ходить не умею.

Я потерял счет времени. Просто бродил по окрестностям, но старался далеко не уходить, чтобы меня, не дай бог, не сожрал какой монстр ага второго левела. Когда устал, завалился в траву и долго пялился на небо. Оно было как настоящее. Все здесь как настоящее и даже лучше настоящего. Ярче, красивее, идеальнее что ли. Или чувства здесь острее, не знаю. Неважно это. ЛФ не разочаровала, даже превзошла все мои ожидания. Я оказался в новом мире, в молодом сильном и, главное, здоровом теле. Чего еще желать?

Кстати о желаниях... Неприятно заскреблось осознание, что через каких-то две недели лафа закончится и мне придется отправиться в свою двушку, в инвалидное кресло. Я едва не зарычал вслух, распугал бы всех бабочек. Нет, я не буду сейчас об этом думать. Не буду портить себе настроение. Буду наслаждаться на всю катушку, пока есть такая возможность. Пусть две недели, но они мои.

Я легко поднялся, ощущая приятную силу в мышцах, и побежал назад к полянке. Надо поболтать со старикашкой и приступить к игре уже наконец. Возвращаясь, я внимательней рассматривал мир, старался не заикливаться на внутренних ощущениях. И заметил, что если внимательно всмотреться в какой-нибудь предмет, то над ним ненадолго появляется название и, иногда, короткая характеристика. Например, фиолетовый цветок на высоком стебле и с сизо-зеленым листом оказался аквилегией обычной. Также я узнал, что ее собирают травники, и она используется в качестве ингредиента в некоторых рецептах. Я вспомнил про профессии*, которые имеют немаловажное значение в любой онлайн игре, но отменил эту мысль. У меня слишком мало времени, чтобы тратить его на прокачку проф, вот если удастся задержаться в ЛФ, тогда другое дело.

Непись* стояла на поляне в том же месте, под тонкой березой, но беседовала с белокурой девчонкой. Я скромно ждал, пока он освободится, и изучал с кем предстоит иметь дело. Над невысоким и бодреньким стариком высветилось: Тихон, деревенский староста, двенадцатый левел.* Мысленно я присвистнул, а дядька-то крут, двенадцатый уровень для песочницы*, когда у игроков тут максимальный десятый, а потом летите голубки во взрослую жизнь. Мне показалось подозрительным, что сам староста встречает здесь лоулевелов*, неужели никого попроще не нашлось?

Я читал, что все НПС в «The legend of fortis» управляются отдельным искином*, но что-то мне с трудом в это верится. Чтобы наши русские разрабы, да вдруг так расщедрились, чтобы каждую местечковую непись интеллектом одарить? Не, слухи это, вот точно. Но, тем не менее, я сторал от любопытства поболтать со стариком. Девчушка первого уровня, наконец, отлипла от него и потопала к деревне, а я подошел ближе:

– Доброго дня, Тихон Батькович. Что ж вы себя не бережете и в такую жару тут стоите?

– Да это ничего, я под березкой, она меня защищает, милая, – староста погладил морщинистой рукой черно-белый ствол и ласково улыбнулся дереву. – Дело у меня тут важное. Бандиты из Сероводья опять распоясались, прибрежным деревням от них покоя нет. Беженцы каждый день идут, а я предупреждаю, чтоб через Черный лес в Далинор не шли. Чудище там распоясалось, никого живым не пропускает. Вот и ты, небось, в Далинор идешь лучшей жизни искать?

– Эм... – замялся я, вот бы еще знать куда я иду.

Я подумал неплохо бы хоть понять, где нахожусь, карту глянуть, и перед глазами развернулась карта, мне даже почудилось, что она зашуршала. Я быстро нашел стрелочку, которая обозначала меня родимого и сориентировался. Так, на юге Сероводье – острова, видно населенные бандитами, на которых жалуется староста. Рядом деревенька Свистунки. Я ухмыльнулся. Где ты качался? Спросят у меня, а я отвечу, да, в Свистунках. На севере Далинор – ближайший крупный город, туда прямая дорога игрокам после песочницы, качаться и расти дальше. А на дороге к городу Черный лес, да, и там чудовище, будем знать. Еще бы знать какого оно уровня, но понятное дело выше моего. Сейчас любая лягушка выше меня по уровню.

– Знаешь, Тихон, нет, в Далинор я пока не иду. Я бы хотел в вашей деревне обосноваться на какое-то время. Может, знаешь хорошее место? И, может, я тебе чем пригожусь? Помощь какая нужна?

Староста погладил гладко выбритый подбородок, задумчиво уставился вдаль, выпятив нижнюю челюсть:

– Пригодишься, ясное дело. В деревне всегда молодые, да сильные нужны. К западу, по берегам речушки Ленки, лютики растут. Набери сто штук, да принеси старику, мы из них целебные отвары варим, да потом в город продаем. Я тебя щедро награжу. А остановиться в таверне «У Драгана» можешь. Она одна в Свистунках, мимо не пройдешь, посереде деревни стоит.

– Лютики говоришь... Хорошо, дед, будут тебе лютики. Прямо сейчас пойду и наберу, – заторопился я, уже желая сдать первый квест и подняться хотя бы до второго уровня.

– *Получено задание: принесите старосте Тихону сто лютиков, что растут на берегу реки.*

Награда: опыт, репутация, доспехи.

Отлично, наберу лютиков и приоденусь. Я критично осмотрел свою одежду, выглядела она, надо сказать, неплохо, да вот характеристик не добавляла совсем, даже ни единицы к броне. Бежевая свободная рубаша и темно-серые штаны, надо отдать им должное, были приятными на ощупь и хорошо сидели на моей новой подкачанной фигуре. А вот открытые сандалии без задника мне не очень нравились, в таких станешь удирать от монстра, можешь и ноги переломать. Что-то мне подсказывало, что без удирания не обойдется. Магу в соло каче* хочешь не хочешь кайтить* противника придется.

– Эй, Неморт, стой, – крикнул мне вдогонку Тихон. – Ты бы безоружный-то не ходил, в сумку загляни, хоть нож какой достань, а то, мало ли, что может случиться.

Я замер и немного опешил. Ты смотри, какая непись деловая, имя мое знает, а я не представлялся, и в какую-то жопу послала, раз вооружиться напоминает.

– Понял, дедушка, сделаю, – усмехнулся я и потопал на запад.

