



ВСЕМИРНЫЙ ВЕСТНИК ВАЛЬДИРЫ

Самые достоверные известия мира Вальдиры!

2019

ВАЛЬДИРА НАСТУПАЕТ

Laertid

Монах

Вот он, долгожданный час. Я с предвкушением посмотрел на блестящий гроб капсулы полного погружения, появившийся в моем кабинете. Конечно, места тут теперь почти не осталось. Но не ставить же капсулу в спальне или на кухне, если можно себе это позволить.

А я наконец-то мог. С самого их появления на рынке капсулы заметно дешевели из года в год, но даже пару лет назад оставались вещью из разряда роскоши. Мне, только окончившему университет, оставалось лишь пускать слюни на новейшие игровые технологии, и отвлекать себя старыми-добрыми псевдо-трехмерными MMORPG. Каждой из которых удавалось захватить мое внимание от силы на пару месяцев. И, чего греха таить, я опасался, что Вальдира справится не лучше. Восторженные отзывы не утихали все эти годы, и масштабы игрового мира лишь росли, но страх разочарования нашептывал, что все эти отзывы куплены либо вызваны новизной ощущений полного погружения, а контент снова скатится к знакомому беспрестанному гринду, когда целыми днями только и делаешь, что крошишь мобов. Но несмотря на это, не дать шанса держащей в своем плену тысячи людей игре я не мог.

Персонажа я принялся создавать сразу, как только за работниками, устанавливающими мой персональный игровой гроб на его почетное место, закрылась дверь. Зайдя на сайт Вальдиры, быстро оплатил серебряный аккаунт. От деревянного очень отговаривали опытные игроки, а за более дорогие доплачивать не хотелось. Позже перейду, если настолько зацепит. Тут же получил предложение выбрать имя своего альтер-эго. В ответ на вбитое мною "Лао" система предложила дополнить его одним из десятка вариантов прилагательных. Ну да, не алмазный аккаунт, однословный ник не допускает. К счастью, первая же попытка оказалась успешной, и с именем "Лао Умиротворенный" я решительно нажал кнопку "Подтвердить". Чтобы столь же решительно заняться созданием собственно персонажа.

Меню генерации задержало меня на добрых полчаса.

Даже если я тут ненадолго, хочется иметь красивого аватару в мире игры. Ну, или хотя бы не страшного и с намеками на ин-





дивидуальность. Раса - человек, у них меньше нюансов. Телосложение, для удобства, максимально близкое к моему, благо, кое-какие мышцы имеются, за него не будет стыдно. Возраст также мой, под тридцатник. Изучив весь спектр предлагаемых причесок и форм лица, остановился на понравившейся комбинации. Годится.

Затем введение в библиотеку для новичков, краткое обучение азам и, наконец, подтверждение того, что в Вальдире появился новый житель.

Просмотрев брошюрку, прилагаемую к кокону, и соотнеся её с инструкциями, полученными от техников, я разделся до белья, на всякий случай протер внутреннюю поверхность капсулы и опустил в ложе анатомической формы. Лежать было неудобно, местами поддавливали неожиданные выпуклости, но автоматическая настройка капсулы скоро должна исправить это. Нажатие на кнопку запуска погрузило меня в водоворот красок.

Игровая реальность, встречай свою новую жертву!

И спустя минуту я обнаружил себя на пыльной дорожке, вокруг островки травы с редкими деревцами, а в некотором отдалении виднелись и домики. За спиной эффектно колыхалось марево таинственного портала. Даже жаль, что он служит проходом из реального мира в этот, игровой, лишь однажды. На себе я обнаружил грубую холщовую рубаху и штаны ей под стать, ноги показывали окружающим, какие красивые на них пальцы, - обуви на них не было вовсе. В котомке пара предметов, служащих явно для антуража - нет, ну кто будет хлебать воду треснутой крынкой? Закончив разбор имущества, я огляделся снова.

Влево и вправо от портала тянулась высокая каменная стена, надежно закрывающая от моего взора соседние кварталы, если они были. И противоположных стен я разглядеть не мог: похоже, Ясли не такие уж и маленькие. Тем лучше для меня, торопиться с выходом в большой мир я не собирался.

А собирался я начать с квестовой прокачки. Так как прямо сейчас меня даже самый что ни на есть трусливый заяц или никчемная крыса зашибет, с учетом моего выбора игрового пути. Единички во всех характеристиках наглядно демонстрировали, что называть крыс никчемными с моей стороны неоправданно. Потому путь мой лег в направлении ближайшего участка - окруженного не слишком высоким забором домика с немаленьким садом. Стоило мне затормозить у забора, как из-за него меня окликнули:

- Мил человек, что ж это с тобой случилось, что ты в рванине разгуливаешь?

- Бежал я от бедствия страшного, спасался, как мог, а вот одежде не повезло моей. - ответил я крупной женщине, обнаружившейся в том самом саду. Про бедствие - это вполне официальная легенда появления игроков в мире Вальдиры, так что я решил не придумывать лишнего. - Вот буквально минуту назад я здесь очутился, хозяйюшка, едва успел дыхание перевести. Неужто так плохо выгляжу?

Я, в принципе, признаю: холст - ткань грубая, одежда на мне была простенькая, но рваниной я бы её не назвал, на пе-





ределку из мешка она не походила. Но женщина была явно иного мнения.

- Да как бы тебя стража не повязала за такой внешний вид.

Хоть бы бахромку состриг, да от пыли отряхнул, всё опрятней будет смотреться.

Словно в подтверждение её слов перед моими глазами выскочило системное сообщение:

Внешний вид персонажа играет важную роль в мире Вальдиры.

- Твоя правда, хозяйюшка. Да вот только нет у меня ножниц, а ножом это делать несподручно. Не одолжишь ли инструмент под такое дело? А я тебе по хозяйству подсоблю.

- Ой, как ты это вовремя предложил, я уж думала к соседям идти. Надо мне ветку срубить, мешает она яблоньке расти. Заходи, не стой на дороге. Давай я пока твоей одежкой займусь сама.

Упомянутая ветка оказалась стволом небольшого дубка, который решил почему-то расти не вверх, а вбок, подальше от своего ближайшего соседа. Только вот проблема в том, что рядышком была посажена маленькая яблонька, и дуб вскоре начнет загораживать ей солнечный свет. Вот и решила хозяйка от вредного дубка избавиться. И, принеся мне из сарая топорик и приняв мою спешно снятую одежду, она удалилась в дом, заниматься штопкой, видимо.

Я, конечно, знал, что именно такую помощь по хозяйству тут готовы принять, и что посуду мыть меня не заставят. В гайдах полно информации, и в том числе такой. И также я знал, что в процессе выполнения задания получаешь вторую единичку Силы и Выносливости. Это, собственно, и было моей основной целью.

Подняв топор - с некоторым усилием, вот это да! - я напал на несчастное дерево, которое рубят, наверное, каждый день, а может и не по одному разу. Хотел бы я сказать, что полетели щепки, но нет - топот уходил в дерево едва ли на миллиметр. А порой я вовсе промахивался мимо ствола. Как же здорово, что это не крыса, которая меня просто скушала бы, степенно попискивая. Да еще и через пару десятков взмахов мои руки отказались подниматься, и я получил сообщение о том, что Усталость - очень важный ресурс, и за ним необходимо следить. Соответствующая шкала и впрямь была заполнена до конца. Вот так так, это и впрямь будет не быстрый квест. Представив себя в реальном мире, я сел на землю для отдыха, и с радостью заметил, что усталость стала убывать заметно быстрее.

Так, чередуя отдых и яростную работу топором, я постепенно делал зарубку глубже, а примерно через полчаса получил свой долгожданный прирост характеристик. В целом, можно было бы и уйти, но стартовая одежда все же куда лучше, чем её отсутствие, да и кидать NPC нехорошо. Так и до обмана других игроков недалеко, это не считая падения репутации. Да и в любом случае, оно бы того не стоило: с подросшими характеристиками я дорубил

деревце минут за десять. А отчитавшись за проделанную работу, помимо почищенной и подшитой одежды получил еще





и каплю опыта, о котором совершенно забыл.



Поразмыслив, пришел к заключению, что идти на первом уровне даже на ясельных мобов неоправданно опасно, надо поднять уровень на квестах. А их даже для первого уровня было здесь аж несколько. В основном доставка, в чем я и убедился, выйдя на десять минут из игры и полистав первый попавшийся гайд. Пройдя четко по нему я узнал, где находится мельница, гостиница, выход из Яслей и оружейный магазин. И поднял уровень аж на одну доставку раньше, сказавшись “лишний” квест на рубку дерева.

Присев на бревно, лежащее у общественного колодца, я принялся за распределение своих первых пяти очков характеристик. Четыре из них я сразу распределил в Силу, Выносливость и Ловкость в количестве одно, одно и два соответственно. Над пятым же я серьезно задумался. Мой билд предполагал вкладывать пятое очко в Мудрость, но я так и не нашел информации, будет ли мне это полезно в будущем. Однако вот прямо сейчас эта характеристика мне совершенно точно была бесполезна. Гораздо лучше было бы выбрать одну из физических характеристик, но опять же, которая из них важнее для меня? Так и не определившись, я отложил решение до результата первого боя, вложу в то, чего будет особенно не хватать.

Теперь мои характеристики выглядели пободрее:

Сила - 3

Ловкость - 3

Интеллект - 1

Выносливость - 3

Мудрость - 1

Пришла пора бросить вызов местным грызунам! Квест на них я как раз взял у мельника, и всё, что требуется, у меня с собой. А конкретно, руки да ноги, ибо именно ими я собирался расправиться с вредителями. Вскочив с бревна, я трусцой направился к сараю, в котором и расплодилось крысье семейство. Возле сарая удачно никого не было, потому пяток крыс мирно разгуливал на различном расстоянии от логова. То, что нужно. Для начала, следовало опробовать силы на одном противнике, потому я поднял камешек и бросил его в наиболее обособленную особь. Не попал, но камешек пролетел прямо перед носом грызуна, чем обратил на меня его внимание. Спокойно гулявшее животное тут же превратилось в сгусток ярости и писка и бросилось ко мне. Весьма даже шустро, надо сказать. Разбег должен был закономерно закончиться прыжком, потому я приготовился сбивать в полете летящее на меня зубастое тельце. Тельце и впрямь полетело, прямо как я ожидал, но вот чего я не ожидал, это собственной криворукости. Удар пришелся значительно выше как крысы, так и той точки, в которую я целился. Впрочем, благодаря развороту корпуса бросок грызуна пришелся вскользь, и я лишился лишь пары хитпоинтов. Попыток попасть всерьез у меня будет еще предостаточно.

Моб, не теряя времени, развернулся прямо там, где при-





землился, и нацелился на новый разбег, но я был уже рядом, занеся ногу для удара. Удар по кругу вдоль земли не оставлял крысе шанса увернуться - и на сей раз даже моя низкая



ловкость, которую я винил в прошлом промахе, не позволила противнику избежать прямого попадания. Зверь был отброшен в сторону, но при этом умудрился царапнуть меня по ноге, сняв еще несколько единиц здоровья. В целом, примерно так бой и продолжался - я мазал или попадал, пробовал также отводить броски крысы в сторону, отталкивая её на лету. Итогом каждого столкновения было несколько потерянных единиц здоровья. Когда у меня осталось едва треть от изначально полной полоски, я заподозрил, что что-то идет не по плану. Все же немалая часть моих ударов прошла по грызуну чисто, однако непохоже, чтобы он чувствовал себя хуже, чем я. Руки уже едва поднимались от усталости, так что я решился на тактическое отступление, развернулся и рванул что есть мочи, зная что далеко от сарая моб не побежит.

