



ВСЕМИРНЫЙ ВЕСТНИК ВАЛЬДИРЫ Самые достоверные известия мира Вальдиры 2019 ВАЛЬДИРА НАСТУПАЕТ

Скат Самый худший ученик

Приятный глазу радужный круговорот ласково встретил меня переливающимся градиентом. Едва пелена спала, игрок протер цифровые глаза и внимательно осмотрел личную комнату, куда его выбросил портал. Давненько это место пустует, однако брошенное помещение не покрылось слоем пыли, как это случилось бы в реальном мире. Лишь заботливо растянутая паутина в углу немым укором как бы ревниво намекала, что жилец, дескать, совсем позабыл о своем игровом имуществе. А, между прочим, похвастать было чем: помимо стандартных предметов интерьера, коими не пользовались никогда, середину комнаты оккупировала приличных размеров куча добытых предметов. Большая часть из которых, будем честны, имела ничтожно малую ценность, и стоило бы даже отнести это к категории барахла, что в приличном доме держать просто непотребно. Но, если не полениться разгрести этот ворох грязных и оборванных плащей, вперемешку разбросанных кирас и курток, что количеством дырок могли бы соперничать со швейцарским сыром, ржавых мечей, поношенных ножен и прочих «очень нужных в хозяйстве вещей», то можно отыскать вполне стоящие экспонаты, что на аукционе улетят за кругленькую сумму. Еще раз лениво обведя взглядом комнату, рачительный хозяин принял стратегически важное решение снова отложить уборку на потом. Довольный гением своих умозаключений, игрок, наконец, покинул свое жилище. Неприятный интерьер холла хотел уже было рвануть навстречу на всех порах, зазывая на бесконечный простор земель Вальдиры, полных опасностей, приключений, монстров и сокровищ, интересных заданий и преданных друзей игроков и необычных НПС, но наш герой, лениво переставляя ноги, поплелся к стойке обслуживания.

- Здравствуйте, добрый господин Скат, что Вам будет угодно?- Ласково протянула светловолосая хозяйка таверны, несколько дежурно улыбнувшись.

- Не приходило ли посланий на мое имя?- Скороговоркой нетерпеливо прогундосил он вместо приветствия.

- Вот записка из гильдии, больше ничего нет. Не голодны ли вы? Сегодня у нас рыбный день и наш повар приготовил





отменную уху, стейки из лосося, рыбный салат и фрикадельки с гарниром.



- Я – вор, а не обжора. – Притворно нахмурился герой. Посчитав диалог оконченным, Скат демонстративно повернулся спиной и углубился в содержимое пергамента.

Уважаемый Скат!

Гильдия воров приглашает Вас в нашу обитель для прохождения Второго Этапа Обучения! Вы отлично проявили себя на Первом Этапе и мы с радостью будем ждать Вашего возвращения в лоно родных стен, альма-матер всех именитых мастеров клинка и теневых умений.

Ага, помнил бы еще, где эта самая альма-матер находится. Придется искать в Вики. Надо присмотреть экипировку получше, не хочется провалить такую важную для моей профессии цепочку заданий. Тем более, что средства позволяют. От размышлений отвлекла перепалка за одним из угловых столиков, который, скопив вокруг себя веселый гвалт игроков, уже с трудом выдерживал приступ. Заинтересовавшись, Скат постарался вклинить в ряды нападавших, чтобы понять, из-за чего шум и гам. Оказалось, он подоспел как раз вовремя, еще пара добрых взмахов локтями и вниманию открылась сцена, от которой брови помимо воли поползли вверх, угрожая, по-видимому, отправиться на цифровую стратосферу Вальдиры. А удивляться было чему: в центре всего столпотворения друг против друга сидели двое – игрок и местый, столь возбужденные спором, что и не замечали толпы рядом, что с каждым мигом увеличивалась в арифметической прогрессии. Меж тем новоприбывшие, едва слышав тему разговора, сразу же вставали на сторону одно из спорщиков, яро доказывая точку зрения, и вот уже шуму стало так много, что я едва вырывал реплики сидевших за столом.

- Глупец, своим неуважением ты сам себе яму роешь, пилишь сук на котором сидишь! Я знаю кто ты таков есть - иномирец, что бессмертен в этих землях. Но не поможет твое бессмертие от всевидящего ока Вальдиры! Вальдира все помнит, как добрые поступки возвратятся сторицей, так и сотворенное когда-то зло воздастся троекратно! – Бешено сверкая глазами, восклицал чем-то смертельно обиженный местный уже сипловатым голосом. Ухоженная борода рассерженно топорщилась теперь клочками, а руки до того ожесточенно жестикулировали, что, казалось, вокруг загустел воздух. Смятый балахон синего цвета, и без того изрядно потертый, повергался нападкам со стороны игрока-орка с внушительным 178 уровня, который, вероятно, в качестве дополнительного аргумента периодически потряхивал оппонента.