Где тут эта Ленка? Отсюда не видно. По пути я пожелал открыть инвентарь. Спасибо Тихону, сам бы я когда еще догадался, что не с пустыми руками тут бегаю. Все-таки этот мир слишком походил на реальный, и это сбивало с толку, заставляло вести себя не как в игре, а как в жизни. Сумка распахнулась перед глазами, загородив весь обзор и я сдвинул ее в сторону. Не останавливаясь, изучил содержимое. Всего двенадцать слотов, пять из которых уже занято, поставил себе галочку – увеличить инвентарь, как только представится возможность. Я оказался счастливым обладателем маленьких зелий здоровья и маны в количестве по пять штук, трухлявого посоха, двух пирожков и пары бутылей с водой. Вспомнил инфу с форумов – здесь помимо шкалы жизни и маны, есть еще выносливость. Расходуется она на всю двигательную активность, от ходьбы до драк, а восполняется едой, отдыхом и сном. Не люблю я такую мнимую реалистичность в играх, но что делать, меня не спросили. Впрочем, для мага это не проблема, на касты заклинаний выносливость не расходуется, ходьба ест ее мизерно мало, вот только если долго бежать, то можно уйти в ноль. Милишникам* приходится хуже, у них выносливость потихоньку утекает во время боя и нужна для применения спецумений.

Я достал посох и осмотрел, меня интересовали статьи.

– *Трухлявый посох. Качество: обычное. Прочность 5/5. Урон 1- 4.*

Да, не густо. Я вызвал интерфейс игры. Полупрозрачные окошки появились на периферии зрения.

– *Здоровье: 50/50*

– *Мана: 25/25*

– *Выносливость: 25/25*

В чате шла оживленная болтовня. Стартовая локация жила своей жизнью.

– *Хил, 3 уровня, ищущи пати для кача.*

– *В пещеру гноллов нужен танк и 2 дд!*

– *Продам теневою кошку, 10з.*

Я присвистнул, десять золотых, у меня и пары медяков нет. О боевых, да и о ездовых петах* пока можно только мечтать. Я достал карту, уменьшил ее, сделал прозрачной и разместил в правом верхнем углу. Так-то лучше, до реки рукой подать. Мимо пронесся игрок седьмого уровня. Я проводил его взглядом и заметил в правом нижнем углу восклицательный значок уведомлений.

– *Внимание. У вас +10 нераспределенных очков характеристик. Для полноценной игры рекомендуем сразу распределять свободные очки характеристик.*

Ох, я едва не схватился за сердце, надо же, о самом главном забыл. Сел на траву и уставился невидящим взором в пространство. Так, что мы тут имеем?

– *Сила: 5*

– *Ловкость: 5*

– *Интеллект: 5*

– *Дух: 5*

– *Телосложение: 5*

Сила отвечает за атаку в ближнем бою и количество урона, блокируемого с помощью щита. Еще она влияет на количество переносимого веса, но все равно это не моя характеристика. Как и ловкость, которая повышает силу атаки в ближнем и дальнем бою для некоторых классов, вроде разбойников, увеличивает вероятность уклонения от атаки и вероятность нанесения критического удара.

Интеллект – вот вкусная для меня статистика*, увеличивает магический урон и максимальный запас маны, повышает вероятность критического удара заклинаниями. Дух повышает скорость восполнения здоровья, маны и выносливости, как в бою, так и вне боя. И, безусловно, для меня является второй важнейшей характеристикой. Телосложение отвечает за максимальный запас

здоровья и для мага стала желаемая, но недостижимая, потому что в тысячу раз выгоднее вложить свободные очки в другие характеристики.

Итак, десять свободных очков... Четыре, нет, пожалуй, три вкину в дух, остальные в интеллект. Дух обкатаю, если не будет хватать, на следующих уровнях добавлю.

– Сила: 5

– Ловкость: 5

– Интеллект: 12

– Дух: 8

– Телосложение: 5

– Сохранить изменения? Перераспределить очки будет невозможно. Да/Нет.

Я подтвердил и полюбовался на приятно увеличившуюся синенькую шкалу.

– Мана: 25/40

Так намного лучше. Я сразу почувствовал себя в разы сильнее, смахнул окошко и увидел еще один восклицательный знак.

– Внимание! Задание: сходите в деревню Свистунки и поговорите с трактирищиком. Тип задания: обычное. Принять?

Принять, конечно! Я хлопнул себя по лбу. Ну не дурак ли? Надо было сначала сходить в деревню, набрать там квестов и сейчас бы топал не за одними лютиками. Веду себя, как нубяра*, никак настроиться не могу.

– Получено задание: сходите в деревню Свистунки и поговорите с трактирищиком.

Награда: опыт.

Ладно, вот только лютиков наберу.

*НПС, непись – неигровой персонаж (сокр. NPC от англ. Non-Player Character — «персонаж, управляемый не игроком») — персонаж в играх, который не находится под контролем игрока. В компьютерных играх поведение таких персонажей определяется программно.

*Левел – от англ. Level – уровень персонажа в игре.

*Песочница – стартовая локация.

*Лоулевел – low level – низкий уровень. Употребляется по отношению к персонажам, мобам, ресурсам, да и вообще ко всему низкоуровнему.

*ИскИн — сокращение от «искусственный интеллект».

*Кач – укороченное "качаться". Прокачка персонажа, происходящая при помощи прохождения квестов, успешных боев, побед над монстрами.

*Кайтить – удерживать кого-то или что-то на расстоянии от себя, не давая приблизиться.

*Милишники – бойцы ближнего боя.

*Пет, от английского “pet” – любимое домашнее животное. Пет в играх, это животное с полезными для геймера навыками.

*Статы – характеристики персонажа или предмета. Например: сила, ловкость, интеллект, шанс критического удара, уклонение.

*Нуб – происходит от английского словосочетание new boy (сокращённо – newbie) и переводится как новичок или начинающий.

Глава 4

Я быстро дошел до реки и глубоко вдохнул влажный воздух. Он отдавал болотцем, надо же, как постарались, все, как настоящее. Я приблизился к самой кромке воды и потрогал ее ногой – прохладная, провел рукой по камышам, осторожно, чтобы не порезаться их коварной листвой. Жесткие и шершавые, все как надо.

– Идеально, – выдохнул вслух, не в силах отличить камыш от настоящего. Вот и задумаешься после такого: а что есть настоящее? Все мои чувства дружно обманывали, убеждая, что этот мир такой же реальный, как и наш. Или это не чувства обманывают, а мозг, который привык рисовать разделительные линии там, где их в помине нет?

Философ хренов, – ехидно хмыкнул внутренний голос, – иди качайся. Я шел по берегу, время от времени, оглядываясь на поляны сбоку – не появились ли лютики. Минут через пять показалось что-то желтое, и я круто свернул туда. Приблизился, сфокусировал взгляд.

– *Лютик обыкновенный.*

Я наклонился, сорвал цветок. Перед глазами на мгновение мелькнуло полупрозрачное:

– *1/100.*

И уплыло в нижний левый угол. Осталось всего-то начать и кончить, усмехнулся я и оглянулся в поисках следующих жертв для моего гербария. В траве стрекотали кузнечики и прыгали в стороны из-под ног. Метрах в пятидесяти обнаружился еще один лютик. Да, эдак я их двое суток собирать буду. В этом подвох задания? Мне стало скучно до зубовного скрежета, вот уж вляпался. Надо было в деревню сначала идти. Через пятнадцать минут у меня в сумке оказалось всего пять цветков, я уже всерьез опасался, что психану и не выдержу, особенно, если в один слот не поместится шестой. Это бы означало, что моего инвентаря хватит только на шестьдесят лютиков, при условии, что все остальное выкину. И тут мне немного повезло.