Но далеко не убежал и я. На втором шаге ноги подломились, и мой аватар кулем грохнулся на землю, неспособный пошевелиться. От взрывного усилия полоска усталости рывком заполнилась до конца и теперь мигала зловещим красным. И крыса прекрасно до меня добежала, не поленившись пройти эти мои два шага, и деловито принялась грызть и царапать. Лежа на животе и глядя в пыльную поверхность дороги, я размышлял, как же здорово, что боли в игре нет, а на зрелище пожирания тебя можно не смотреть. Вместо этого я поглядывал на полоску усталости, гадая, что случится раньше: я смогу двигаться или отправлюсь на круг перерождения. Закрывшая обзор красная пелена, быстро ставшая радужной, послужила мне ответом.

Стоя посреди круга перерождения я пытался понять, что именно пошло не так. Помереть от первой же встречной крысы!

- Сойди с круга, путник, не гневи богов, - буркнул здоровенный детина с укрытыми пледом ногами, обнаружившийся на скамейке рядом с платформой возрождения.

Спешно сойдя с неё, я сел было рядом с мужиком, но тут же вскочил. Там же остались мои вещи, нужно их забрать. Подумаю после этого.

На заре Вальдиры я был её ярым фанатом. Конечно, в то время у меня не было денег даже на самую дешёвую капсулу - у студентов-бюджетников денег на такое нет, - потому я взахлеб читал новости игры, обзоры, гайды. Время было такое, что игроки постоянно находили что-то новое. Первый игрок, получивший двадцать пятый уровень, первый игрок-ремесленник, первый клан, регулярные патчи с новыми объявленными возможностями, новые классы, профессии и специализации. Новостей было много, и в какой-то момент они меня переполнили и я как-то резко потерял к ним интерес.

Так что когда я пришел к осознанию, что вот наконец наступило время, когда я могу присоединиться ко всем этим





приключениям сам, изучать Вальдиру мне предстояло практически с нуля. Класс персонажа для меня был очевиден - мне давно нравились боевые искусства, я сам занимался ими некоторое время. Играя с друзьями в настольные ролевые игры, я как правило первым делом пробовал класс Монаха - и для ролевой игры с полным погружением не собирался делать исключение. Это не тот монах, который из монастыря, для несведущих, а боевая машина смерти, воплощающая знания людей о возможностях человеческого тела и духа.

Но принять решение оказалось проще, чем реализовать его. Первый гайд для новичков, второй, десятый - список классов в более поздних гайдах был длиннее, чем в более ранних, но ничего похожего на монаха из д-н-д я не нашел. Система классов Вальдиры здорово отличалась от таковой в других компьютерных играх, класс не выбирался при создании персонажа. Для получения игрового класса необходимо было найти NPC, который ему обучает. И если Воинов или Магов обучали в соответствующих гильдиях, Жрецов и Паладинов - в храмах, то, к примеру, Ведьмой можно было стать в Гильдии чернокнижников или у какой-нибудь ведьмы-местной, как здесь называли NPC для антуража. Все эти злые сообщества и персонажи обитали в городах и поселениях Тёмных земель, куда дорога Светлым да нейтральным персонажам заказана, соответственно, так просто напрямиком из Яслей туда не попасть.

Так вот - персонаж, обучающий на монаха, найден пока не был. Может, его вовсе нет в игре, может его нашли, но решили не делиться этой информацией. Может быть, это всем известный тихий старичок, просто никто не знает, что будущим мастерам боевых искусств именно к нему. Как бы то ни было, образовались определенные сложности.

Поняв, что очевидный путь закрыт, я попытался думать творчески. Что есть тот монах, которым я хочу быть? Мастер безоружного боя, владеющий боевыми приемами за рамками человеческих возможностей. В Вальдире последнее равносильно магии, и через неё и реализовано. Хорошо, значит, это персонаж-боец с магическими техниками усиления ударов.

Просмотр списка классов, которые я нашел, подтвердил уже имеющиеся у меня опасения - единственный боец, владеющий магией, это Паладин. А механика паладина очень отличается от той, которую хотел я. Что ж, отложим это.

Так же как классы, Навыки, Умения и Заклинания могут быть получены как от учителей, так и из иных источников. Вот, например, воинское Оглушение выглядит очень славно. Но стоит ли брать этот класс, надеясь компенсировать разницу между желанием и реальностью другими игровыми ресурсами, - сложный вопрос.

К счастью, вовсе не обязательно обучаться классу сразу, как только появляется такая возможность. Это можно сделать в любой момент. А вот распределение характеристик надо продумать уже с первого уровня. В д-н-д, например, монаху были в равной степени важны Сила, Ловкость, Выносливость и Мудрость. От последней зависела





защита, как и от Ловкости. Но в Вальдире такой зависимости нет, и пока я не нашел ни одного упоминания какой-либо техники, которая предоставляла бы подобную механику. Потому вложения в Мудрость представляются неоднозначным решением. Но может случиться и так, что для получения умения у меня должен быть достаточно высокий показатель Мудрости, и именно из-за его отсутствия Воины не получают это умение. Хотя, при такой логике, мне нужно вкладывать по одному очку в каждую характеристику. Возможно, стоит просто не тратить пятое очко за каждый уровень, пока не определюсь с вектором развития....

И вот теперь я столкнулся с последствиями своих теоретизирований. Забрав свои вещички и нацепив обратно одежду - бегать по поселку в неснимаемых неуничтожимых памперсах мне не хотелось, - я присел под деревом неподалеку от сарая, открыв Вики для новичков и пытаюсь найти ответ, что не так с моим билдом.

Итак, урон зависит от Силы, при этом защита цели может свести его к нулю или единице. Решается это повышением показателя Силы, прокачкой эффективности своих атак и получением специфических навыков, вроде Пробивания брони. Силу можно прокачать физическим трудом, и на данном этапе это не сверхсложно, или повышением уровня, с чем у меня намечаются проблемы. Простейший доступный мне способ повышения эффективности атаки - это получить и прокачать умение для рукопашного боя, оно должно открыться, если достаточно много раз бить голыми руками.

Тем не менее, мне хотелось отомстить этим низкоуровневым мобам поскорее. Что показал этот бой? Что ударяя по крысе, я получаю урон и сам. Я откопал боевые логи (до этого их отображение было отключено, что я немедленно исправил через Настройки), и обнаружил, что пару раз за бой я сумел как-то нейтрализовать удар крысы так, что он не нанес мне урон. Единственное, что пришло мне в голову - от этих ударов я просто увернулся.

И наконец, еще один прием я так и не попробовал, а именно захваты. Конечно, в боевых искусствах они рассчитаны на применение против другого человека, но если схватить крысу за загривок или спинку, то она ничего уже не сделает. Можно дальше просто бить её об землю, до конца боя или собственной выносливости. Хотя захват противника должен быть самым сложным приемом из перечисленных, он может дать и самый большой выигрыш.

Закончив на этом разбор полетов, я отправился снова бросить вызов той же крысе. В конце концов, избиение деревьев от меня никуда не денется, если остальные способы не помогут, но у меня были опасения, что за такое я могу получить отнюдь не желаемое мною умение, а какого-нибудь Лесоруба. Это было бы знатное издевательство, но притом абсолютно логичное.

За моё отсутствие крыса, видимо, уже была кем-то убита, но неподалеку оказалась её товарка, столь же удобная для отвода подальше от подруг. Повторив прием с камешком - на





сей раз начало боя обозначило чистое попадание - я дождался, когда моб подбежит поближе, и присел в тот же миг, когда крыса взвилась в прыжке. Безвредно пронесшийся над голо-



вой комок шерсти и зубов подтвердил работоспособность этого приема. Но сразу бросаться за крысой я не стал, помня, что разворачивается она достаточно шустро. Напротив, я сделал отшаг назад, чтобы у грызуна было больше пространства для разбега и его алгоритмы сделали выбор в пользу повторения этого броска. Так и случилось, и на этот раз я не только присел во время крысего полета, но и развернулся лицом к той точке, куда она должна была приземлиться, а затем рванул вперед, стараясь схватить её сразу после приземления. Мои пальцы скользнули по шерсти, и грызун шустро отпрыгнул в сторону, настороженно уставившись на меня. Крыса до сих пор не потеряла ни единого хитпойнта, но ведь и я тоже! Обнадеженный, я снова отступил, провоцируя ее на разбег и прыжок, и спустя пару секунд враг на всех парах летел в мою ловушку. На этот раз мне удалось крепко ухватиться за загривок и за середину тельца зверька. Рывок в бок не дал крысе ничего, как и попытка извернуться всем телом, когда я поднял её в воздух. Последовавший затем удар о землю хорошенько её оглушил, и добивание произошло без эксцессов.

В итоге когда зубастая тварь истаяла в моих руках, на её счету было лишь пара успешных царапин, когда я неосторожно подносил её слишком близко к корпусу. Это была чистая победа, и я был чрезвычайно доволен собой. Вот только шкала усталости под конец боя мигала тревожным красным. Похоже, я прошел буквально по краю. Припасенное очко характеристик оказалось очень кстати, и я решительно вложил его именно в выносливость. И начался захватывающий фарм.

Надо сказать, первый бой оказался самым удачным из всех. Часто крыса успевала меня основательно потрепать, прежде чем быть пойманной. А если не удавалось её быстро оглушить об землю, то нередко зверек выворачивался из моих рук. Опытным путем я установил, что с упором на увороты, а не захваты и отбивания ударов руками, я побеждаю крысу в бою "на кулачках", если успеваю снести ей в начале боя больше здоровья, чем она мне. И все же на три-пять крыс приходилась примерно одна моя смерть. Я лишь надеялся, что в будущем найду способ улучшить эту статистику.

Примерно на двадцатом зверьке я получил сразу два радостных сообщения - о получении уровня и об открытии такого нужного мне умения Рукопашник первого ранга. Которое повысило мой наносимый урон на 1%. Немного, но оно лишь на первом уровне, его потенциал раскроется со временем. Во всяком случае, я очень на это надеялся.

Распределив полученные баллы 1 в Силу, 2 в ловкость и 2 в выносливость, я продолжил фарм крыс. Дело пошло веселее, что, конечно, не удивительно.

При таких небольших числах показателей каждая дополнительная единица дает заметные изменения. Пожалуй, примерно так я буду качаться как минимум уровня до пятого.





Ровно до пятого уровня меня и хватило. День уже заканчивался, и хоть сегодня и выходной, но проводить в игре круглые сутки я не планировал. Поэтому снова распределив полученные баллы характеристик по установленному для себя плану, я отнес мельнику кипы шкур и хвостов уничтоженных грызунов, нашел тихое местечко рядом с мельницей и вышел из игры. После получения четвертого уровня я ни разу не умер, и убийство одной крысы стало настолько простым, что я рискнул напасть сразу на пару. Этот бой весьма меня взбодрил - пришлось отбиваться от второй крысы тушкой первой, что, конечно, уменьшило аккуратность захвата, и пару раз я ронял зверька, приходилось снова его ловить. В целом, это возможно, но очень неудобно, сражаться с несколькими врагами сразу мне при текущем наборе приемов не понравилось. Кстати, после этого боя система одарила меня еще одним очком силы и первым дополнительным очком ловкости.