- Бродяга, ты смеешь угрожать мне? Я всегда беру то, что хочу, и какие то старческие бредни не помеха мне. Ты лишь выставлешь себя на потеху своими глупыми изречениями о карме и мифическом «гневе Вальдиры». Вся суть таких как ты – развлекать нас, как





вы говорите «иномирцев», скоро мне ничего не будет страшно, едва я достану «Ожерелье Разрушения». – Со спесивой усмешкой, жеманно проговорил глава клана «Орки Хаоса» со скромным именем Юлий Повергающий. Пораженные игроки ахнули, им вторили местные. Один лишь Скат остался равнодушным, неспеша изучая скандалиста. Воин с двуручным оружием, доспехи – сама смоль, будто впитывали окружающий свет непроглядным мраком металла. Явно очень дорогие, набаванные и зачарованные по самое не хочу, уровень – запредельно высокий, а ведь игра стартовала всего полгода назад! Тут без дорогих расходников никак не обойтись, видимо, Юлий явно не бедствует. Вот только поможет ли ему все это, когда прилетят Бесы? Вряд ли.

- Мне незачем угрожать тебе, Вальдира сама покарает.

- Ну, посмотрим, старик. – Уже уходя, протянул орк, волнорезом вклиниваясь в застывшую толпу. Что ж, пора покинуть трактир, больше тут ловить нечего. Дубовая дверь мягко поддалась толчку, впуская в мир множества звуков и запахов. Глаза слепило от сверкающих крыш торгового квартала Альгоры, в нос бросился манящий запах свежей выпечки, со всех сторон слышались крики зазывал, нахваливающих свой товар, что благодетельно обещали отдать почти даром, зазорные крики игроков, зовущие присоединиться к пати. С первого взгляда можно было понять, что город живет собственной особенной, яркой жизнью. Разглядев нужную вывеску, Скат направил стопы в сторону оружейного магазина, шурша тканью подошв о гранитные булыжники мостовой. Хорошо освещенное помещение лавки открывало взору несколько деревянных прилавков и стеллажей, увешанных разнообразным оружием и предметами экипировки. Булавы, секиры, мечи, ножи, луки, арбалеты, орудий убийства казалось так много, будто хозяин лавки собирался развязать войну. Немало было и брони. Массивные кирасы, что могли похвастать прочностью стен цитадели, щиты, за которыми, казалось, можно укрыть не один десяток магов или стрелков, сверкающие шлемы, мрачно взирающие пустотой глазниц и многое другое. От представленного разнообразия рябило в глазах, и взгляд не мог на чем-то остановиться, скользя по неисчислимому количеству предметов. Видя, какое впечатление произвел ассортимент, продавец довольно крякнул и предложил свою помощь в выборе, чем Скат и воспользовался.

- Интересует экипировка с упором на ловкость и скрытность.

- Какая именно, добрый господин? В лавке у Ларджо полным-полно замечательных товаров по самой низкой цене!- пропищал голосок гоблина, макушка которого едва доходила до груди герою.

- Наручи, поножи, кожаная куртка со стальными пластинами и сапоги. – Едва услышав, полурослик улыбнулся, предвкушая хороший навар, чёрные бусинки глаз счастливо заблестели алчным огнём, не сулившим ничего хорошего.

- Сию минуту, господин, разрешите только сперва поинтересоваться о ваших навыках.

Скат послушно открыл таблицу.





Текущий уровень персонажа: 27

Раса: человек

Класс: Вор

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 30

Интеллект – 15

Ловкость – 85

Выносливость – 55

Мудрость – 4

Доступных для распределения баллов: 0

- Сейчас посмотрим, что можем найти. На какую сумму вы ориентируетесь?

- Неси самое лучшее и поживее. – В воздухе сверкнуло пару золотых, поэтому даже не смотря на хамский тон, продавец и не думал обижаться, мельтеша ножками к застенкам лавки.