Впереди раскинулась огромная поляна, зелени травы не разглядеть, настолько желта от нужных мне цветов. Я широко улыбнулся, как сытый котяра, и побежал туда. Вломился, как слон в посудную лавку, и сорвал сразу пучок лютиков. Да, здесь они росли пучками.

– *15/100.*

Услужливо сообщила система.

– Другое дело, десяток за раз, – похвалил я и подпрыгнул от неожиданности, потому что в задницу впилось что-то острое. Не то, чтобы сильно больно, но обидно, да.

– *Здоровье: 40/50*

Со всех сторон зашевелились лютики покрупнее, с глазами полными ненависти и шипами наготове. Серьезно! У них были глаза. Что это? Мне кажется или они шипят?

– *Лютики защитники.*

Успел я прочитать, и в меня вонзились десятки колючек.

– *Здоровье: 30*

– *Здоровье: 20*

– *Здоровье: 10*

– *Вы умерли!*

На меня навалилась чернота, но через секунду я оказался на кладбище в виде полупрозрачного призрака. Мир вокруг тоже не блистал красками, ощути себя привидением, называется.

– *Воскрешение через 30 секунд!*

– *29...*

Я сел на прозрачную могильную плиту и усмехнулся, убит лютиками, слов нет. Вижу, мои минус сто к удаче последовали из реального мира в ЛюХ, хотя кто еще тут лох непонятно. Или как раз понятно...

Из-за смерти я ничего не потерял, до десятого уровня об этом можно не беспокоиться, а вот потомдохнуть крайне нежелательно. Это чревато потерей двадцати процентов опыта от текущего уровня, слава богу, ниже него не опустишься. Но хуже всего то, что потом из тебя будут выпадать вещи, любые, рандомно, не понятно с какой долей вероятности, форумы полны жарких споров на эту тему. Очутился я на ближайшем кладбище, так как привязку в населенном пункте сделать не успел, так бы реснулся* в деревне. Впрочем, что отсюда, что от Свистунков до поляны с лютиками далеко, эх, такая трата времени. И когда вернусь, что делать? Бродить там часами, выискивая одиночные цветы?

Тем временем я засиял всеми цветами радуги, и все кругом потеряло свою прозрачность. Я снова стал живым, но очки жизни застыли на пугающе низкой отметке.

– *Здоровье: 1/50*

Туда же отправились и мана с выносливостью.

– *Мана: 1/40*

– *Выносливость: 1/40*

Вот так, встанешь и умрешь от перенапряжения. А между тем тикнул дух.

– *+ 8 здоровья, + 4 маны, + 4 выносливости.*

Мои шкалы бодренько поползли вверх, восстанавливаюсь каждую секунду. Спасибо духу, вне боя он свою работу делает на ура, посмотрим, как справится в бою. Надеюсь, следующий бой продлится дольше секунды и с моей стороны успеет хотя бы начаться. Я шагнул за пределы кладбища, раздумывая, а не отправиться ли мне в Свистунки. Познакомлюсь со всеми, нормальных квестов наберу, на мурлоков, к примеру, или кобальтов. Неожиданно навалилась чернота и вот я снова прозрачное существо на кладбище.

Я подтянул челюсть на место, уж не злобные же лютики-мстители меня настигли, и заглянул в логи*.

– *Игрок Гиларт нанес вам критический урон заклинанием «Удар бури»: 57.*

Очки жизни: 0/50.

Вы мертвы.

Прелесть какая! Только пкшера* мне и не хватало, судя по урону, разница в уровнях у нас приличная. Я подошел к кладбищенской оградке, дожидаясь воскрешения. Враждебного игрока видел, но инфу, пока мертвый, разглядеть не мог. Еще по «Удару бури» я догадался, что это шаман, а теперь убедился воочию. ПК кружил вокруг трех своих тотемов, явно высматривая меня. Я реснулся и вгляделся в гада, не опасаясь быть убитым – в пределах кладбища он сделать мне ничего не мог.

– *Гиларт, шаман 10 уровня.*

– Зараза, – пробурчал я себе под нос и ломанулся на противоположный край могильника, пока наглая рожа Гиларта меня не заметила.

Я прыгнул в кусты и юркнул под сень деревьев Черного леса. Господи, я могу бегать, вдруг накатила волна восторга. Мне нравилось здесь, нравилось, что пришлось убежать от этого шамана, но это не значит, что я его не запомнил. Мы еще встретимся, дайте только время подкачаться. Умирать, кстати, больно. Я на ходу открыл окошко интерфейса, пробежал глазами, ища строку с настройками боли. Нашел: десять процентов. Вроде не много, но мне не понравилось. Причем,дохнуть от лютиков было не так мерзко, как от «Удара бури». В первом случае пару раз кольнуло, в последний раз особенно больно, во втором – меня будто на электрический стул усадили. Жутко неприятно, когда волны сродни электрическим выворачивают внутренности наизнанку.

Я сбавил ход и понял, что удалился от кромки леса. Э, так не пойдет, говорил мне дед Тихон в Черный лес не ходить. Какой смысл был сбегать от шамана, чтобы попасть на зуб местным зверушкам. Надо отсюда выбираться, пока не поздно. Только сейчас я заметил, что выносливость рухнула в желтую зону, видно не успела восстановиться после воскрешения, а

тут я еще ношусь, как угорелый, по бездорожью. Надо бы посидеть минутку, отдохнуть. А вот и подходящая полянка.

Не садись на пенечек, не ешь пирожочек, вспомнилось не к месту. Или все-таки к месту? Ведь пенек на поляне имелся. А еще я здесь не один. Понял это раньше, чем увидел, так и интуицию прокачаю. Удивительно красивая девушка сидела на земле по-турецки и складывала в корзинку на коленях какие-то травы. Ее рыжие прямые волосы спускались чуть ниже плеч и кое-где были заплетены в косички. На голове надета черная широкополая шляпа, почти как ведьминская, только не остроконечная, а закругленная. Черная рубашка и темно-синяя юбка в клетку довершали образ. Движение тонких изящных пальцев завораживали. Несколько секунд я не мог отвести от нее взгляд. Не знаю почему, но она сразу мне понравилась, и потому я испытал разочарование, когда понял, что она НПС.

– Ена, лесная ведьма, 7 уровень.

Несмотря на это, я не смог не заговорить с ней. Да и кто бы прошел мимо, такая очаровательная леди сидит одна посреди леса, коню понятно, что у нее есть квест для игроков и наверняка не один.

– Добрый день, – поздоровался я издалека и сделал несколько шагов к рыжеволосой красавице.

Она медленно подняла голову и спокойно взглянула на меня большими зелеными глазами, обрамленные темными тенями они казались бездонными. Конечно, именно такой взгляд и должен быть у лесной ведьмы, сильный, пронизательный и уверенный.