На следующий день я продолжил прокачку уже у пруда. Я не торопился покидать Ясли, поскольку здесь я мог хотя бы не беспокоиться о других игроках, большинство спешило выбраться отсюда побыстрее. Но и одни mobs доставляли достаточно проблем.

Вот, к примеру, лягушки: медленные, толстенькие, между прыжками сравнительно подолгу сидят на одном месте. Но от выстрела языка увернуться просто нереально, а кожа такая скользкая, что я не то то удержать - поднять её не мог. Первую же лягушку достаточно легко удалось обездвигнуть, прижав к земле. Повернуть голову для атаки она не могла, упрыгать тоже, и я решил дожидаться, когда она начнет задыхаться. Но через пару минут удерживания лягушки заподозрил, что мои руки её не особенно-то и душат. Пришлось поэкспериментировать, и в конце концов подходящее положение было найдено - ребром ладони прижимать шею лягухи к земле. А сверху еще давить коленом. Судя по смешкам проходящих мимо игроков, смотрелось это потешно, но главное, что работало!

Еще тут водились бобры. К ним я рискнул подойти только на седьмом уровне, больно мощно они выглядели. В бобровом арсенале были удары лапами с немаленькими когтями, укусы огромными острыми зубами, и шлепок тяжелым хвостом, который доставлял уйму проблем при подъеме бобра за шкуру. В итоге самым удобным оказалось после прижимания к земле перехватывать зверя за его кожистый толстый хвост и с размаху долбить обо всё, что попадалось на глаза. Впрочем, я не брезговал и ударами, уверен, что когда-нибудь найду способ снизить ответный урон.

К концу второго дня я щеголял уже девятым уровнем. А помимо уровня - еще и обновкой в виде легкой кожаной жилетки и штанов ей в цвет. Движения эта одежда не сковывала, давала толику защиты, но в первую очередь заменила уже в конец истрепавшуюся стартовую рубаху. Как монах, я старался по минимуму зависеть от вещей, больше налегая на свои навыки. Как следствие, качался среди новичков на пару





уровней ниже меня, но зато чем дальше, тем проще мне становилось подстраиваться под конкретного моба, и некоторые важные движения получались всё естественнее и проще. Поэтому на следующий день, после работы, я решил направиться в большой мир.

За воротами Яслей меня встретил огромный оживленный город, который тут же закрыло собой огромное системное окно.

“Добро пожаловать в город Альгора!”

Альгора – величественный город, который следует называть как Аль Гора, что в переводе с давно уже забытого языка Великих означает Праздник Жизни.

Этот древний город является сосредоточием культуры и науки, его улицы хранят в себе память о былых временах...”

Этот шаг через пелену, закрывающую для меня Ясли, словно привел меня в другой мир, настолько разителен был контраст. Каменная мостовая, полноценные каменные особняки, высокие стены башен виднелись тут и там, множество людей спешат по делам и неспешно прогуливаются... внезапно я почувствовал себя не в игре, а в каком-нибудь старом европейском городе, который внезапно принял решение перестать жить для туристов и начать жить для себя, расти и развиваться в своем уникальном старинном стиле. К счастью, небоскребов не видно.

Что ж, первым делом гайды советуют найти гостиницу и прописаться в ней, но с другой стороны, моя личная комната никуда не денется, ценностей на мне нет никаких - как истинный монах я вышел из стартовой локации без гроша за душой. Пара медяков не в счет, это несерьезно. Поэтому я сразу отправился погулять: всегда любил бродить по старинным городам, ступать по брусчатке, представляя себе, как по ней проносятся кареты и шарахающиеся от них прохожие поносят лихачей, убедившись, что их не услышит стража. Вдруг я поймал себя на мысли, что был бы не прочь провести в таком месте отпуск. Пришлось пообещать себе организовать это при первой же возможности. Хотя уже было понятно, что отдохнуть в игре нереально - слишком сильно хочется прокачиваться, слишком много интересного вокруг, и всюду какие-нибудь возможности. Покой нам только снится!

Ноги несли меня в сторону самых шумных улиц, так как начинать знакомство лучше всего с культурного центра. И спустя несколько перекрестков я вышел на огромную, забитую людьми площадь. Судя по ближайшему указателю, это была “Площадь семи фонтанов”, и вначале мне показалось, что более странного места я в жизни не видел. Однако, привыкнув к жуткой какофонии звуков и цветов вокруг, я сумел разглядеть вполне обыкновенные дома, ограничивающие это пространство. Необычной оказалась именно публика: прилавки с самыми разными товарами, многие из которых я в здравом уме покупать не стал бы, уличные артисты, создающие зрелище кто танцем и трюками, кто чтением опусов, вероятно,





собственного сочинения.



На добрых двадцать минут я завис возле импозантного мужчины в черной мантии, разбирающего крупное сражение между какими-то кланами. И не просто на словах, а оперируя огромной проекцией над головой, на которой было видно порой всё поле боя, а порой небольшой участок, на котором происходило что-то интересное. Стратегии реального времени сделали еще шаг вперед, предельно приблизившись к реальности, когда у каждого юнита есть своя мотивация и персональные сильные и слабые стороны. Я с трудом оторвался от впечатляющего зрелища - те, кто руководили этой операцией, независимо от стороны, могут спокойно водить в бой настоящие армии. Думаю, что далеко не все генералы могут похвастаться таким же уровнем тактического руководства.

В другом месте меня захватил выступление жонглеров. Парень с девушкой перебрасывались кинжалами, выхватывая их прямо из воздуха, и периодически парень перенаправлял летящее оружие в сторону мишени неподалеку - и неизменно попадал в яблочко одного из кругов, начерченных на доске. Его партнерша не отставала - ведь если из обмена ножами постоянно выкидывать тот или иной клинок - то зрелище станет менее впечатляющим. Девушка постоянно добавляла всё новое оружие в поток, поначалу вынимая их из перевязей, затем доставая из каких-то скрытых ножен, а после и вовсе находя их там и сям на сцене. Я заметил, как она достала один из ножей из-под ковра пальцами ноги и, подкинув, добавила их в водоворот ножей, но как правило разглядеть, откуда взялся очередной нож, я не успевал. Эта запредельная ловкость как будто создавала собственную особую магию.

В третий раз я остановился возле исполнительницы какой-то песни на незнакомом мне языке. Мотив был незапоминающимся, да и не сама песня меня заинтриговала. Певица аккомпанировала себе на смеси арфы и органа, меха, без видимой причины создающие равномерный ток воздуха, наполняли звуком закругленные трубы, являющиеся одновременно каркасом для струн, у основания каждой струны крутился небольшой валик, заставляющий её вибрировать, а певица нажимала на клапаны, часть из которых открывала подачу воздуха в трубы, а другая часть - зажимала струны, меняя их звучание. Дико выглядящий инструмент не выглядел как практичное и удобное изобретение для извлеченных музыкой, но вскоре я заметил возле его основания табличку с надписью "Уортропп Халарий Нетривиальный - уникальные изобретения на все случаи жизни, г. Альгора, Второй ремесленный переулок, дом 52". Изобретатель рекламирует свою продукцию... И вряд ли именно этот инструмент является самым странным из всего, что можно найти в его лавке.

Значительную часть площади занимали шатры. Они теснились поближе друг к другу, но отнюдь не ища поддержки у товарищей. Здесь царила жесткая конкуренция за внимание прохожих, яркие огромные купола, напоминающие цирк, соседствовали со строгими квадратными палатками, создающими ощущение скучных офисов.





И если первые огромными надписями и криками зазывал предлагали веселые развлечения, то клерки возле вторых озвучивали всякие скучные слова вроде “юридические услуги”, “справочное бюро по миру Вальдиры”, и прочее в таком духе. И надо сказать, они явно не простаивали без клиентуры. Большой мир оказался еще больше и многограннее, чем я думал.

Наконец, площадь закончилась, и прямо передо мной оказалась гостиница. И, раз уж мне не нужно было теперь её искать, не было и причин откладывать регистрацию. Пройдя внутрь, я получил от девушки-местной инструкцию по “личной комнате” и ключи. Хорошо, что личные комнаты бесплатны и положены каждому игроку, денег то у меня нет. Откровенно говоря, мне и выкладывать нечего, но было любопытно, как организован данный механизм. Оказалось, весьма простенько, если не сказать убого. В моем личном пространстве не было ничего. Совсем. Даже завалящего ковра не нашлось. Отличная обстановка для монаха, но остальные что, тоже вынуждены мириться с такими условиями? Наверное, за деньги это можно решить, но пока ни к чему. Для смеха я проделал пару связок из ушу, умудрился не споткнуться о собственные ноги, что посчитал хорошим знаком, и покинул своё игровое логово. В планах на этот день у меня было посещение максимального количества гильдий и поиск класса, отвечающего моим извращенным запросам.

Первой на очереди была гильдия бойцов. Здесь можно было получить класс Воина и умения для прокачки в нескольких направлениях. Как правило, воин мог достичь наибольших высот, специализируясь на определенном оружии. У каждого типа оружия были свои особенности и специфические приемы, так что боец-специалист мог показать высший класс со своим любимым оружием. Универсал, на первый взгляд, выигрывал тем, что мог выбрать наиболее выгодное оружие для каждого противника, но на деле худшая прокачка соответствующих умений не давала доступа к высокоуровневым боевым приемам, а базовые им сильно уступают. Да и худшее понимание каждого конкретного оружия делало такого бойца не особенно опасным.

Пожилой воин-NPC, всем своим видом показывающий, что носит гордое звание десятника или сержанта, встретил меня в приемной гильдии.

- Поздравляю вас с тем, что вы выбрали путь доброй стали и чистой силы. В этих стенах вы научитесь владеть любым оружием в совершенстве, если только уделите этому достаточно сил. Ничто, кроме вашей собственной лени, не может помешать вам стать величайшим и известнейшим героем. В каком направлении вы хотели бы развиваться?

- Меня зовут Лао, я хотел бы ступить на путь бойца, но не желаю я брать в руки оружие - и есть у меня на то основания. Голыми руками предстоит мне сражаться. Можете ли вы научить меня этому?

- Я, Друн Паваш, не слышал о таких воинах, - нахмурился местный.

Похоже, в этой гильдии мне не помогут. - Вот что, давай-ка устроим разминку, посмотрим, как ты двигаешься, может,





придумаем чего. Никто не может сказать, что пожелавший стать воином не получил в наших стенах надлежащего приема!



- Буду очень благодарен вам даже за простой совет, уважаемый Друн. - слегка поклонился ему я, после чего мы направились на задний двор гильдейского здания. Окруженное со всех сторон стенами, это место представляло собой идеальную тренировочную площадку, к ростовыми куклами, мишенями, и маленькой ареной. И это в центре города!

Местный взял тяжелый деревянный тренировочный меч и пригласил присоединиться к нему на арене. Так под "разминкой" он подразумевал спарринг? Друн подтвердил моё предположение, предложив нападать. Я начал бой с обманного взмаха левой, за которой последовал хук правой, после чего уже мне пришлось уклоняться от ответного взмаха меча. Местный мгновенно прочувствовал мою скорость, и продолжил бой в почти комфортном для меня ритме. Однако, было ясно, что для него это полная ерунда. Впрочем, я же все еще крайне низкого уровня, у него характеристики в десятки раз выше, так что ничего удивительного.