- Сию секунду, господин, для самых состоятельных клиентов у нас самый лучший сервис. Спина суетящегося гоблина скрылась за поворотом складского помещения, и Скат придирчивым взглядом окинул по оружейный стенд, пока, наконец, не остановился на двух зачарованных кинжалах с зазубренными лезвиями. Неплохая работа, коротышки знают своё дело. Шероховатая рукоять на удивление приятно нырнула в руку, на секунду кольнув холодом стали. Брат близнец занял свое место во второй ладони, и кожу повторно овеяло морозом. Значит, не показалось, наверное, какая то магия льда, скорее всего на дополнительный урон или замедление. Изогнутые лезвия прочертили в воздухе пару замысловатых фигур, провожая каждый взмах синеватой дымкой, шедшей, казалось, прямо от кромки. Еще пару раз кольнув воображаемого противника, Скат проверил балансировку клинков, и, оставшись удовлетворенным результатом, вернул на место оружие. К этому времени подоспел Ларджо, и, тяжело отдуваясь, выложил интересующие предметы. Глаз резанули гипертрофированные ботинки с массивной подошвой и стальными вставками, что, во-первых, весили по пуду каждый на вид и выдавали своим задорным блеском своего обладателя с головой. Grimаса недовольства моментально остудила гоблина, уже начавшего что-то лепетать про удивительные свойства своего товара.

- Ты мне что принес, кузнечик?

- Добрый господин, не спешите с выводами! Взгляните на них внимательнее. – Гоблин торопливо открыл эффекты, и Скат сразу же внутренне признал неправоту.

Название: Боты скользящей ходьбы.

Тип: экипировка

Описание: Крепкая обувь, предназначенная для долгих





переходов по пересеченной местности, подходящая для всех типов грунта, имеющая дополнительное усиление прочности и зачарование на скрытность своего носителя.

Класс предметов: Редкий.

Ограничение по минимальному уровню: 25

Эффекты: +10 к выносливости + 7 к защите + 15 к ловкости + 5 к скрытности

Прочность: 300/300(трехкратно повышенная прочность).



Такой вот продукт иронии геймдизайнеров. Ничего не поделаешь, неладно скроены ботиночки, да крепко сшиты, иногда малейшее преимущество оказывается решающим. Глупо отказываться от подобных плюшек только из-за непритязательного вида. Осмотрев оставшиеся обновки, Скат выбрал сыромятные наручи с прибавкой к ловкости, жизненно важной для его класса, крепкую стеганую куртку с хорошим бафом на броню и здоровье, поножи с бонусом на выносливость, что даст еще больший запас хп и немного увеличит мобильность. Не забыв захватить клинки, что порадовали повышением шанса критического удара и замедлением противника, подошел к зеркалу. С отражения глядел мужчина среднего роста жуликоватого вида в неплохом комплекте снаряжения темноватого цвета из выдубленной кожи неведомого зверя. Ножны намертво приросли к прочному поясу, змеей обвивая талию, вес кинжалов не чувствовался, но морозец приятно охлаждал бедра даже через плотные штаны, давая понять, что смертоносное оружие изголодалось по жертвам. Скат долго и кропотливо работал в конструкторе персонажа и теперь с удовольствием любовался плодами своих трудов. Черная смоль кудрей струилась до середины гладко выбритых скул, волевой подбородок выдавался вперед, добавляя брутальности персонажу, карие глаза угрюмо взирали из амбразур высоких надбровных дуг, густо и ровно засеянных ровными бровями, одна из которых пересечена небольшим шрамом. Прямые черты лица импонировали взгляду своей приятной симметрией, а добродушная улыбка полных губ располагала симпатией окружающих. Вдоволь налюбовавшись собой и обновками, Скат повернулся к терпеливо ожидающему решения гоблину.

- И сколько вы просите за эти чудесные предметы?

- Самую малость, добрый господин, буквально по себестоимости материалов отдаю. 34 золотых за ботинки, 55 за броню, 42 за поножи, 25 за наручи и 105 золотых за превосходные клинки. Итого 261 золотой. По мере того, как перечислял он стоимость, брови Ската начали неуклонное движение друг к другу, пока, наконец, не соединились на переносице. Видя эту пантомиму, Ларджо торопливо простер загибающие ручки, верно опасаясь, как бы Скат не разбил чего, когда упадет в обморок.

- Что?! За этот хлам?

- Хотя постойте-ка! Как же Ларджо может не сделать щедрую скидку такому клиенту?! Как Вам целых ТРИ процента на всё? – Закатив глаза к потолку, гоблин некоторое время высчи-





тывал, шустро перебирая губами. – Теперь, добрый господин, цена составит каких то 253 золотые монеты и 17 серебрушек! Ох, право, от своих щедрот несчастный Ларджо терпит одни убытки, ничего не может с собой поделывать, всегда идет на уступки клиентам!



- Простите меня, коллега, что не распознал сразу, а то и не понял поначалу, откуда такие грабительские цены.