– И тебе добрый, путник, – Ена вскинула бровь. – Не стоит тебе бродить по лесу. Тут опасно.

Наверняка считала мою инфу и поразилась первому уровню. Да он и меня уже порядком напрягает, в игре несколько часов, а все никак не расстанусь с этой единичкой.

– У меня не было выбора, – улыбнулся я и вдруг разговорился. Уселся напротив нее и рассказал, как сбежал от шамана и как меня грохнули лютики. Когда я вещал про ПКшера, Ена хмурила бровки, а вот история с кровожадными цветами ее развеселила, и она даже рассмеелась. Я не обиделся.

– Ты безусловно поднял мне настроение, Неморт, – сказала Ена. – но ты должен поскорее покинуть мой лес, здесь опасно. Особенно в нынешние темные времена.

– Ого, – усмехнулся я. – твой лес?

– Теперь я уже не могу называть его своим, – печально сказала Ена, не заметив моей подколки.

– Нет ли у тебя каких-либо поручений для меня? – выдал я. Чую, здесь интересным квестом пахнет. Чем-то позанимательнее лютиков.

Но ведьма покачала головой:

– У тебя слишком мало опыта, приходи позже.

Я нехотя поднялся:

– Что ж, очень жаль. Был рад знакомству. А не опасно ли тебе здесь находиться?

Ена хитро улыбнулась:

– Нет, мне не опасно.

– Тогда прощаюсь.

Ведьма кивнула, и я потопал прочь, собираясь не оглядываться.

– Неморт, – окликнула меня лесная обитательница. – Знаешь, пожалуй, мне пригодится твоя помощь. Да и тебе моя не помешает.

Ай, какой я молодец, развел девушку на квест.

– Слушаю...

– Мне нужен аконит, который растет среди тех самых лютиков, что нужны тебе. Я смогу защитить тебя от их шипов, ты соберешь свою сотню цветов и нарвешь мне десяток аконита. Договорились?

– Еще бы не договорились! – обрадовался я.

– *Получено задание: добудьте 10 штук аконита для лесной ведьмы.*

Награда: вариативно.

Очень любопытно. Ена оказалась со мной в пати автоматически и теперь я видел ее прозрачную иконку слева. Мне вдруг захотелось спрятать интерфейс, что я и сделал, погружаться, так на все сто.

– Я, конечно, тот еще травник, но наслышан, что эта штука вещь опасная. Кто-то перешел тебе дорожку?

– У хорошей ведьмы всегда должен быть с десяток разных зелий под рукой, – ухмыльнулась Ена.

Тут не поспоришь.

Мы быстро дошли до нужного места на берегу Ленки. В приятном обществе и время летит быстрее. В том, что Еной управляет ИИ я уже не сомневался, ее поведение явно выходило за рамки стандартных НПС. ЛФ нравилась мне все больше. Надо отдать должное, ее создатели истинные гении. Будь моя воля я бы остался здесь жить.

Ена взмахнула руками, и вокруг меня серебром засветилось магическое кольцо, мигнуло пару раз и погасло.

– Иди, – кивнула ведьмочка. – Ты готов.

Я смело шагнул в заросли злобных лютиков и, не глядя, сорвал первый пучок, попутно высматривая аконит. Лютики-защитники тут же подняли головки и выпустили в меня несметную тучу шипов. А, где наша не пропадала! – подумал я, срывая все, что под руку попадется, и готовясь умереть.

*Реснуть, рес (сокращенно) от англ. resurrect – воскрешать.

* Логи игры – это автоматически создающиеся файлы текстового формата, в которые заносятся данные об игре.

* ПК – сокр. англ. player killer – убийца игроков.

Глава 5

– Лютики 24/100.

– Аконит 1/10.

Прочитал я краем глаза, готовясь погибнуть от тучи летящих в меня шипов. Но умереть не довелось.

– Поглощение.

– Поглощение.

– Поглощение...

На радостях я сгреб еще две охапки цветов, ай да Ена, ай да умница.

– Лютики 36/100.

– Аконит 2/10.

– Лютики 45/100.

– Аконит 4/10.

Я отыскал иконку наложенного на меня бафа – он полностью защищал от стрелкового урона и назывался весьма поэтично «Белый щит». Вот только Ена забыла предупредить, что действует он тридцать секунд...

– Поторопись, Неморт, у тебя осталось всего пятнадцать секунд! – весело крикнула ведьма издалека. Как будто речь шла о какой-то пустяковине, а не о моей распрекрасной жизни. Эх, распустились тут все, не умеют ценить, то, что не единственное. Я забежал по поляне с удвоенной скоростью, оставшиеся пятнадцать секунд назойливо затикали в башке. Истекали слишком стремительно! Пять!

– Лютики 100/100.

– Аконит 9/10.

Проклятие! Где же этот чертов аконит? Четыре! Три! Два! Я нашел последний цветок, схватил и бросился прочь. Один! Щит спал и понеслось.

– Здоровье 40/50.

– 30/50.

– 20/50.

– 10/50.

– Лесная ведьма Ена применила заклинание «Поток жизни».

Очки жизни: 50/50.

– Здоровье 40/50.

– Здоровье 30/50.

– Не выйдет, маленькие демоны, – огрызнулся я, благополучно сбежав с поляны. – Тут вы меня не достанете.

– Успел? – с надеждой спросила Ена, снова отхиливая меня на полную. – А то «Белый щит» заклинание полезное, но восстановится только через четверть часа.

– Вот честно, никогда бы не подумал, что ты хил, – удивился я совершенно искренне, думал Ена дд, особенно, если учесть ее увлечение аконитом. Не, вы видели когда-нибудь хила с аконитом в кармане? Девчонка явно рвет шаблоны. – Спасибо за помощь. Держи.

– Вы выполнили задание: "Аконит для лесной ведьмы". Получено 200 очков опыта. Получен «Темный корень».

Я взглянул на полоску опыта.

– 200/300.

Здорово, осталось набрать сотенку и апнуть*. Наверняка за лютики получу. А что же это за «Темный корень» мне презентовала ведьмочка? Но до инвентаря я не добрался. В сотне

метров от нас увидел занимательную картину: Гиларт угробил какого-то мальчика эпичным ударом молнии в голову. Я поежился, сам недавно так сдох, дело не из приятных.

– Выходи из пати* и уходи отсюда, быстро! – обернулся я к Ене.

– Так торопишься от меня избавиться? – вскинула бровь рыжая.

– Слушай, без обид, потом поговорим, а сейчас убирайся в свой лес, – снова постарался выпроводить я девчонку, видя, как топает к нам шаман. Ну и что, что Ена НПС, смысл ей зазря погибать? Будь я хотя бы седьмого уровня, тогда еще могли потягаться. А так, с таким нубом, как я, без шансов.

– Дай угадаю, твой знакомый шаман идет, и ты решил строить из себя рыцаря? – усмехнулась Ена, проследив за моим взглядом.