Через буквально пару минут воин остановил бой и отложил тренировочный меч на стойку к пачке таких же.

- Боюсь тебя расстроить, малыш Лао, но мы тебе многим помочь не сможем. Воин сражается от силы, он принимает вражеские удары на щит, меч или броню, встречает их честно и прямо. Твой же стиль - это сплошные уклонения и перехваты, порой и непонятно, ударил я тебя или нет. Это всё больше подходит тихушникам, они в принципе прямой бой недолюбливают. Боюсь, тебе их наука будет полезней, нежели наша, но не советую я тебе идти этой дорогой, темная она и неверная. Подумай лучше о магии, раз оружие в руки брать не желаешь. Сложный ты выбрал путь, и не знаю, как далеко сможешь пройти по нему.

Признаться, несмотря на манеры сержанта, Друн вел себя чертовски разумно, я даже усомнился, что он действительно является рядовым работником Гильдии воинов. На всякий случай, попрощался с ним предельно вежливо, после чего отправился искать гильдию магов. Про подпольную гильдию воров я уже почитал на форуме, туда стоит соваться только если точно знаешь, чего хочешь. Вот так вот помогать да советовать мне там будут лишь если репутацию с ними прокачаю очень хорошо, а это, во-первых, муторно, во-вторых - сей преступный путь мне как монаху не подходит. Если в итоге решу брать класс у них, то просто куплю его, золото в тех местах часто заменяет репутацию, в делах, что попроще.

В гильдии магов я столкнулся с крутой многоуровневой организацией. Первый встретивший меня представитель гильдии в начале не понял моего вопроса, затем отправил к своему руководству. Степенный пожилой маг гладил бороду да старался сладкими речами звать меня на путь волшебства, убеждая, что махание руками





не приведет меня ни к успеху, ни к величию. Убедившись, что ни одна из школ, предлагаемых им, меня не прельстила, он отвел меня к совсем древнему старикашке где-то в закромах здания. Должность старичка звалась Хранитель магии, был он кем-то вроде местного архивариуса или библиотекаря с узкой специализацией - знать всё о заклинаниях. С ним мы с час обсуждали разные варианты, как можно было бы получить устраивающий меня результат. Похоже, я умудрился найти местного, фанатеющего от странных билдов не меньше, чем некоторые игроки. В итоге получили вариант рукопашника на основе мага поддержки со специфическим набором заклинаний длительного действия и аур. Этот вариант я тщательно записал, но реализовывать не спешил - длительный обкаст не входил в моё представление персонажа. Вдобавок некоторые вкусные заклинания, которые откапывал старичок, имели приписку забытых и чуть ли не легендарных, наверняка были жутко дорогими или требовать под сто пятидесятый уровень. Неидеально, мягко говоря.

Затем я прошелся по храмам. Но в первом же найденном храме, услышав, что я хочу сражаться голыми руками, богослужитель с яростным криком прогнал меня за порог, ничего конструктивного не ответив. Я даже залез на форум, чтобы поискать причину такой реакции, но нашел там лишь подсказку, что, вероятно, мой запрос как-то связан с темными богами. К счастью, в действующем пантеоне богов Вальдиры была одна почти нейтральная - Гелиона, Богиня правосудия. Вот в её храм я и отправился, ведь кому-кому, а богине справедливости не пристало наказывать кого-либо за незнание, правда? Там я не только задал свой вопрос, но и спросил, почему в Храме Тагроса меня встретили так нерадушно. И действительно, получил ответ, один на оба вопроса: борцам симпатизирует богиня войны Гуорра, откровенно темная и злая. Это всё объяснило, а также закрыло мне путь с избранному мной образу через религию. Играть в тёмную Вальдиру мне не хотелось, хотя, как я знал, многим это нравилось.

Так и не найдя подходящего решения в гильдиях, я отправился покататься в окрестностях Альгоры. Тут были зоны для прокачки как до десятого уровня, так и выше. В ближайшие дни я хотел подняться уровня до пятнадцатого и, главное, подкопить денег. Захотелось смотаться в какой-нибудь город с восточным уклоном, тамошним местным наверняка идея боя без оружия будет куда ближе. А свиток телепорта, да такого дальнего, - штука недешевая. Опять же, если в окрестностях того места будут mobs под сотый уровень, то мне нужна будет высокая точность телепортации. Потому до выходных меня ждали вечера, наполненные охотой на почти беззащитных кроликов и на куда менее беззащитных кабанчиков.

И кабаны в самом деле доставили мне массу проблем. Настолько, что я был вынужден купить на ближайшем торговом посту простейшие перчатки с заклепками, так как родного урона не хватало, чтобы превысить получаемый мною от ударов по жесткой кабаньей





шкуре. Уворачиваться от прямолинейных зверей было не-
сложно, слишком маленький у них радиус атаки, и слишком
сложно менять направление разбега, но вот пинать пролета-
ющую мимо тушку оказалось практически бесполезно. Тем не менее, я это де-
лал, чтобы прокачивать Рукопашника хоть немного. Перчатки качали мне Ма-
стерство ношения тяжелых доспехов, что было вообще ни к селу ни к городу,
но вот мои личные навыки нанесения ударов кулаками все же росли, поэтому
я и остановился на такой комбинации.

В среду мне пришлось сломя голову убежать от огромного кабана, выше
меня ростом. Как я узнал потом, это местный мини-босс, защитник мелких
кабанят и гроза таких охотников, как я. Забивают его обычно толпой, так что
очень правильно я решил от него смыться. И очень повезло, что знакомый тор-
говый пост был совсем рядом. Больше я эту громадину к себе не подпускал,
отходя куда подальше едва завидев характерный кабаньей горб над морем ко-
лышущейся травы.

А в пятницу меня пригласили в данж.

В планах на этот вечер у меня было взятие четырнадцатого уровня. Однако
едва я прибежал на место фарма, в глаза бросилась компания из троих игро-
ков, стоящих на краю травяного моря и наблюдающая за другими игроками.
Их ники успокаивающе зеленели, поэтому я предпочел не искать новое место
для прокачки, но все равно поглядывал на них краем глаза. Вскоре я и сам по-
пал в зону их интереса, заметив обсуждение явно моей персоны, но не успел я
определиться с дальнейшим поведением, как один из них направился прямо-
ком ко мне.

Судя по кольчуге и металлическим щиткам на ногах и запястьях, это был
воин, а надпись над его головой предлагала называть его Аякс Щитом Разя-
щий. Ну, точно воин, причем он этот выбор сделал сразу, еще при создании
персонажа.

- Привет, Лао. Ты не подумай, что мы агры какие, просто в данж для на-
чинашек собираемся, и ищем последнего игрока, вот, решили на локации по
дороге к входу посмотреть, вдруг кто подойдет и согласится.

- Эээ, привет, Аякс. Я, вообще, сегодня тут качаться планировал...

- Оно конечно, я понимаю, но в данже кач идет не хуже, и уж точно веселее.
Плюс в команде поработаешь, я так думаю, что ты новичок в игре?

- Почему это ты так решил? - мне стало интересно, на основании чего Аякс
считает меня новичком, но себя явно нет, хотя уровень у него точно не сильно
выше, иначе общий данж нам бы не светил.

- Ты довольно легко убиваешь местных мобов, но не переходишь вглубь
локации, где их уровень выше и кач, соответственно, будет быстрее. Плюс ты
явно сосредоточен на ближнем бое, но доспехи игнорируешь.

В целом, билд в Ловкость имеет право на существование, но
щитки на голени тебе бы оченьгодились, по крайней мере





в локациях с низенькими мобами, которые чаще всего именно ноги и атакуют.



Аякс дал мне десять секунд, чтобы переварить его пояснения. И я не мог не признать, что его слова звучат разумно и логично. И что вечер игры в его обществе мне может дать мне очень много. Вероятно, именно этого он и добивался, поэтому не выказал особого удивления, когда я ответил согласием. Даже если меня сегодня обуют, терять мне нечего, кроме вечера игры. А уже полученные от него мною сведения окупали это сполна, сам бы я когда еще до таких идей дошел.

- Познакомься, это Молли, она тоже новичок, качает первого персонажа, специализация, понятное дело, молнии - воин указал на стройную женщину в мантии, судя по всему, выбравшую стезю мага. Над нею висела надпись Молния Уничтожающая. - А это наш целитель-маг, Ур. Он, как и я, пошел на реролл, но раньше мы знакомы не были. - щуплый эльф Уриэль Светозарный помахал мне рукой с зажатым в ней посохом. Он единственный среди тройки ходил с оружием в руках, а не в мешке. - Я воин, хожу с щитом и мечом, обычно играю роль танка и планирую на этом же специализироваться в будущем.

- Меня звать Лао, это мой первый персонаж, и пока что я не отказался от надежды сделать из него мастера боевых искусств. Дерусь без оружия и с минимумом брони, могу неплохо держать одного врага, хотя опыта пока маловато, к типу врагов, который не встречал, надо будет привыкнуть. Наилучшую роль для себя пока не знаю, но точно на передовой.

Аякс кивнул на мое представление, но продолжить он не успел.

- Кого это ты привел, Якс? Он вообще ничего не знает, будет стоять бесполезно в сторонке и получать халявный опыт и лут. - Уриэль для ясности ткнул в мою сторону посохом. - А если и вылезет вперед, так я всю ману солью, пытаюсь его вытащить. И мы все сдохнем.

- Ур, ты, как и я, видел, что он вполне нормально справлялся со здешними мобами, а в данже гихлы не намного сильнее. А его персональный стиль не обязательно будет плох, во всяком случае, пока не попробуем - не узнаем. Это будет полезный опыт и для нас, и для него, новичковый данж для того и нужен, он прощает много ошибок.

- Я его лечить в первую очередь не буду!

- Будешь, если потребуется, или выметайся.

Тут целитель резко стушевался и больше не возникал. Наш лидер - а то, что именно Аякс тут лидер, было уже очевидно - нравился мне всё больше.

- Так, двигаем к данжу, по пути скажу пару моментов. Первое, - начал он, размеренно шагая по дороге прочь от Альгоры, я в этом направлении пока не совался, - нашими противниками будут гихлы. Тут у них мелкая шахта, с очень низкоуровневыми шахтерами. Дальше к Серому пику их поселения встречаются чаще, здешние выработки, наверное, ближайшая к Альгоре локация с ними. Гихлы разумны, но не сильно развиты, потому оружие и боевые приемы у них довольно убоги, но все же





имеются. Они довольно низкорослы, так что Лао я одолжу наголенники, его незащищенные коленки будут для них лакомой мишенью. Второе, - маги вперед не лезут, главный ДД - дэмедж дилер, если кому неизвестен термин, - Молли, потому мана не должна опускаться ниже трети. Как только подходишь к этому уровню - говоришь нам, мы останавливаемся на передышку. Лао, наша с тобой задача - защищать магов, даже ценой принятия предназначенных им ударов. Ур лечит, а лечить нас придется много, особенно Лао, поэтому по уровню маны целителя то же условие. В общем и целом, запомните - мы рекордов не бьем, за деньгами и опытом пока не охотимся, в первый заход проверяем свою дееспособность, учимся, вырабатываем тактику. От этого и пляшем. Лут делим поровну, вещи оцениваем по рыночной стоимости и выкупаем в счет своей доли, либо продаем и делим стоимость. Вопросы?