- Помилуйте, добрый господин! Ларджо в жизни и дырявого медяка не украл! Войдите в моё положение, ведь надо же чем-то кормить несчастных, маленьких и голодных деток Ларджо. – И без того высокий голосок гоблина задрожал и стал походить на фальцет, вся скорбь страданий бедного купеческого народа отразилась на лице хозяина лавки, тщедушные плечики заходили ходуном, было видно, что еще секунда, и придется надевать дождевик, настолько серьезно был настроен гoblin.

- Бедняга, я подумать не помог, что добрая и честная семья достойного гоблина поставлена на грань выживания. Прими извинения за мою скупость, как я могу отбирать кусок хлеба у бедных детишек?! Подумать только, по моей вине несчастные гoblinские детки рискуют столоваться на серебряной посуде, а не на золотой! 150 и не монеткой больше. – Принял я самый решительный вид, перестав ломать комедию.

- Ну, знаете, всяким приличиям приходит конец, гoblinы всегда славились своей непреклонностью...

- Тогда, пожалуй, я поищу удачи в гномьем квартале, быть может, там продавцы более уступчивы...

- Как я забыл, ведь гoblinы так же очень щедрый народ! Быть может, цена в 240 покажется Вам более приятной?

Затянувшийся спор грозил перерасти в перепалку, Ларджо почти охрип, но меньше 190 золотых отпускать товар не собирался, и мне со вздохом пришлось согласиться. Мы пожали руки и продавец расцвел в улыбке:

- Приятно, когда покупатель смыслит в торгах, рад буду видеть Вас в лавке у Ладжо.

- Я – вор, а не шопоголик, всего хорошего.

Скат покинул заведение с изрядно похудевшим кошельком, однако радость удачной сделки была куда звонче монет. И снова голову героя чудной какофонией наполнило переплетение мелодий широких улиц. К нему стоит привыкнуть хотя бы для того, чтобы влюбиться в старательно прорисованный художниками город, что никого не оставляет равнодушным к своей самобытной кипучей атмосфере фэнтезийного мегаполиса. Всюду снуют торопливые ноги игроков, слышен ритмичный марш патрулирующей стражи, грохот повозок, скрип телег, переливчатое ржание запряженных парнокопытных и понукающие крики возниц, всюду сновали удивительные существа, десятки представи-

телей множества рас и их не менее интересные петы. У города была особая харизма, жертвой которой пал не один игрок, что надолго покинул пределы серых будней, спрятавшись за раз-





ноцветным покрывалом сказочного мира Вальдиры. Тряхнув головой, Скат скинул наваждение и отправился напрямиком в алхимическую лавку. Мимо проплывали резные фасады бога-



тых домов, витражами глазниц глядевшие на меня свысока, по бокам тянулись роскошные фонтаны, кроны невиданных деревьев, тянувшиеся вдоль аллей скверов и парков, где-то вдалеке оттенял своей красотой само солнце королевский дворец, самое сердце гостеприимной столицы. Не теряя времени на сквалыжество и торговлю за каждый медяк, наш герой закупился на скорую руку всеми необходимыми зельями и свитками, уже устав от бесконечной вереницы торговых лавок. Вики напомнило расположение гильдии, осталось только достать свиток телепорта и торопливо прошептать:

- Кром.

Яркая вспышка на миг ослепила, а когда Скат протер глаза, то обнаружил себя сидящим в большой грязной луже где-то в лесу. Взгляд торопливо впился в окружающее пространство, пытаясь обнаружить предполагаемую опасность, что скрывала тенистая лощина. Не обнаружив угрозы, разве что считать за такую парочку зайцев и птиц, он с хлюпаньем оторвал пятую точку и пристроился под неплохое укрытие, сделавшее силуэт героя ничем не примечательной частью ландшафта. Карта подсказала, что его выбросило чуть южнее города, недалеко от дороги, в сторону которой он и направился. Более не заботясь о скрытности, с удовольствием начал шуршать опавшей листвой, которая сплошным ковром простиралась под частыми кронами деревьев. Уши радовали пересвисты и пение птиц, веселой стайкой носившихся по округе, Скат подставил лицо под ласковые лучики солнца и от удовольствия прищурил глаза, как бы сделал любой городской житель, очутившись на природе. Пара минут ходьбы и перед ним предстала дорога, мощенная булыжником, крепкие телеги караваном тянулись в сторону города, гоняя пыль серым облаком. Откашлявшись, продолжил путь по обочине, пока не достиг черты города. На отшибе стояли покосившиеся избышки из больших, плохо обтесанных бревен, за давностью времени начавшие превращаться в труху. Дощатые крыши зияли прорехами, неумело заделанными из всего, что пришлось под руку. Всюду сновали жители, точь-в-точь похожие на собственные жилища, в оборванных, грязных одеждах, слышался задорный смех детворы и лай собак. Скат спросил у первого попавшегося горожанина, где искать старосту, и спустя пару минут стоял у дверей добротного сруба, что высился на два этажа. Староста нехотя отворил дверь, покривив губы.