– Какая проницательность, – буркнул я, понимая, что уйти она уже не успеет.

Взглянул на свои скиллы*: магический шар и блинк*. Не густо. Блинковаться от шамана не особо профитно, про магический шар и вовсе молчу. С разницей в десять уровней можно даже не пытаться этого переростка поцарапать. И что же? Просто стоять и ждать когда удар бури проломит черепушку? Скучно.

Я схватил Ену за руку и потянул за собой, оббегая поляну с лютиками по кругу. Гиларт подумал, что я надеюсь унести ноги, и рванул за мной. Но убежать далеко я не собирался, остановился и запустил в шамана магический шар.

– *Вы нанесли урон игроку Гиларту: 1.*

Очки жизни: 139/140.

Ох, твою мать! Колупать, не переколупать. Тем временем шаман окопался посреди желтоцветья, окружил себя тотемами. И тут же в меня прилетел пресловутый удар бури.

– *Лесная ведьма Ена укрыла вас щитом.*

– *Игрок Гиларт нанес вам критический урон заклинанием «Удар бури»: 63.*

Щит поглотил 30 единиц урона. Щит разрушен.

Очки жизни: 17/50.

– Спасибо, Ена, спасла мою шкурку. Вот только ненадолго это.

Моя автоатака выдала несколько промахов подряд. Ена подлечила на двадцать хп, и очень вовремя, потому что на нас белесой волной накатила следующая пакость от любвеобильного шамана.

– *Игрок Гиларт нанес вам урон заклинанием «Ползучий шок»: 34.*

Очки жизни: 3/50.

Самое противное, что ползучий шок оглушил нас на три секунды. Ена из стана* выйти не успела, Гиларт прикончил ее раньше. Грамотно гад слил хила первым. Понимая, что живу последние секунды жизни, я выпустил в Гиларта еще один магический шар.

– *Промах.*

Из стана вышел не только я, но и задетые ползучим шоком лютики. Вот оно, свершилось то, на что я надеялся. Здоровье шамана начало стремительно таять.

– *129/140.*

– *119/140.*

– *109/140...*

Загляденье, да и только. Гиларт осознал, что его быстро сольют, и рванул прочь с поляны. Я поспешил за ним, на бегу пуляя автоатакой, пару раз даже удалось нанести по несколько единиц урона. Здоровье шамана вошло в красную зону, и он остановился, понял гад, что бежать все равно не успеет и решил добить меня перед смертью. Вот же пакостный чувак.

– *Игрок Гиларт наложил на вас проклятие «Гнилая кровь».*

Я глянул на свои хп – первый же тик проклятия и я труп, отвоевался. Однако лютики добились шамана первые. Я широко улыбнулся, хоть сдохну веселым.

– Игрок Гиларт мертв. Получено 300 очков опыта. Противник теряет «рубашку силы». Успейте поднять, пока ее не забрал кто-то другой!

Вы получили уровень 2! Здоровье, мана, выносливость – восстановлены. У вас 2 нераспределенных очка характеристик.

Я невольно присвистнул от такого поворота событий. Держу пари, что глаза мои жадно заблестели при виде выпавшей из шамана синей рубашки. Синяя шмотка на первом, нет, уже на втором, уровне! Крутотень.

– Вы получили 12 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Здоровье 48/60.

– Вы получили 10 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Здоровье 38/60.

Нет! Я прыгнул с места по направлению к вожаемой рубашке силы, на лету выхватывая зелье здоровья из инвентаря.

– Вы получили 13 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Здоровье 25/60.

– Вы выпили маленькое зелье здоровья. 20 хп восстановлено.

Здоровье 40/60.

– Вы получили 17 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Здоровье 23/60.

Я судорожно пытался выпить второе зелье, но кулдаун* не позволил этого сделать. Не успею! До рубашки слишком далеко, а я не переживу и двух тиков*. И тогда я вспомнил про блинк. Телепортнулся вперед.

– Вы получили 13 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Здоровье 10/60.

В невероятном последнем рывке я вцепился в рубашку.

– Вы получили 15 единиц урона от проклятия «Гнилая кровь».

Вы умерли!

Ну, здравствуй знакомый прозрачный мир. Я оказался на кладбище. Еще до воскрешения увидел мечущегося здесь шамана, с рожей перекошенной от ярости. Ясно, что этот урод меня отсюда не выпустит. Первоочередная задача сделать себе привязку для воскрешения в деревне, но это потом, а сейчас пора встретиться со своим врагом лицом к лицу. Хотя врагом я этого придурка не считал, но, чувствую, у нас все впереди. Подтвердил воскрешение и присел на ближайший могильничек, подтянув под себя ноги. Как я и предполагал, Гиларт набросился на меня уже через десять секунд.

– Гони мою рубашку, урод! – брызжа слюной, заорал Гиларт.

– А? Что? Какую рубашку? О чем ты вообще? – прикинулся я лопухом, не слишком надеясь на успех, скорее издеваясь над нервным шаманом. Но уловка неожиданно сработала, заставив меня всерьез задуматься над уровнем интеллекта Гиларта. Он сразу заткнулся. По его лицу пробежали мучительные спазмы тяжких дум. Шаман купился и молча зашагал прочь, сто процентов спешил на полянку лютиков, чтобы успеть подобрать свою вещь.

Я заглянул в инвентарь, быстро нашел единственную синьку* и присмотрелся, изучая статьи.

– Рубашка силы. Качество: редкое. Прочность 14/15.

+1 к интеллекту.

+3 к броне.

+3 сопротивление магии.

Неплохо, довольно потер лапки мой хомяк. Я достал вещь и примерил.

– Эй, удачных поисков! – крикнул я вслед шаману. – Надеюсь, твоя рубашка не хуже моей новенькой? Смотри какая, красивая, черная, как я люблю, с любопытной серебряной вышивкой на груди.

Гиларт обернулся, увидел меня в своей одежке и его перекосило.

– Осторожнее, говорят, если в таком положении морду лица заклинит, то жить потом неудобно, – предупредил я, когда шаманчик навис надо мной, пытаюсь напугать до усрачки.

– Гони шмотку, козел! Или можешь забить на эту игру. Я тебе прохода не дам, буду мочить на каждом углу.

– Хорошо хоть не в сортире, – усмехнулся я.

– Верни лучше по-хорошему, – продолжал скалиться шаман.

– Гиларт, дружок, по-хорошему ты не умеешь. Это моя компенсация за то, что ты засра-нец. Можешь заткнуться и не орать, ничего я тебе не отдам.

Шаман перешел на русский нецензурный. Сквозь долгий этот поток пробилось:

– Ладно, мудило, с кладбона тебе живым не выйти. Захочешь поиграть – отдашь.

Гиларт расположился на траве неподалеку и испепелял меня волнами ненависти, но в пределах зоны воскрешения никого убить нельзя, даже таким изощренным способом, как злющий взгляд.