Все замотали головой - мол, нет вопросов.

Вход в данж представлял собой поляну перед ложбиной между двумя крутыми холмами. На поляне тут и там разместились игроки, для двух десятков полянка была в самый раз, чтобы не тесниться. Периодически из разных концов раздавались возгласы вроде "Ищем танка в партию", "Нужен лекарь с прямыми руками", "Рога-лучник ищет компанию для данжа", но при мне ни один из выкриков цели не добился. Лучник вскинулся было при нашем появлении, но увидев отрицательный жест Аякса сник.

Мы не тормозя прошли между холмами, Аякс уже выдал мне обещанные поножи, и я экипировал их через инвентарь. Мы с ним шли впереди, за нами в паре шагов шел лекарь, а сразу за ним и чуть правее - магесса. Подземелье начиналось чуть дальше, как раз там, куда вела ложбина. Но гихлы действительно цивилизованы, и у входа в шахту оставляют сторожить часового или двух, так что прямо там собирать группу нельзя. При этом они прописаны автором этого данжа очень тупыми, и стражи вместо того, чтобы поднять тревогу, пытаются разобраться с пришельцами сами. Нам повезло, в этот раз охранник был один, и как мы и договаривались, против него вышел я в гордом одиночестве. Для меня критично важно вдумчиво изучить их повадки, чтобы от меня была польза. Так что бой я начал с изящного отшага в бок от удара копья, следующий удар я отбил в сторону ногой, низкий гихл целился мне в колено. Во время третьего выпада я, отведя копьё ладонью в сторону, приблизился к нему вплотную и, схватив одной рукой за руку, кулаком другой нанес несколько ударов по голове. Латная перчатка, которую я решил не снимать, сумела навесить на моба оглушение, так что следующие несколько ударов я нанес вполне бесплатно. Однако статус оглушения вскоре спал с противника, и он, отпустив копьё свободной от моего захвата рукой, выхватил кинжал и нанес удар по держащей его руке. Удар получился удачным, благодаря нашей сцепке, я получил статус онемения, и моя рука безжизненно повисла, контроль над ней я ненадолго потерял. Не собираясь позволить гихлу развить преимущество, я врезал ему с ноги,





попав по подставленному для блока копьё. Гихл отлетел, а я получил урон от удара голой ногой по твердому предмету. Это сражение было куда интереснее, чем с заскриптованными ка-банями да лягушками. Ради таких противников я и захотел поиграть в боевые искусства.



К тому моменту, как враг встал на ноги и взял оружие на изготовку, у меня прошло онемение руки, и начался второй раунд боя. Противник вернул нож на пояс, и повторил привычный уже прямой выпад. В этот раз я схватил копьё, снова получив от него урон - занозы оно мне понаставило, что ли? - и со всей силы дернул его, намереваясь вырвать оружие из рук гихла или заставить его потерять равновесие. Случилось первое, копьё вывернулось из хватки моба, и тот... развернувшись на месте, унесся с воплями внутрь шахты. Крайне удивленный, я замер на пороге выработка, так и зажав в кулаке ненужное копьё.

- Как я жалею, что не включил запись этого боя! - ко мне подошел ухмыляющийся Аякс. За ним шли хихикающая Молния и раздраженный Уриэль. - Твоё лицо в конце было неподражаемо! Но, надо признать, бой оказался красивым, теперь я могу понять, почему ты выбрал этот образ. Надеюсь, у тебя получится довести его до ума. Однако жаль, что моб убежал, я понятия не имею, как это отразится на данже.

- Наш криворукий монах не смог добить даже одного жалкого охранника, мы что, всерьез думаем идти дальше? - эльф чуть слюной не брызгал.

- По мне так у Лао всё шло неплохо, - внезапно высказалась в мою поддержку до сих пор молчавшая магесса. Похоже, поведение эльфа не нравится не только мне.

- Да, я сам не знал, что обезоруженные гихлы спасаются бегством, - согласился с ней наш лидер. - Думаю, обычно их проще убить, чем обезоружить, но урона у тебя маловато. Вот что, ты у них оружие не вырывай, просто хватай и фиксируй, это уменьшает вражескую подвижность, магу и мне проще будет попадать. И захваты для того же полезны. Сосредоточься на том, чтобы прикрыть магов и, если они вне опасности, снижать давление на меня. Сэкономим ману целителю и увеличим вносимый мной урон, тем самым заодно и Молли ману сэкономим, либо темп прохождения увеличим. Молли, мы с тобой разбираемся с моими противниками, потом с теми, кого держит Лао, Ур лечит монаха, поглядывая на меня. Поначалу постараемся ограничиваться одиночными целями, Лао иницирует, мы с Молли присоединяемся и выпиливаем их со спины. Когда все привыкнут, можем попробовать брать группы мобов. Начинаем.

И мы начали. Свет нам давали фонари, висевшие тут и там на стенах или стоящие на металлических бочках и ящиках. Уже после третьего гихла мне стало хватать одного сближения с противником, чтобы его обездвижить тем или иным способом, и мои сопартийцы добивали его в мгновение ока. Углубившись в лабиринт коридоров, мы начали встречать гихлов группами, но двоих разделявали без проблем. Даже





три шахтера одновременно не создали нам больших трудностей, так как я удачно сумел схватить кирки обоих, а без непосредственной угрозы их жизням они начинали играть в перетягивание оружия вместо того, чтобы достать ножи. А может быть, просто гихл-охранник был опытнее.

За час мы перебили больше сотни мобов, я таки взял четырнадцатый уровень, Молли похвасталась пятнадцатым. Во время краткого перерыва я распределил очки характеристик, сохранив упор на физические показатели. Теперь мой персонаж выглядел не столь стыдно:

Сила - 17

Ловкость - 29

Интеллект - 1

Выносливость - 29

Мудрость - 1

Несколько дополнительных очков я получил за неделю фарма, просто в процессе сражений с кабанами и зайцами. На Мудрость я предпочел до двадцатого уровня ничего не выделять, чтобы моя жизнь не стала еще более грустной. А так получалось довольно неплохо.

Мы уверенно продвигались еще полчаса, когда неожиданно вышли в небольшой зал на пересечении почти десятка коридоров. Мы уже проходили такие пару раз, они словно были центрами отдельных областей выработки, и этот ничем не отличался от остальных, но едва мы оказались в центре, чтобы сориентироваться по карте, как из прохода впереди вышел особенно мощный гихл, с огромной киркой в правой руке и большим фонарем на цепочке, свисающим с левой. Над головой его висела ярко-красная надпись "Шахтер-наставник", 20 уровень. В тот же момент из проходов слева и справа от того, из которого вышли мы, появилось два гихла с копьями, похожих на сбежавшего охранника.

- Вроде, до зала с главным босса далеко, - задумчиво пробормотал Аякс, оглядывая фигуру противника. - И свиты у него обычно не бывает.

- Вот что бывает, когда отпускаешь охранника. - ухмыльнулся Уриэль, со значением посмотрев на меня.

Ничего не отвечая на этот выпад, я делаю шаг в направлении босса местного данжа. Аякс, мгновение помедлив, разворачивается к двоим гихлам, окликнув Молнии привлекая её внимание. Он согласился с моим планом, в начале нужно избавиться от приспешников, босса мне надо не убить, а лишь удержать подальше от истребления его соплеменников.

Будучи уверенным, что самое страшное оружие босса - его кирка, я смело приблизился к нему, однако не успел пройти и нескольких шагов, как пришлось со всей доступной скоростью отпрыгивать в сторону. Резким движением раскрученный фонарь рванул в мою сторону и мгновенно пролетел разделяющие нас пяток метров. Его цепь была куда длиннее, чем я оценил её на взгляд, и моя голова разминулась





с этим необычным снарядом буквально на пару пальцев. Но, как меня учили на занятиях, не важно, промазал твой противник на миллиметр или на полметра - главное то, что он промазал. Не теряя времени, я рванул к наставнику шахтеров, желая подойти к нему со стороны левой руки, подальше от кирки. Однако резким рывком фонарь был притянут обратно, и затем раскручен до бешеной скорости. Круг, который тяжелый фонарь сформировал вокруг руки босса, защищал его не хуже щита, я не представлял себе, как можно пробиться через это сверкающее колесо. Однако и враг не мог на меня напасть, не разорвав эту защиту, поэтому мне было достаточно подождать - время в любом случае работало на меня.

И гихл-босс также это понял. Внезапно фонарь изменил траекторию и устремился мне в ноги. Мне пришлось подпрыгнуть, чтобы избежать немедленного удара, и лишь то, что я отпрыгнул вбок, а не ровно вверх, позволило мне не попасть под одновременно нанесенный удар киркой на уровне груди. Едва я приземлился и восстановил равновесие, как последовал новый удар, от которого я сумел уйти, лишь оттолкнувшись руками от древка вражеского инструмента, что придало мне дополнительное ускорение. При этом я не заметил, чтобы кирка значительно замедлилась. Кажется, с этим противником мои захваты не сработают. Неужели, вместо Выносливости надо было качать Силу?

Я прыгал вокруг гихла как обезьяна, уворачиваясь от ударов и, если была возможность, хватая на излете цепь его фонаря, утяжеляя его своим весом. Это замедляло движения противника, раздражало его и, хотя я и получал урон от цепи, давало мне возможность иногда блокировать кирку ею, а не собственными руками. За всё время я не нанес врагу ни одного удара, однако его агро стойко держалось на мне. Правда, мои жизни таяли, даже несмотря на то, что я увернулся почти от всех вражеских атак, и ни одна из попавших не была критической.

Спустя долгое время - хотя последующий анализ логов боя показал, что прошло едва полминуты - я осознал, что тающие хитпоинты, это не только опасно, но и неправильно. У нас же был целитель. И его задачей было лечить меня!

- Ур, хиинииил! - мой вопль разнесся по залу, и я внезапно осознал, что вокруг были и другие источники звуков. Лязг и скрежет доносились из-за моей спины, треск молний и шипение лечения. Но мои хитпоинты не прибавлялись. Сменив позицию, я сумел выделить время, чтобы бросить единственный взгляд в том направлении, и заметил, как эльф высокомерно отворачивается от меня и показательно направляет посох на Аякса, который, грязно ругаясь и отбросив щит, бешено рубит единственного оставшегося на ногах охранника.

Я понял, что мечник надеется как можно скорее прийти мне на выручку, заметив, что целитель нашел отличное время для неподчинения его приказам. Но также мне было ясно, что босс добьет меня раньше, полоска жизней была ярко оранжевой, будучи заполненной едва ли на треть. Значит, еще с десятков секунд, если не допущу ошибки. Каковую я, естественно, немедленно допускаю: отвлекшись на математиче-





ские расчеты, я не успел перепрыгнуть фонарь, раскрученный горизонтально в полуметре над полом. Его цепь подсекла меня под колени и, пока я падал, сделала оборот вокруг ног, эффективно меня стреножив. Перекат в сторону позволил избежать одного удара, однако сделать это повторно хозяин этого данжа мне не позволил, приподняв за цепь мои ноги. Опираясь на пол лишь верхней половиной тела, я банально не успевал сдвинуться на заметное расстояние, и огромная кирка вошла мне точно в солнечное сплетение. Знакомая красная пелена закрыла мой обзор, и последнее, что я увидел до радуги, это врывающийся в моего противника разряд молнии.