- Чего надобно, добрый путник? Судьбу пытаешь али от судьбы лытаешь? – Угрюмо вытянул старик.

- Не найдется ли у тебя заданий для меня, любезный? - Чего нет, того нет, все при деле, заходи позже. – И был таков, захлопнув самым носом дверь.

- Ну, что ж, в конце концов я вор, а не девочка на побегушках.

Быть того не может, кривит чего-то староста, ну да ладно,





не за тем приехал, чтобы по окрестностям по мелким просьбам гоняться. По мере моего приближения к центру, пейзаж значительно изменялся. Плохонькую булыжную дорогу сменяла крепкая, ровная мостовая, по бокам вырастали пусть небольшие, но все же кирпичные, ладно сделанные домики, а люди вместо обносок блистали вполне сносной одеждой. Недалеко от ратуши, на площади герой нашел трактир и сразу подошел к стойке управляющего.

- Нет ли у Вас комнаты на чердаке? Я приехал издалека и хочу отдохнуть в тишине.

- А откуда Вы, если не секрет?

- Я появился из темноты, и она стала мне единственным другом. – Скат произнес кодовую фразу и последовал за управляющим, что пальцем поманил меня в служебное помещение. В комнате, куда меня отвели, царил полумрак, который рассеивал лишь небольшой лучик света, с трудом пробиравшийся сквозь крохотное окошко почти над самым потолком. Управляющий открыл стоящий в углу шкаф, сдвинул фальшь-панель, приглашающим жестом повел рукой и ретировался. Герой медленно вошел внутрь, привыкая глазами к сумраку. Что-то щелкнуло за спиной, и он почувствовал, как проход закрылся. Тонкая кишка тоннеля привела к большой пещере с высоким сводом, стены которой были столь гладки, что закрадывались сомнения о природе их возникновения. Мгла, покрывалом окутавшая пространство вокруг стала понемногу рассеиваться, открывая взору овальный зал, в центре которого находилась винтовая лестница, спиралью уходящая вниз. Путь освещали лампы, заботливо развешенные на стенах. Спуск не занял много времени, и уже спустя мгновение Скат стоял прямо у входа в логово гильдии, представлявшим собой массивную двустворчатую дверь, древесина которой была армирована железными прутьями. Путь преграждали трое стражей, при виде героя они с ленцой распахнули ставни и снова заняли свой пост. Нагнали пафоса, тоже мне. Будто не какое-то логово жуликов, а настоящий подземный бастион. Нужно воздать должное, внутренней убранный поражало изобилием предметов роскоши, с тех времен, когда герой был тут последний раз, интерьер сильно изменился: ковер сплошь устилал пол, протянувшись по всей длине коридора, вместо дешевых лампад огромная люстра, достойная королевского двора (возможно, там и позаимствованная) равномерно освещала все помещение, наполненное роскошными гобеленами, колоннами и фресками, резная лепнина украшала высокие своды арок, а стены были увешаны картинами с изображениями особо удачливых собратьев по ремеслу. Своеобразная стена почёта. От разглядываний вора неожиданно отвлек голос, раздавшийся прямо позади.

- Что тебе нужно, брат мой?

Скат повернулся и буквально лицом к лицу столкнулся с одним из своих наставников, мастером скрыта Отисом.

- Валерьяночки бы.

- Тайна есть для меня, сокрытая мраком, что такое есть ва-





лерьяночка.

- Забудьте, наставник, я пришел чтобы продолжить обучение у Вас.



- Тяга к знаниям весьма похвальна, вот только достоин ты? Докажи свои навыки на деле.

Задание от наставника Отиса. Класс задания: обычный.

Условия: Достаньте предмет «Кровавый рубин заката», который хранится у отшельника Темного края.

Награда: Возможность продолжить обучение в гильдии воров.
Принять/Отклонить?

Не могли задания поинтереснее найти? Может еще медный грош из кармана деревенского мальчонки?

- Я готов, мастер. – Ответил Скат, нажимая кнопку «Принять».

- Я не сомневался в твоём упорстве, ученик, теперь ступай же. – Плитка под ногами Ската подернулась синеватой рябью, и превратилась в портал.

– Подождите, мастер, я забыл спросииииить.