Я, тем временем, снова закопался в инвентарь. Там у меня была зеленая* награда от лесной ведьмы.

– *Темный корень. Посох. Качество: необычное. Прочность 8/8. Урон 4- 8.*

+2 к скорости заклинаний.

О, удружила ведьмочка! Жалко, что она погибла. Не знаю, как у НПС обстоят дела с воскрешением... Будет ли она прежней, когда вернется? Я вооружился новым посохом, выглядел он знатно: крученые ветви причудливо переплетались и складывались наверху в плетеный шар.

– Эти опилки тебе не помогут, – заржал шаман. – Но, если хочешь, рискни.

Я сделал вид, что это зудит комар, и открыл окно характеристик. Я же теперь гордый обладатель второго уровня.

– *Сила: 5*

– *Ловкость: 5*

– *Интеллект: 12 + 1*

– *Дух: 8*

– *Телосложение: 6*

– *Здоровье: 60/60*

– *Мана: 40/40*

– *Выносливость: 40/40*

– *У вас 2 очка нераспределенных характеристик!*

Телосложение подросло само на единичку. Я читал на форумах, что оно будет расти с повышением уровня, и очки здоровья, естественно, тоже. Значит, мне вкладываться дополнительно в него не нужно, танковать я не собираюсь. Отдельно приплюсованная к интеллекту единица это, как я понял, статьи от шмота, от шаманской рубашки. Маны мне пока хватает, поэтому, особо не раздумывая, я закинул два свободных очка в интеллект и получил на выходе такую картину:

– *Сила: 5*

– *Ловкость: 5*

– *Интеллект: 14 + 1*

– *Дух: 8*

– *Телосложение: 6*

– *Сохранить изменения? Перераспределить очки будет невозможно. Да/Нет.*

Конечно же, да.

– Удачной охоты! – помахал я шаману ручкой и вышел из игры.

Решил, что этот придурок не сможет сидеть на кладбище вечно, рано или поздно ему надоест, тогда я вернусь и спокойно доберусь до деревни, где и сделаю привязку. Я оказался в темноте капсулы, и реальность сразу безжалостно навалилась на меня, напомнив, что здесь мои возможности весьма ограничены. Крышка откинулась, а я не шевелился, целиком погруженный в мерзкое ощущение того, что не чувствую свои ноги. Как быстро я привык к хорошему. Щелкнув по выходу из игры, совершенно забыл, что не смогу бодро выпрыгнуть из капсулы и пойти по своим делам. До боли стиснув зубы, я выбрался на руках и кое-как закинул себя в инвалидное кресло. Все, теперь окончательно вспомнил кто я есть на самом деле, и настроение бесповоротно испортилось.

Я поехал на кухню, сделал себе горький кофе без сахара, выпил его, проверяя почту и страницы в соцсетях. Совершил прогулку на балкон, чтобы вдохнуть настоящего воздуха и сравнить с тем, как пахнет игровой. Настоящий пах безысходностью. Безветренная звездная ночь отзывалась далеким лаем собак. Все, хватит с меня реальности. Я покатил в спальню и завалился спать. Завтра проснусь и сразу в игру, шаман к тому времени устанет сидеть в засаде.

*Ап, апнуться – поднять уровень.

*Пати от англ. party - "отряд". Группа персонажей, объединенных общей целью. Передвигаются совместно, помогают друг другу в битвах.

*Скилл или скил от английского skill - навык, мастерство, умение.

*Блинк (от англ. blink – «вспышка») - способность персонажа мгновенно перемещаться на короткие расстояния (телепортироваться).

*Стан– происходит от английского слова stun и переводится как оглушать, ошеломлять и сваливать ударом. Полностью запрещает любые действия противника: не даёт двигаться, использовать умения или предметы инвентаря.

*Кулдаун – время отката способности, скилла, умения и т.д. “Перерыв”, т.е. время ожидания до повторного использования.

*Тик - это единица измерения времени, в частности, это относится к одному экземпляру повторяющегося действия.

*Синька – синяя вещь, качество редкое.

*Зеленая вещь – качество необычное.

Глава 6

Утром я все же повременил с ЛФ. Достал из морозилки пельмени и приготовил, подумал, что игры играми, а нормальную жарчку еще никто не отменял. Нафиг эти капсульные растворчики. Я сидел в полной тишине и одиночестве, пялился в стену на кухне и жевал пельмени. Ума не приложу, что стану делать, когда через тринадцать дней демоверсия помашет мне лапкой и выкинет сюда навсегда. Ничего не имею против этого мира, но с некоторых пор не могу воспринимать его иначе, чем ловушку.

Забраться назад в капсулу стало тем еще квестом. Я набил с десятков синяков, но моя гордость в процессе пострадала намного больше. Удивительно, что к этому времени у меня от нее еще что-то осталось. Видели когда-нибудь как беспомощно ползет животное с перебитой хребетиной? Вот также выглядел и я, пытаюсь запихаться куда должно. Когда мне это, наконец, удалось, долго не мог отдышаться, а настроение ежесекундно скакало от радости, что получилось, до истового желания пристрелиться.

Знакомая волна темноты унесла меня на экран загрузки, мелькнула яркая приветственная заставка, и вот я стою на своих двоих в постепенно проявляющемся из тумана мире. И снова испытываю наслаждение от того, что чувствую свое сильное легкое тело. Все тело, а не отдельные его части. Эта игра мой личный наркотик. Одной дозы хватило, чтобы крепко на него подсесть.

Я осмотрелся. Кажется, на этом кладбище провожу большую часть игрового времени. Какая ирония, последние полгода я мечтал оказаться на кладбище – мечты сбываются. Правда, не всегда так, как мы рассчитываем. Шамана поблизости не наблюдалось. Любопытно насколько хватило его терпения, долго он вчера здесь сидел? Пять минут? Пять с половиной? Я вышел из безопасной зоны и потопал в направлении Свистунков. По дороге заметил восклицательный знак в левом нижнем углу, опять пропустил какое-то уведомление.

– *Вы изучили заклинание «Огненный шар»!*

Ого! Да, серьезно, изучил? Ну, круто. Только сейчас заметил, что на панели быстрого доступа появилась пиктограмма старого доброго фаербола. Я почитал описание – новый скилл мог не только хорошенько жახнуть противника, но и с высокой долей вероятности поджигал его.

Перед тем, как идти в деревню, я заглянул на стартовую поляну к старосте. Очень надеялся, после сдачи квеста, получить третий уровень. Очки опыта красноречиво намекали на такую возможность.

– *200/400.*

Дедок, не будь жадиной, дай двести опыта молодому дарованию, подумал я при виде старосты, скучающего под березой.

– Наверное, сегодня будет дождь, – хмурясь на серые рваные облака, заявил Тихон вместо приветствия.

– Так бери свои лютики и возвращайся в деревню, дедушка, – улыбнулся я, протягивая с трудом добытый гербарий.