Я пришел в себя, стоя на каменном круге платформы воскрешения. Вот как интересно, хоть я погиб практически висая вниз головой, в весьма скрюченной позе, здесь я появился стоящим на ногах, без всякого головокружения и дезориентации. Могу немедленно сорваться с места и бежать. За вещами, например. Ага. В глубь данжа.

Я сошел с круга, едва опередив реплику стоящего рядом с ним стражника, лениво правящего лезвие. Неподалеку была та самая полянка, где было принято набирать группу. Очень хотелось посмотреть, как пошел бой дальше, но такой возможности у меня не было.

Вспышка воскрешения, и на платформе стоит женская фигурка Молли в белье с узором из желтых молний на черном фоне. Для полноты образа, надо полагать. Явно расстроенная, она сошла с платформы и направилась ко мне.

- Прости, я слишком поздно подумала о том, что могла бы помочь тебе.

- Твоей вины тут точно нет, я не знаю, изменилось бы что-нибудь, если б босс сагрился на тебя раньше. Видимо, это случилось уже после моего отлёта?

- Ага, он бросился прямо на меня, Аякс не успел ему помешать.

Тут на платформе возникла новая фигура. Ничуть не смущаясь, Уриэль направился к нам, возбужденно размахивая руками и надевая сердитое выражение лица. К слову, на нем тоже был не базовый подгузник, а ослепительные золотистые шорты.

Нет, он направился не к "нам", а к девушке.

- Видишь, что ты натворила, Застёжка?! Зачем напала на босса до танка? Кто тебя учил играть?!

- Какая я тебе застёжка, урод? Меня зовут Мм... - тут девушка осеклась, а затем густо покраснела. Да, неоднозначный ник. Но, разумеется, просто смотреть на это безобразие я не собирался.

- А ну-ка, светлячок, пойдем за околицу, поговорим по-мужски.

- Это с тобой-то? Вот еще, никчемный ты человек, я с таким рядом лишний шаг не сделаю.

- Ты, конечно, можешь не хотеть, но я тебе обещаю веселую жизнь, ты у меня выше двадцатого не поднимешься. Ради тебя я даже агрол стану, но на реролл отправлю.





- Да иди ты на**й, напугать решил, тоже мне. Я таких как ты пачками на **ю вертел, ты у меня... - внезапно он застыл в той позе, в которой стоял, а вокруг него образовался огромный полупрозрачный кристалл.

- О-па, уже бан, надо же, как быстро. - это подошел к нам Аякс, только что появившийся на платформе. - За что его?

- Бан? - переспросили хором мы с Молнией. О, теперь стало понятно. Так что я предположил:

- За мат, думаю.

- Тогда, если это не злостный рецидив, его быстро разморозят - сейчас зачитывают объяснение, за что забанили, растолкуют правила поведения и перечислят наказания за различные нарушающие игровой процесс действия. Мат даже не везде запрещен, но в мирных зонах крайне не приветствуется. Искины не дремлют! Так, пока его нет, хочу с вами посоветоваться. Вам сильно дороги те вещи, которые там остались? Просто вдвоем мы не дойдем, с этим типом я иметь дел больше не хочу, а искать нового целителя можно долго. Да и полтора часа туда добираться. А вещи пропадут в течение часов двух, потом их можно будет какое-то время найти в разных точках данжа, типа, mobs растащили. Ур, я знаю, взял с собой посох какой-то хороший, очень хвастался. Хочу, чтоб он его лишился, козлина тупая.

- У меня никаких особых ценностей, разве что твои поножи. - На это парень просто отмахнулся.

Молли, подумав немного, задала вопрос:

- А вы мне можете немного покачаться? Магу в одиночку трудно, а без посоха у меня урона будет сильно меньше. Денег на новый пока нет, но он не очень дорогой.

Мы с Аяксом синхронно закивали, потому как потерянный опыт все равно всем надо восстанавливать, а в хорошей компании веселее. Я снова откатился на тринадцатый, хотя до четырнадцатого оставалось немного. Тут кристалл беззвучно раскрылся, и наш ненавидимый сопартиец снова радовал нас своим обществом.

- Э-э, Аякс, что за дела? Ты почему меня из группы исключил?

- Потому что мы с тобой больше не ходим.

- А как же вещи? Вещи-то забрать оттуда надо?

- Ну, иди и забирай, кто тебе мешает?

Хилер, какое-то время открывал и закрывал рот, словно не зная, какой из массы аргументов ему высказать первым. В итоге, развернувшись, с независимо-гордым видом (золотые шорты ему в этом сильно помогли) отправился в сторону полянки с игроками.

- А если он прямо сейчас найдет новую группу и дойдет с нею? - с тревогой спросила девушка у мечника.

- Любая группа, которую он найдет, спросит, почему это он не идет за вещами со своей старой группой. Я не верю, что он





сможет придумать убедительное объяснение за оставшееся у него время. Очень маловероятно, что ему удастся вернуть себе свои вещи, так что предлагаю внести его в Черный список и забыть.

Так мы и поступили.

Я лениво потягивал пиво, сидя в одном из многочисленных недорогих забегаловок Альгоры. Напротив меня тем же самым занимался Аякс. И это было чертовски по-пятничному.

Мы фармили мобов еще часа два, после того, как покинули окрестности данжа. Затем Молли пошла спать - она упоминала завтрашние пары, - а мы с мечником решили пообщаться, так как вызывали друг у друга изрядное любопытство.

Я вкратце рассказал ему, какие варианты развития персонажа узнал. По моим похождениям по гильдии магов я, разве что, прошелся крайне кратко, без конкретики, так как подозревал, что наткнулся на какую-то квестовую цепочку, которую по неопытности не догадался раскрутить. Про некоторые упомянутые стариком архивариусом заклинания я не нашел упоминаний на форуме игроков. Это было бы интересно, если бы у меня не было своего плана на игру. По-моему, Аякс заметил это, но давить не стал.

Мы разобрали наши совместные похождения. Кстати, еще во время фарма с Молнией я узнал, как закончился эпичный слив боссу. Наставник шахтеров, естественно, сагрился на метнувшую заклинание девушку и направился напрямиком к ней. Занятый добиванием охранника, мечник не успел перехватить гихла-босса, и магесса была прикончена буквально парой ударов. Тут воин все же освободился и налетел на главного противника. Увы, наш хилер был плох не только как человек, но и как лекарь: лечил без перерыва, не обращая внимание на жизнь танка, так что полоска здоровья последнего почти все время была полна, а заметная часть лечения пропадала из-за оверхилла. А вот агро босса оно генерировало полноценно, так что уже через несколько секунд гихл переключился на целителя и, несмотря на все старания Аякса перетянуть внимание противника обратно, вынес хила столь же просто, как и магичку. Дальше Аякс уже не очень и старался тянуть время, считая, что ему правильнее быть со всеми нами, чем прыгать лишние минуты вокруг босса без надежды на победу.

Во время фарма мы с ним танковали по-очереди, из-за чего естественной регенерации хитпоинтов было достаточно, чтобы почти не делать пауз. И, конечно, мы отправились гораздо глубже в кабанье поле, чем раньше ходил я. Все закончилось повторным бегством от кабанихи-минибосса, на неё нужна полноценная группа из десяти человек, а у нас даже хила не было. Аякс, кстати, посоветовал Молли качать заклинания лечения и какую-нибудь еще школу магии, желательно, водную, так как молнии применять можно не всегда, а вода может составить с элек-





тричеством хорошую комбинацию.



- Ты пойми, - втолковывал мне мечник, - основной минус твоего билда в том, что ты получаешь урон от контакта с вражеской броней или оружием. Это механика игры. Чтобы этого избежать, нужно, чтобы твое естественное оружие предназначалось для такого, скажем, как зубы и когти крыс. Даже броня на руках и ногах не спасет тебя в полной мере, так как показатель брони в первую очередь служит для уменьшения урона, а не для полной его блокировки. Типа, ты все равно получаешь удар, но его энергия распределяется по большей поверхности и урон сильно уменьшается. При достаточно большой разнице качества атаки и показателя защиты урон можно нивелировать, но в драке с противником твоего же уровня на это надеяться не стоит.

- Но я точно знаю, что есть какой-то способ этого урона избежать.

- Откуда? Я вот никогда про такое не слышал, а играю-то подольше тебя.

Я озадаченно поморгал, затем присосался к кружке с пивом, давая себе время подумать. Я был совершенно точно уверен, что не получать урон от контакта голой рукой с оружием возможно, но не мог понять, в чем причина моей уверенности. Пиво не помогло, и я был вынужден признать, что не знаю, почему я был так уверен.

- Ну, если вспомнишь - поделись ссылкой, почитаю. - ухмыльнулся мой недавний лидер. Я только кивнул, хотя был уверен, что дело не в информации из интернета.

На следующий день я всерьез занялся поисками причины этой моей уверенности. Ночью я пытался вспомнить, перебирая события недели, но уверился лишь в том, что это было в игре и, вероятно, не в яслях. Вернуться в них мне все равно не светило, но можно было бы пойти на реролл, на этом уровне еще не так жаль. Но вот если после них.... Объявления на Плосефонте? Картина в Гильдии бойцов? Свиток с информацией о редком заклинании из Гильдии магов? Или один из многочисленных игроков, рядом с которыми я фармил кабанов? Я начал с варианта, который было проще всего проверить - и направился на Площадь Семи Фонтанов.

Это место не могло похвастаться спокойствием и в понедельник, но в субботу оно просто бурлило. Всюду слышались крики торговцев и зазывал, предлагающих самые невероятные товары и услуги: карты сокровищ и полеты на мантикорах, экскурсию во дворец и регалии главаря бандитов, кристаллы телепортации в любое известное подземелье и ноты песни менестреля из Храда Альроума. Что я мог здесь отыскать? Даже повторить свой прошлый путь было непростой задачей - многие площадки были заняты совершенно другими лавками, и даже проходы между ними могли измениться.

Но вот, проблуждав полчаса, я вновь наткнулся на жонглеров, которые захватили мое внимание еще в предыдущее посещение Плосефонта. После почти недели прокачки и фарма я начал





осознавать, что показываемые ими чудеса вполне могут быть доступны и мне, прокачайся я до достаточно высокого уровня.



Не для всех приемом, но для многих было достаточно иметь высокий показатель Ловкости, прирост в скорости и точности движений делает возможным ту еще акробатику. Тем не менее, их скоординированность и красота рисунка летающих ножей, и то, что оружие не сталкивалось в воздухе, вызывало восторг и сейчас.

Тут одно из движений привлекло моё внимание. Юноша ногой отправил нож в полет по направлению к стоящей неподалеку мишени. Голой босой ногой. Еще недавно я бы упустил этот момент из виду, но теперь сразу сообразил, что при попытке повернуть подобное я тут же лишился бы изрядного количества жизней. Подойдя максимально близко, я стал внимательно наблюдать только за движениями юноши-акробата. И действительно, он далеко не всегда ловил ножи пальцами, порой мог оттолкнуть их запястьем, или внешней стороной ладони, не говоря уже о голых ступнях - захватами клинков между пальцами ног он себя не утруждал. Вот оно! Теперь я не сомневался, что заметил это еще в прошлый раз, но не придавал значение и забыл. Однако вот он, ответ на мои вопросы, прямо у меня перед глазами!