Кавалькада разноцветных всполохов ураганом пронеслась перед героем, глаза зажмурились, а когда Скат открыл их, обнаружил себя в той самой луже. Кажется, складывается неплохая традиция. Хмм, а вдруг это двусторонний портал? Скат с интересом, не предвещавшем ничего хорошего, уставился на лужу.

- Говорят, если долго смотреть на лужу, лужа посмотрит на тебя. – Но как не таращился наш герой, никакого ответного внимания он не добился. Еще бы, так бестактно разглядывать – настоящий моветон.

- Ну, не хочешь по хорошему...

После чего встал, и с силой плюхнулся обратно, щедро окатив брызгами пробежавшего мимо зайца. Беляк остановился и с явным сомнением посмотрел на покорителя луж, и, напоследок с негодованием вильнув хвостом, исчез в ближайших кустах.

- И нечего так на меня смотреть, ушастый! До чего дошло, с лужами разговаривать начал. – Покачал головой Скат, скользнув рукой по акватории. – Правильно тот заяц на меня посмотрел, хорошо хоть не пристыдил, все звери бы на шум сбежались, вот позору-то!

Не мешкая боле, вор поднялся и спешно двинул стопы в сторону Темного Края, напоследок высказав своё мнение о беспардонности мастере. Как и ранее, лесные окрестности Крома были безучастны к проблемам Ската, лишь пара веток колыхнулась в стороне, но, скорее всего, это был просто ветер. Кроны деревьев все гуще застилали небосвод, пока наконец сплошным покровом не сомкнулись над головой нашего героя, начисто отрезав пути для солнечных лучей. Все чаще приходилось петлять, выбирая дорогу в обход буреломов и непроходимых зарослей кустарников, а это означало, что граница зловещего края была пересечена. Продира-





ясь сквозь ветки, никак не желавшие пропускать дальше, Скат думал, как же хорошо быть магом, вжих – и впереди лишь пепел под сапогами, знай себе да топай, а тут всеми тайными и не очень местами колючки собираешь, так еще и не понятно, где ближайшая точка респавна. Но не одни лишь ветки недружелюбно отнеслись к непрошеному гостю, пара диких гончих, чутко втягивая каждый запах, вышли на след. Две бесшумные тени с легкостью скользили сквозь лес, который был для них родным домом, пока не очутились прямо позади фигурки нашего героя, буквально зю перебиравшегося через лабиринт поваленных деревьев. Посовещавшись, гончие решили, что раз на безрыбье и рак – рыба, то и наш герой, хоть и не презентабелен на вид, но на ужин все одно сгодится и, оскалив бритвенно острые зубы, изготовились к атаке. Заслышав рычание, Скат, не оборачиваясь, молодым лосем ринулся сквозь лес, на ходу прикидывая свои шансы. По всему выходило, что стремились они к нулю, но отчаиваться еще рано. Рывком забросив свое тело на массивную ветвь, он со страху продолжил восхождение, пока не достиг вершины дерева, и лишь оттуда осмелился взглянуть на своих преследователей. Те, в свою очередь кровожадно посматривая наверх, с удобством расположились на траве, очевидно не спеша оставлять свою жертву в одиночестве.

- Господа, понимаю, времена настали голодные, но, в самом деле, к чему же до такого опускаться? - Гончие заинтересованно навестили ободранные уши, выражая свое несогласие и явно желая, чтобы и Скат опустил – ведь на земле его проще скушать. – Предлагаю вам соглашение на выгодных условиях. Надеюсь, палка колбасы как-то смягчит плотоядный нрав? - Но брошенная вниз подачка не только не умерила аппетит тварей, но и даже слегка его подстегнула. – Что ж, покорнейше прошу меня простить, я – вор, а не комбикорм.

Пока гончие резвились внизу, выражая своё полное несогласие, наш герой спешно рылся в заплечном рюкзаке в поисках того, что могло бы ему помочь. Так, свитки? Не то, на шум может сбежаться подкрепление. Зелья? Тоже мимо, скрыться от зверей не получится, ведь его отлично чувствуют. Верёвка? Ну, это на крайний случай, пока рано отчаиваться. А что тут? Дымовые бомбы? Что ж, хороший вариант, завеса скроет его, а едкий запах перебьет нюх гончим. Флакон открыт и уже летит в морду ближайшей твари, а наш герой пьяной обезьяной грациозно перелетает от ветки к ветке, на ходу успевая победоносно потряхивать кулаком в сторону обидчиков. Такой финт явно не понравился гончим, и они с яростным рычанием носятся в клубящемся едком мареве, пытаясь понять, куда ускользнула жертва. Когда лай позади затих, Скат перевел дыхание и неспеша начал спуск, чутко прислушиваясь к творившемуся внизу. Вроде ничего не предвещает беды, а значит, можно продолжить путь к своей цели. К слову о ней, до отмеченной на карте точки осталось всего ничего, а толкового плана еще и в помине нет. Ничего, авось на месте разберемся, мы и не такое видали. Тем более, что вряд ли отшельник может стать какой-то проблемой, самая тяжелая часть задания