– *Вы выполнили задание: "Свежие лютики". Получено: 300 очков опыта, «рубашка мага», «штаны мага», «ботинки мага», 10 медных монет.*

Вы получили уровень 3! Здоровье, мана, выносливость – восстановлены. У вас 2 нераспределенных очка характеристик.

Я скосил взгляд на обновившуюся полосу опыта.

– *100/500.*

Растем потихоньку. И новый шмот подвалил. И теперь я не беднота без единой копейки в кошельке. День-то заладил.

– Нет, я постою еще часок, – отмазался Тихон, а я попрощался и поспешил в Свистунки. По пути придел новые «штаны мага», они зеленые и явно получше моих будут.

– *Штаны мага. Качество: необычное. Прочность 10/10.*

+1 к броне.

+3 сопротивление магии.

Рубашку мага даже примерять не стал, она не шла ни в какой сравнение с синькой, выбранной из шамана, и не добавляла драгоценную единицу к интеллекту. А вот ботинки оказались крутой вещью и главное удобной, в тысячу раз лучше болтающихся на ступнях шлепок. Высокие, со шнуровкой, ботинки явно намекали, что у меня большое будущее боевого мага. И давали приятные бонусы.

– *Ботинки мага. Качество: необычное. Прочность 8/8.*

+1 к броне.

+2 сопротивление магии.

+10 к скорости передвижения.

Обожаю все, что увеличивает скорость, бега, боя, неважно, все вкусно и крайне желанно. Теперь нужно разобраться с уровнем. Я снова получил единицу телосложения и здоровьеросло до семидесяти хп. Два свободных очках хотел кинуть в дух, но жаба задушила остаться без прироста к урону, и я вложил одно в интеллект, второе в дух. На выходе получилось:

3 уровень:

– Сила: 5

– Ловкость: 5

– Интеллект: 15 + 1

– Дух: 9

– Телосложение: 7

– Здоровье: 70/70

– Мана: 45/45

– Выносливость: 45/45

Свистунки, обнесенные невысоким частоколом, во всей красе предстали передо мной. Хотя красы тут особой не было, так, простенькая деревенька с покосившимися домишками. Я направился сразу в таверну, по пути примечая лавки торговцев, мало ли, в будущем пригодятся.

Народу в деревне было немного, все больше местные. Разрабы ЛФ не ограничились одной стартовой локацией для одной расы, поэтому здесь немногочленно. Для азиатов вообще выделили отдельный материк на северо-востоке, как и для европейцев, американцев только на западе. Русскоговорящим же достался жирный кусок в виде Вирия посерединке, где я сейчас благополучно и разгуливал. Перемещения между материками не запрещены, но шанс встретить здесь, в стартовой локе, иностранца стремился к нулю. Меня лично это радовало, всегда приятнее играть с родными по духу соотечественниками.

Я вошел в добротную просторную таверну «У Драгана» и нашел хозяина за барной стойкой.

– *Драган, трактирщик, 6 уровень.*

На беднягу было жалко смотреть. Он оперся локтями на стойку и обхватил руками голову, а когда поднял на меня глаза, в них плескалась кристальная, ничем незамутненная боль.

– День добрый, мил человек, – поздоровался я, подходя ближе.

– Добрый, – Драган вымученно улыбнулся. – Чего желаешь? Отобедать или комнату снять? Если тебя Тихон прислал, то всего три медяка за неделю возьму.

– А за один день? – мне комната нужна только чтобы сделать в ней привязку, не думаю, что буду тут жить.

– За день – один медяк.

– Хм, давай на неделю, – отсыпал я три медных монеты трактирщику, сообразив, что так намного выгоднее.

Драган отдал мне ключ от комнаты и указал на лестницу, ведущую на второй этаж.

– Третья дверь справа.

Я кивнул и отошел от стойки.

– *Вы выполнили задание: "Сходите в деревню Свистунки и поговорите с трактирщиком".*

Получено 50 очков опыта.

– *Опыт 150/500.*

Не густо, но хоть что-то, все равно ведь сюда пришел бы. Я оглянулся. Драган снова со страдальческим видом завалился на стойку. Здесь пахнет квестом. Надо поинтересоваться что не так с настроением это крепкого на вид мужичка. Какая нелегкая его так потрепала?

– Драган, расскажи что у тебя случилось, помогу чем смогу, – шагнул я назад.

– Дочку, дочку у меня украли, – не стал ломаться трактирщик. – Бандиты из Сероводья проклятые, выкуп требуют пятьсот золотых. У меня отродясь таких денег не было, вовек не собрать. Я уже и таверну на продажу выставил, да только за нее никто больше пятидесяти золотых не даст...

– Снимай таверну с продажи, – перебил его я. – Верну твою дочку.

Драган недоверчиво прищурился и окинул меня оценивающим взглядом.

– Не справишься ты с ними, – завел песню явно недовольный моим уровнем и прикидом.

– Сказал – сделаю, – отрезал я.

– *Получено задание: спасите дочку трактирщика. Тип задания: обычное. Рекомендуется выполнять в группе из трех игроков.*

Время на выполнение: 5 часов.

Награда: вариативно.

– Спасешь дочь, я для тебя что хочешь сделаю, – пообещал трактирщик. – Только будь осторожен, бандиты предупредили, если кого на них натравлю – убьют девочку.

– Хорошо, буду осторожен. Бывай, – кивнул я и поднялся наверх.

Комната была небольшой и не слишком уютной. Серая простая мебель, все донельзя аскетично, по-деревенски. Я сделал привязку и заглянул в большой сундук в углу. Он оказался хранилищем, но складывать мне туда пока нечего. Снова спустился вниз, в общий зал прибавилось народа. Трое игроков сидели за столом у дверей и что-то жарко обсуждали, но мое внимание привлек темный эльф в углу. Я подумал, что он нпс, и раскатал губу на квест, но присмотрелся – игрок, третий левел, как у меня. Надо же, что только забыл в человеческой песочнице?

Я сел за свободный стол у окна и послал сообщение в чат локации о том, что ищу пати на квест с бандитами. Минут через пять повторил. Еще через две минуты отчаялся кого-то найти и собрался погулять по деревне, поискать негрупповых квестов. И тут мне написал в приват Лехандр:

– Прив, собираюсь покачаться на бандитах, квеста у меня нет, но если ты не против пофармить вместе, то выполним твоё задание.

– Ок, меня устраивает.

Мне тут же прилетело приглашение вступить в группу.

– Сейчас приду к тебе, погодь сек, – пришло от Лехандра.

Я уставился на его иконку с удивлением, а тут и он сам зарулил в таверну. Светлый эльф четвертого уровня, с прямыми белыми волосами едва ли не по пояс. Пряма-таки Леголас недоделанный. Острые уши внушительных размеров забавно торчали среди прядей. На спине висел лук.

– Привет, я Лехандр или просто Леха, – протянул мне руку эльф.

Я пожал и представился.

– Третьего нам надо, – сказал я, система пишет, что квест для троих.