Конечно, была вероятность, что это особенность представлений на Плосефонте, в конце концов, у нас тут мирная зона, где многие моменты игрового реализма отменены в угоду комфорту социальной игры. Но на афише акробатов было написано, что на их площадке действует принцип тренировочной Арены, что означает, что ранения получать можно, однако нельзя лишиться последнего хит-поинта. Надо думать, если бы они так не сделали, то их выступление и близко не было бы столь популярным - а так возле их подиума постоянно можно было найти хотя бы несколько зрителей, как игроков, так и местных.

Дождавшись окончания номера, я поспешил к дальней части огороженной площадки, где прямо на землю присели на отдых акробаты. Оба были NPC, что не могло меня не обрадовать: была надежда ограничиться квестом или испытанием для получения желаемого умения.

- Вы были великолепны! - привлек я их внимание к своей персоне. - Позвольте мне представиться - Лао, бродячий мастер рукопашных искусств. Я собираю знания о возможностях человеческого тела, и кто же мог знать, что я найду здесь подлинную драгоценность?

- Мы всегда рады пожертвованиям восторженных зрителей. - как-то на автомате ответил юноша, но рассеянный взгляд быстро прояснился, и он посмотрел на меня с интересом.

Я, не позволяя возникнуть сомнениям, отстегнул кошель с пояса и высыпал на площадку рядом с ним всю свою наличность, и по совместительству вообще все деньги, которые имел. Порядка тридцати золотых мелочью составили довольно внушительную горку. После чего, увидев округлившиеся глаза обоих местных, я продолжил натиск:





- Как мне обращаться к столь умелым молодым людям?

- Меня зови Шершень, а мою сестренку - Целипина. - парень махнул рукой в сторону девушки. Сестра? Оба была совершенно на него не похожа, он был худощав, невысок и крайне смугл, напоминая своим видом и повадками цигана. А девушка своим видом заставляла вспомнить истории про Ала-д-Дина и прочие арабские сказки.

- Увиденное мною сегодня зрелище навсегда останется в моем сердце, но что более важно - увидел я в тебе ответ на вопрос, мучающий меня уже не первый год. Видишь ли, не просто так пустился я в странствия, - дал я себе обет не брать в руки оружия, тренируя лишь своё тело и свой дух, а затем пообещал себе отомстить за смерть учителя собственными руками. Но не видел я способа исполнить оба этих обета, и потому, в надежде на необъятность и разнообразие нашего мира, пустился я в путь. И привел меня путь к тебе. Позволь же мне стать твоим учеником, о юный Шершень, ибо останавливаешь ты оружие голыми руками, и это то, чего желаю я достичь всем сердцем.

- А-ээ... Боюсь тебя разочаровать, уважаемый Лао, но тут дело в местных условиях, и только. - NPC помахал рукой в воздухе, как бы намекая на окружающую мирную зону. Но глазки-то у него бегали. Постаравшись вложить в голос побольше разочарования, я указал рукой на их афишу:

- То есть всё, что написано здесь, - неправда?

Вздвогнув, и посмотрев на лист бумаги как на предателя, юноша обернулся ко мне с внезапной широкой улыбкой:

- Нет, господин, абсолютно точно нет, никакой лжи. Я неверно выразился. Много лет назад один конокрад и проныра, которого я величаю своим учителем, передал мне особое знание, но оно абсолютно бесполезно в бою. Поверьте мне, больше всего на свете я боюсь разочаровать такого великого человека, как вы.

- Могу ли я хотя бы узнать больше об этом? - я чуть ли не встал в охотничью стойку.

Шершень, словно сомневаясь, переводил взгляд с меня на свою рабочую площадку, на город вокруг и на ту, кого назвал своей сестрой.

- Вот что - мне запрещено говорить о нем бесплатно, а деньги. - опережая мой жест в направлении кучки монет, поспешил продолжить он, - хорошая плата за развлечение, но плохая - за науку. Я предлагаю испытание: на час ты заменишь меня на этом подиуме, и должен получить за свое выступление тридцать золотых монет. Если сможешь - я передам тебе мои навыки, которые тебя так заинтересовали.

- Шень, как тебе не стыдно? - вмешалась внезапно в разговор девушка. - Мы с тобой-то не всегда столько получаем.

- Ладно-ладно, двадцать монет. Покажи мне упорство, трудолюбие и талант, и получишь желаемое.

Кивнув в ответ на ожидающий ответа взгляд парня, я по указанию девушки зашел на площадку через проход позади





мишени.



- Уважаемая Целипина, нам предстоит повторить ваше обычное выступление, или вы полностью оставляете это выступление на моё усмотрение?

- Можешь обращаться ко мне на ты, я не привыкла к расшаркиваниям, это моему братцу такое по нраву. Нам следует придерживаться обычного плана выступления, насколько ты это сможешь. Сомневаюсь, что у тебя всё сразу получится, но не расстраивайся - просто сделай, что сумеешь. Братец не может без интриг, открыть даже небольшой секрет незнакомцу противно его природе. Но, все же, учти: он воспользуется любой возможностью оставить тебя ни с чем.

- Знаешь, вы совсем не похожи друг на друга.

- Он... не родной брат мне, но с тех пор, как назвал меня сестрой, я не могу желать себе брата лучше. Довольно, сейчас тебе надо думать о другом.

И мы вышли на площадку. Отсюда Плосефонт ощущался совершенно иначе. Как будто находясь на сцене, я чувствовал себя отгороженным от всех этих зевак и гуляющих. Девушка скупно поклонилась, я повторил её движение, и мы развернулись друг к другу.

Едва я встал в боевую стойку, как в меня полетел первый нож. Я попытался его поймать, однако он пролетел сквозь мои пальцы и упал далеко позади меня. Второй нож ударил меня по ладони и упал под ноги, третий мне удалось поймать, но за лезвие. По крайней мере, я сумел вернуть его в круговорот клинков, хоть и вряд ли в надлежащее место. Четвертый и пятый снова ударились об меня и упали на землю. Мои хитпоинты таяли, и хотя умереть тут я не мог, Арена подразумевала, что при 1 хитпоинте я падаю как проигравший. Поэтому я начал больше уклоняться, стараясь привыкнуть к скорости и манере полета ножей. Пропустив мимо себя 4 лезвия, я внезапно почувствовал, что пятое могу спокойно поймать, просто увидел, где будет рукоятка в следующий момент. Моя рука рванула вперед и аккуратно выхватила нож прямо из воздуха. Увы, времени радоваться не было, я пустил добычу в обратном направлении и, увернувшись от следующего гостинца, нацелился на следующий.

Целипина размеренно кидала мне ножи, как и раньше доставая их тут и там, когда я упускал очередной снаряд. Понимая, что при таком большом проценте непринятых бросков мне не стоит пытаться бросать что-то в мишень, я возвращал обратно всё, то мог. Через пару минут я ловил уже каждый второй нож, через пять - практически ни один не пролетал мимо моих рук. У нас установился, наконец, своего рода баланс, и девушка начала увеличивать скорость бросков. Через пятнадцать минут после начала я решил попробовать поднять один из валяющихся под ногами клинков и вернуть его в общий рисунок. Скорость бросков больше не росла, и после более чем сотни попыток я вполне приноровился их ловить. Моя партнерша очень мне помогала, бросая их только в несколько удобных для ловли точек в равном ритме, и при этом мастерски лоя прилетавшие к ней от меня





ножи. Спустя еще минут пять, подняв с земли еще несколько потерянных мной ранее ножей, я уловил её кивок в направлении мишеней. Да, между нами было уже с десятков клинков, и мне становилось сложно выделять каждый по отдельности. Первый бросок в сторону мишени заставил нож воткнуться где-то с краю, но удивительно, что он вообще воткнулся, а не отскочил. Еще несколько бросков позволили мне понять, как нужно доворачивать кисть, чтобы нож воткнулся, а не ударился о дерево рукоятью. И тут я осознал, что ничего сверх этого я в голове удержать не могу. Ловить пролетающие мимо клинки, подбирать их с земли и бросать временами в сторону мишени правой рукой, для которой подобрал правильное движение и усилие, - делая это, я не мог себе позволить ни единой лишней мысли, невозможно было даже целиться в круги.

Прошло полчаса с начала, деньги лились неравномерным ручейком. За первые минут пять я получил пару золотых, как видно, повеселив кого-то своими неуклюжими ужимками. Но затем поток заглох, и к середине времени на моем счету было едва ли больше пяти золотых. К счастью, у меня не было времени расстраиваться, меня полностью захватил поток движений, кажущийся бесконечным. Поймать клинок, пустить его обратно, если поймал левой рукой; пустить в сторону мишени, если поймал правой. Мазнуть взглядом по земле неподалеку, есть ли там что-то, что уронил ранее, и снова взгляд на следующий, уже почти пролетевший мимо нож. Поток завораживал и гипнотизировал, давно я не чувствовал этого состояния отсутствия мыслей.

Из этого состояния меня вывел сигнал о выполнении задачи квеста. Но прошло только 48 минут, а счетчик золотых показал... 61 золотой с мелочью! Как это? Я немедленно сбился с ритма, и ножи начали падать вокруг и попадать по мне. Но прежде чем вернуться к выступлению - Целипина и не думала останавливать представление, - я бросил взгляд в сторону корзины для пожертвований. От неё отходил высокий полуорк в красном камзоле, он направлялся к леди в черно-сером вечернем платье, которая помахала мне ручкой, заметив, что я смотрю в их сторону. Времени наблюдать дальше не было, мне снова предстояло поднимать кучу валяющихся вокруг ножей, и хорошо бы избавиться от них за оставшееся время.

В финале я решился на серию прицельных бросков по мишеням с двух рук, и на удивление пару раз попал в яблочко. Это испытание меня просто выжало, целый час предельной концентрации. После поклона на меня вывалилось разом несколько оповещений: Мастерство метания первого и второго рангов, Мастерство ножей первого ранга, бонусное очко ловкости. Очень неплохо, хотя ничего из этого, кроме ловкости, мне не нужно.

Шершень встретил меня хмуро:

- Эй, ты знаешь этих двоих, которые аж пятьдесят золотых пожертвовали? Ты их подговорил?

- Впервые их вижу, и никого я не подговаривал, не наводи





на меня напраслину. Я выложил на полную, и они оценили, должно быть, так.



Подозрительный взгляд еще раз прошелся по мне, но система знала не хуже меня, что с этими двоими я никогда не пересекался, так то вскоре подозрение сменилось широкой улыбкой.

- Раз так, ничего не поделаешь. Ты выполнил свою задачу, все пожертвования идут мне в уплату за мои услуги... - он сделал паузу, словно ожидая моих возражений, но мне не хотелось мелочиться - этих денег я все равно не имел, как и планов на них. - А тебя я научу особому боевому умению. Иди-ка сюда, тебе надо встать в такую стойку и пустить ману по конечностям, вот так...

Я обалдело слушал его странные объяснения, ничего не понимая. К счастью, начать задавать всякие глупые вопросы я не успел, через полминуты мне пришло системное оповещение:

Вам предлагается выучить боевое умение Железные руки. Вы согласны?
(Да/Нет)

Конечно, да! Ну-ка, что оно такое?