осталась позади, подумаешь, надурить какого-то старого сумасшедшего, добровольно поселившегося в Темном крае. Да может его и сгрызли уже давно, а на скудные пожитки гончие вряд ли претендуют, что до невозможного упрощает дело. Подойди да забери камушек. Посмотреть бы еще на него, если большой окажется, то нечего мастерам всяким такую ценность раздаривать. И без него разберемся. Пока Скат размышлял, он и не заметил, как вплотную приблизился к конечной точке своего маршрута, так и замерев на месте в нелепой позе: нога, поднятая для шага, так и осталась висеть в воздухе, челюсть же, наоборот, камнем рухнула вниз, сразу выдавая в героя члена интеллектуального меньшинства. Впрочем, не будем винить его, удивиться было чему. Косматые кроны деревьев, обступив полукругом, скрывали поистине то, что меньше всего ожидаешь увидеть в забытой Богом глуши: трехэтажный особняк из белого камня, выполненный в стиле раннего ренессанса, с огромными панорамными окнами, который скромно дополняли узкие щели крепостных бойниц на верхнем этаже, по-видимому, заменявшие окна. Дааа, вот тебе и отшельничек. С комфортом расположился, ничего не скажешь. Такую крепость нахрапом не взять, силенок не хватит. Прокрасться тоже не вариант, так как местность вокруг дома просматривается как на ладони: ни травинки, ни кусточка. Тяжёлый случай. Что говорил мастер о подобных ситуациях? В голове героя сразу всплыл знакомый образ седобородого учителя: « Запомни, мой ученик, если долго смотреть на лужу, лужа посмотрит на тебя». Стоп. Или это не он говорил? Ах, да: « Лучший способ скрыться – быть у всех на виду, а лучший способ ограбить человека – это втереться к нему в доверие». Эврика! Спасибо, учитель, Ваши уроки не прошли даром. Вот только получится ли втереться в доверие человеку, который заперся ото всех за неприступными стенами в самой чащобе дикого леса? Посмотрим. Больше вариантов нет. Больно скромны силы, чтобы брать в осаду целое поместье, тем более, что силы противника все еще неизвестны. Обойдя кругом так, чтобы остаться, Скат так и не обнаружил следов обитателей чудного дома, зато нашел вход в него. Массивные дубовые двери, обитые полосками стали, своей солидностью могли соревноваться с воротами замка и явно были достаточно прочны, чтобы выдержать не один десяток ударов осадного тарана. Порывшись в рюкзаке, наш герой явил на свет старый изорванный балахон, который когда-то был довольно приемлемым дорожным плащом, придиричливо осмотрел, и, хорошенько прополоскав в грязи, сразу же нацепил. Немного поработав над шаркающей походкой, сгорбленной спиной и дребезжащим голосом, Скат окончательно вошел в образ старого нищего бродяги. Остался последний штрих – накладная борода, имеющая свойство скрывать личность игрока. Напялил ее и, ковыляя, направил стопы к входу. Едва он перешел незримую черту, амбразуры ощерились десятками арбалетов, направленных точно на него, зычный голос громко проговорил:

- Стой, старик, если тебе дорога жизнь. Кто такой и откуда будешь?





- Я простой бродяга, господин хороший, бреду по свету, иду туда, куда ведет дорога, беребиваясь мелкой монетой, которую подают добрые люди. Я держал свой путь в славный город Кром, но по пути заплутал и уже пару дней брожу в этом лесу. Не откажи в приюте, добрый господин, это спасет мне жизнь в этих диких краях. Сами Боги милостивы к юродивым, не будь и ты равнодушен.

- Я не решаю такие вопросы, жди здесь, я спрошу за тебя у нашего господина. Он добр, но не радуйся заранее.

- Вот спасибо, сынок, удружил старику, дай тебе Боги доброго здоровья и долгих лет жизни.

- Скоро вернусь, пока что не двигайся с места.