– Сейчас найдем третьего, – улыбнулся и подмигнул мне Лехандр. Ярко-синие глазищи его хитро блеснули. – Пойдем.

Эльф направился к столу, за которым сидел темный эльф. Ну, только не это, подумал я. В ЛФ расы темных и светлых эльфов зачатые враги. Я подумал, что остроухий решил затеять ссору.

Темный встретил нас взглядом исподлобья. Дымчатые глаза недобро сощурились, и весь он стал походить на недовольного кота, только шерсти дыбом не хватало для полного соответствия образу. Он махнул перед светло-серым лицом тонкими пальцами, брезгливо сморщился и выдал высокомерно:

– Жаль светлая эльфятина воздух испортила, а день так хорошо начинался.

– Что нужно здесь проклятой отрыжке тьмы? Твое присутствие оскорбляет мой взор, – выдал в ответ Лехандр, задрал нос к потолку.

Я в стадии охореневания тяжело опустился на стул, переводя взгляд с одного на другого. Только попкорна не хватало.

– Могу облегчить твои страдания и вырезать синюшные зенки, – выплюнул темный и скинул с головы капюшон, приподнимаясь. Черные волосы стянуты в хвост на затылке, в руке блеснул кинжал.

– Да снизойдет на тебя проклятие истинных богов, ничтожный, – ответил Лехандр и вдруг заржал, аки конь, протянул руку темному. А тот поднялся, широко улыбаясь цапнул светлого в объятия, и похлопал по плечу.

– Я нам третьего нашел, – кивнул в мою сторону Леха. – Знакомься.

– Эльвар, темный эльф третьего уровня, рога*, – кивнул мне темный. – Так и зови, настоящее имя я не люблю.

– Договорились. Неморт, можно и Влад. Как же вы двое здесь оказались?

– Мы друзья, – рухнул на стул рядом Леха. – Вместе игру купили, вместе играть хотим, да только мне уперлось светлого эльфа создать, а ему темного.

– Трактирщик! Принеси пива! Темного, три порции! – крикнул Эльвар.

– Ну, а так как светлые темных ненавидят, то качаться вместе нам в своих песочницах не судьба, – продолжил рассказывать Лехандр. – Пришлось раскошелиться на телепорты и прилететь к вам, жалким смертным. Тут нам обоим почти все квесты доступны, и никто не прикончит ненароком.

– Все, да не все, – одарил злым взглядом Эльвар, принесшего пиво трактирщика. – Эта вот нехорошая непись нам свой квест не дала. Расист проклятый.

Лехандр придвинул ко мне кружку пенного напитка.

– Пей, оно баф дает на плюс десять к скорости бега. Быстрее до руин доберемся.

– Руин? – переспросил я.

– Ну да, бандюки тут недалеко на руинах древнего города обитают, – просветил меня Эльвар.

Даром, что приезжие, а разбираются во всем лучше меня, почувствовал я себя нубом. В нос ударил вкусный запах свежего пива, я сделал глоток и поразился тому, насколько реальными казались ощущения в игре. Вспомнилась «Матрица», вся наша реальность штука зыбкая и зависит лишь от электрических сигналов, поступающих в мозг.

– Погнали, – сказал Леха, допив пиво и утирая рот рукавом темно-зеленой рубахи. – Не терпится поднять пару уровней.

Я заметил, что прикинуты эти двое намного лучше меня. Видно закинули реальные деньги в игру и приоделись на аукционе. Тем лучше, качаться с ними будет проще. Я поднялся и тоже ощутил нетерпение. Радость во мне вызвала не только перспектива скорой прокачки,

но и предстоящая пробежка до руин. Держу пари, никто здесь не бежит с таким упоением, как я.

*РОГА (от англ. rogue – «разбойник») - один из классов персонажей в игре.

Глава 7

Добрались мы быстро. Руины Аелеров не были величественными. Совсем. Остатки зданий давно поросли травой и деревьями, по большей части от них мало что осталось. Но некоторые здания устояли каким-то чудом, не иначе, потому что только чудо может помочь в противостоянии с природой. По легенде этого мира древняя раса потеряла свое могущество, ввязавшись в кровопролитную двухсотлетнюю войну с Ленистами. Аелеры, в конце концов, победили, но какой ценой... Ленистов истребили полностью, но и сами оказались столь малочисленны, что не смогли противостоять более молодым и менее развитым расам, вроде людей и эльфов. Сейчас Аелеры обитали в небольшой стране на северо-востоке этого материка.

Разбойники видно давно здесь окопались, даже подлатали некоторые здания, соорудили крыши. Их жилища находились на приличном расстоянии друг от друга, и это давало нам возможность неплохо прокачаться на бандитах, не рискуя навлечь на себя гнев сразу всей шайки, численность которой могла доходить до нескольких сотен. Квест о спасении дочки трактирщика я сделал активным, и стрелочка на карте показывала, что нам нужно углубиться в этот стихийный поселок.

Третий левел сделал меня счастливым обладателем «Ледяного копья», судя по описанию нового умения, оно должно неплохо замедлять противников. Мне не терпелось попробовать. Мы решили проверить силы на двух бандитах, сидящих у костерка, третьего и четвертого уровня. Лехандр выстрелил из лука в того, что слабее. Эльвар бросился к вскочившему врагу навстречу, а я, не мешкая, припечатал незадачливого бандюка ледяным копьём. Добраться до нас он не успел. Едва рога оказался рядом, снес остатки хп, пару раз взмахнув кинжалами, и тут же принял на себя удар от второго бандита. Да, нам с лучником явно будет легче в сегодняшнем каче, а вот Эльвару, хочешь не хочешь, придется танковать*. Из разбойника плохой танк*, но с прямыми руками на мелких уровнях это вполне возможно. У Эла руки были прямыми, когда нужно он просто кайтил противников, пока мы расстреливали их издалека. Иногда, кто-то срывался* на Леху, но, обычно, не успевал даже добежать. Дело спорилось, опыт потихоньку капал.

По мере углубления в лагерь разбойников мы немного обнаглели. Стали неосторожны, молодецкий задор одолел, сагрили* сразу два пака*. Одних я подцепил фаерболом, вторых – Лехандр. Ломанулись на нас с двух сторон сразу шесть бандюков. Я переключился на цель лучника, Эльвар одного застал, но все равно ситуация быстро накалилась. На Лехандра напали двое, на меня и вовсе трое.

– Бандит Сероводья нанес вам урон: 14.

Очки жизни: 56/70.

– Бандит Сероводья нанес вам урон: 12.

Очки жизни: 44/70.

– Вы нанесли урон бандиту Сероводья заклинанием Огненный шар: 30.

Очки жизни: 70/100.

Урон от горения: 2.

– Бандит Сероводья нанес вам урон: 17.

Очки жизни: 27/70.

Так, дело запахло жареным. Еще пару секунд и эта троица замочит меня и глазом не моргнет. Не долго думая, я блинканулся от них подальше, развернулся, и наградил уже подожженного мною беднягу ледяным копьём.

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.