Боевое умение Железные руки (1 ранг)

Наполняя магической энергией кожу рук и ног, вы можете заметно повысить её прочность. Это действие также перенаправляет ваши внутренние энергетические потоки таким образом, что вся накапливаемая магическая энергия уходит на поддержание умения.

Эффект: кожа ваших рук и ног обретает прочность железа. Ваша регенерация маны становится равна 0 МП/сек.

Стоимость: 100 МП.

Оно стоит ману? М-м, в Вальдире за ману отвечает интеллект... Это что же, мне придется качать тут не Мудрость? Ладно, одно хорошо - я не успел вложить в неё ни единого очка. Но попробовать его, и начать прокачивать, я смогу не раньше, чем пару уровней вложу в Интеллект.

- М-м, Шершень, я так понял, оно прокачивается?

- Да, и на низких рангах оно мало件лезно. У меня оно на втором, и я могу безболезненно отбивать летящий не очень быстро нож. Удар ножом все равно нанесет мне урон. При этом затраты маны растут, и уже на третий ранг мне её просто не хватает. Я предупреждал тебя, что ты будешь разочарован.

Но разочарован я не был. Это - Путь, и он может сработать. Я пойду по нему!

Полуорк Рыжий Вепрь только недавно был принят в клан Дикие Топотуны. Его очень зазывали друзья, к которым он и присоединился. Клан был совсем небольшой, поэтому на некоторых рейд-боссов они кооперировались с тем или иным знакомым столь же небольшим кланом. Маленьким надо держаться вместе. В планах даже было создание альянса, но там сложный и дорогой квест на открытие такой возможности, так что пока дружили на договоренностях.

И сегодня Вепрь впервые был включен в команду зачист-





ки данжа Замок Мёртвого Рыцаря. Взял семидесятый уровень, нижняя планка для данного данжа, и теперь, по заверениям соратников, начнется самая интересная игра.



В походе принимали участие команды от трех кланов. Каждый клан должен был привести по десять человек, по полноценной команде, для ротации, но Львы Нуминора пришли без единого одоспешенного воина. Очень странно, что никто не возмутился, логично было бы ожидать дикого воя о безответственности, без танков ни один данж не пройти, и обычно в десятке игроков танков бывает даже два.

- Эй, Гекс, а почему на нуминорцев никто не гонит? - решив не гадать на кофейной гуще, Вепрь обратился к более опытному соклану, который от нечего делать вырезал что-то ножом из ветки.

- М-м? А, точно, ты ж впервые с нами идешь. Видишь вот того парня, в бинтах и трениках? Вот когда он от них идет, этот состав игроков выходит оптимальным. Мы ж не в первый раз идем, этот данж нами на конвейер поставлен. А больше я тебе ничего не скажу, сам смотри в оба глаза, обещаю, зрелище понравится.

Пришлось довольствоваться этим. Упомянутый Гексогеном игрок носил тряпичную одежду свободного покроя, руки до локтя и ноги до колена были обмотаны чем-то вроде бинтов, так что юноша сразу понял, на кого указывал соклан. До сих пор он ни разу не встречал такую экипировку, хотя это и не было чем-то удивительным - до семидесятого уровня он качался ударными темпами под присмотром друзей, тратил минимум времени на походы по магазинам и на прогулки. Но как такой персонаж, без брони и даже самых заваливающих ботинок, может заменить танка?

Тем временем, было объявлено начало похода. Группа топотунов шла классическим построением - впереди два танка, сразу за ними - ДД ближнего боя, затем целители, а в самом конце - маги и лучники. Вепрь с двумя топорами шел во второй линии, урон - это его специализация. Он бросил взгляд на нуминорцев - те построились клином, впереди шел тот самый игрок в бинтах, остальной отряд за ним треугольником с округлыми сторонами, в середине которого, похоже, было свободное пространство. Необычно.

Тут началась свалка, скелеты - основные обитатели этого подземелья - нападали один за другим, прямолинейно, но многочисленно. Так что лишь под конец Вепрь смог бросить взгляд на соседний отряд, но ничего интересного не увидел - на том фронте скелеты также были рассеяны, и последние представители первой волны добивались всеми подряд. Забинтованный добил одного из противников кулаком, затем, увидев, что враги кончились, собрал с моба лут.

Стоп, кулаком? Так вот что напоминает его наряд. Вепрь нарек про себя игрока каратистом и успокоился. Хоть все же необычно, что кто-то решил игнорировать оружие, каждая лишняя вещь обмундирования дает бонусы, и к оружию это тоже относится. Но, види-





мо, его всё устраивает.



Сосредоточившись на собственных действиях, Рыжий больше не всматривался в нуминорцев. Раз их тактика всех устраивает - пусть играют, как хотят. Три отряда последовательно зачищали коридоры древнего замка, ставшего, по легенде, могилой для сотен солдат какого-то герцога, повздорившего с личем. Никого это не интересовало, главное, можно получить порцию быстрого опыта и пополнить закрома клана неплохим металлом от нежицкого оружия. Золото тут падало не так часто, но в современной клановой деятельности материалы для прокачки крафтеров тоже были весьма ценны.

Первого босса вынесли также быстро и скучно. Призрак мажордома, или кто тут мог вопить "Прочь из замка, отребье", был шустро закидан заклинаниями и склянками, танки по очереди совались внутрь радиуса его воплей, являющихся АОЕ, или атаками по площади, чтобы ему не так хотелось летать по всему залу, да и всё. Слабенький он, если магией запастись.

А вот перед основным боссом - собственно скелетом-рыцарем с двуручным мечом - все остановились. Вперед вышел лидер этого похода:

- У нас тут есть несколько новичков, остальным просто напомним нашу сегодняшнюю тактику против босса. Его держит на себе Лао из Львов, Кол из топотунов на подстраховке. Остальные переодеваются в дд шмот. Кто ближнего боя - подходит по ротации, выдает сильнейшие приемы, потом отходит, ожидая отката или восстановления выносливости. В целом - поддерживаем максимальный DPS. Всё просто. Вопросы?

- У босса не будет АОЕ? Обычно бывает.

- Новенький? АОЕ быть не должно, если вырвется - Лао крикнет, в этом случае все врассыпную, как обычно. Но не должен.

Вырвется? Каратист что, хочет просто схватить босса?

Как ни странно, примерно это он и собирался сделать. Короткий брифинг закончился как раз когда игрок, вызывающий у Вепря любопытство весь поход, закончил перевязывать свои бинты. Похоже, они изрядно растрепались за долгие сражения.

Быстрый обкаст бафами, и три отряда осторожно выдвинулись в местный тронный зал. К трону пошел один Лао, не скрываясь и не очень торопясь. Босс был в полтора раза выше игрока, и когда встал с трона - смотрелся очень угрожающе. С двуручным мечом наперевес костяной рыцарь молча пошел навстречу щуплому на его фоне игроку. Их встреча произошла ровно посередине зала, каратист специально притормозил для этого. И вот, первый ужасающий взмах меча нацелился разрубить нашего коллегу по диагонали. Но тот просто поднырнул под меч и, коснувшись его рукой с обратной стороны, направил лезвие еще ниже, так, что оно с грохотом врезалось в землю. Не теряя времени, игрок быстро нанес серию ударов по запястьям и коленям скелета. И хотя в итоге рыцарь все же достал меч из земли, перед этим еще и замахнувшись одной рукой на Лао, на всё это у





него ушло порядка пяти секунд. Огромный срок, за который Лао умудрился как-то сбить с ноги скелета щиток лат. Следующий взмах меча был по горизонтали, ужасный удар мог бы



сдержать только очень сильный танк с топовым щитом, но странный игрок не стал препятствовать взмаху, а лишь подсел под него в последний момент и резко ударил по обездоспешенной ноге, когда она стала опорной. Скелет пошатнулся, и тут его повело вслед за его тяжеленным мечом. Переставить вторую ногу для опоры ему не дал всё тот же Лао, так что с жутким грохотом босс распластался на земле.

После чего игрок мгновенно запрыгнул рыцарю на спину и всем весом, переплетя все конечности замысловатым образом, загнул его бедную ногу под совершенно неестественным углом. Коснуться ею земли скелету оставалось только мечтать. Вряд ли скелету было больно, но, видимо, предполагалось, что устройство связок и суставов у него было вполне человеческое. И подняться из такого положения в своем тяжелом доспехе босс не мог.

- Всем вперед! - отдал сигнал лидер, и началось скучное избиение. Действительно скучное и совершенно не опасное. Рыцарь был уничтожен минуты за три, что не удивительно. Удивительно, что его нога не отвалилась от него до самого конца. Вепрю даже захотелось попробовать её подрубить, но это не нашло бы понимания в глазах сокланов, а уж скандала на глазах у дружественных чужаков ему бы точно не простили.

После окончания зачистки весь отряд отправился на следующее место фарма, работа на клан - дело нудное и требующего системного подхода. Хочешь, чтобы клан подрос - будь добр, уделяй ему пару часов своего времени в день, иначе никак. Говорят, в других кланах это бывает не пара часов, а все десять, как на работу люди ходят. Но Топотуны на лавры Архитекторов не претендовали. Так что еще часик фарма, сдать в кланхран мешок с материалами - и можно идти развлекаться. А фармить вместе с Гексогеном и вовсе почти не скучно, сегодня у молодого Вепря возникло много вопросов.

- Интересно, как Монах такого добился да?

- Ой, я его каратистом мысленно назвал.

- Не, он свой билд зовет Монахом. Как в древних игрушках, типа дьяблы.

И никому не говорит его секрета, так что ты от меня много полезного не услышишь. Вроде как, он обещает поделиться билдом в обмен на Уникального питомца, но пока покупатель не нашелся.

- А если несколько кланов сразу предложат? Зачем ему несколько питомцев? Можно же только одного иметь.

- Ай, продаст лишнего, делов-то. Был бы уникальный пет, а чего с ним сделать - найдется.

- А бинты ему зачем, не знаешь?

- Это своего рода расходники - он же руками блокирует удары, а одежда, подходящая по билду, часто доходит до ки-





стей. И её потом чинить надо. Вот он её на локтях и закрепляет, а бинты копеечные. Про это его каждый второй спрашивает.



- Гекс, а что, прям такой таинственный билд, что никто его не знает?

- Ну, основа, видимо, обычный тихушник - ловкач он знатный, это определено. Но вот обратил ли ты внимание, что он еще и колдует? В призрака он вместе с магами заклинаниями лупил. А в ближнем бою - не колдует, но кулаками бьет не намного хуже, чем ты вот своими топорами. Ты пробовал ударить врага кулаком? Урона ноль, сам себя ранишь больше. А он ничего, целители его не чаще других танков лечат, но это еще потому, что по нему почти не попадают.

- То есть, он нашел способ не получать урон от ударов руками?

- По всему видно, нашел. И вот этот-то способ и оценил он в одного Уникального питомца. А еще, говорят, он предлагает информацию про новый боевой подкласс мага поддержки. Только просит за него равноценный обмен, а что такое равноценный обмен за инфу о секретном классе? Другой секретный класс, наверное. Так что тут покупателей пока, вроде, и вовсе нет. Или мы не знаем, не все ж такие чокнутые, чтоб объявления на эту тему давать.

- Зажрался он, как по мне, если ты не заливаешь.

- Говорю, что слышал. Есть люди, которые поступают по-своему, и им иногда везет, а есть такие, как мы. Без везения свою судьбу делаем. Так что давай, маши топорами быстрее, работай на свое счастье.