Ощетинившийся словно дикобраз десятком смертоносных игл, особняк снова предстал в своём первозданном виде, амбразуры опустели, но радоваться рано, оттуда по-прежнему наблюдали стрелки, готовые в любой момент послать смерть на голову хитрого игрока. Но вот, минута проходила за минутой, а Скат невредимо оставался на месте, однако ясно понимал, что стоит ему ступешаться и побежать назад, как участь его окажется предрешена. Ставки высоки и назад дороги нет. Наконец двери неспеша отворились, явив собеседника Ската, дюжего стража в сверкающей броне панциря, в руках которого ютилась алебарда, кажущаяся зубочисткой в руках этого гиганта. Если у здешнего отшельника такие швейцары, то какие же стражи охраняют это место, а главное, что ещё скрывают стены особняка? Едва ли поверишь, что все меры защиты для камня да от местных зверюшек. Кажется, тут нашего героя ждет хорошая пожива, только сможет ли он унести хотя бы ноги? Меж тем он уже ступил на порог дома и неспешно побрел за своим провожатым, скользя цепким взглядом по богатому интерьеру, запоминая каждую деталь. Замки на дверях, боковые коридоры, количество стражи и места их патрулирования – каждая деталь могла стать решающей в игре, которую он затеял. До главного зала три поворота, мимо подсобки, кухни и спальни стражей, в каждом коридоре по одному стражу, и, что немаловажно, уровни их начинаются от сотого. Бодаться лицом к лицу с такими нет смысла, но быть может перехитрить удастся. А вот дядя с алебардой точно шутить не даст, на что недвусмысленно указывал уровень 200+. Полог занавесок из темного бархата тихо раздался, впуская провожатого и его ведомого в просторную комнату, уютно уставленную предметами роскоши. В центре, спиной к игроку стояла кресло-качалка, в которой с удобством расположился хозяин особняка.

- Господин, вот тот бродяга, что просил крова над головой, право, вы очень добры к нему, дав крышу над головой.

- Честер, в такие моменты ты кажешься мне бессердечнее, чем ты есть на самом деле. – Низкий бархат голоса сквозил сарказмом. – Почему мы должны отказать бродяге в приюте? Он ведь тоже человек. Старик, не слушай ворчуна Честера, подойди ко мне.

Не спеша, чтобы не вызвать подозрений, Скат обошёл кресло и фигуру главного стража, памятником застывшую подле, и аккуратно, из-под капюшона поднял взгляд на хозяина. Его уже





нельзя было назвать молодым, но выглядел он явно моложе своих лет. Темные волосы без единого намёка на седину кудрями спускались до плеч, долговязую фигуру скрывал темно-синий атлас просторного халата, а ноги увенчивали пушистые тапочки с помпонами. На пальцах сверкали перстни, инкрустированные большими сверкающими камнями, на груди виднелась золотая цепь, кажется, позаимствованная у баржи, такой массивной она казалось. Аристократ провел руками по шее, с удовольствием ее разминая, затем полностью вытащил цепочку на всеобщее обозрение. Скат моментально приковал к ней взгляд – на ней кистью граната, весело поблёскивая каждой гранью, висел тот самый злосчастный рубин. Что ж, это упрощает дело, не придется пытаться дяденьку.

- Дай бог тебе богатства и долголетия, добрый человек, спасибо, что не оставил в трудный момент.

- Ты слеп, бродяга? У меня и так есть все, чего только можно пожелать, я богат и живу в роскоши, ем с золота, почиваю на воистину королевской кровати. Моё имя – Седрик, гремит по всей Вальдире.

- Для всего остального есть мастеркард?

- Что есть мастеркард, о, мудрый странник?

- Забудьте, сие есть тайна. Ещё раз благодарю за ночлег, где бы я мог расположиться?

- Честер отведет в отведенные тебе покои, ступай за ним.

Широкая спина провожатого скрывала весь обзор, так что оставалось глядеть по бокам и плевать в потолок. На лестнице, ведущей на второй этаж, встретили пост стражей, что тут же вытянулись стрункой и молодцевато исполнили воинское приветствие. Сколько же тут охраны, добраться бы до того, что они так тщательно стерегут...

- Мы и пришли. Вот твоя комната, бродяга. И ради всех Богов, не запачкай тут ничего и не сломай. – Прервал размышления героя зычный голос командира стражей.

- Как можно, добрый господин, я ведь... странник, а не погромщик.

Когда дверь за героем осталась закрыта, а звуки шагов давно стихли, можно было перевести дух. Всё пока что идет по плану. Скат порылся в рюкзаке, и извлек на свет пару измятых листов бумаги, кусочек грифеля и принялся по памяти перерисовывать планировку дома. Система долго не собиралась зачислять каракули игрока за карту, пока наконец не высветилось заветное уведомление:

Вы желаете создать предмет «Карта поместья отшельника Темного Края»?
Да/Нет

На «Монолизу» мало похоже, так что скорее жмём «Да». Жаль, не дали второй ранг достижения, да ничего страшного, ведь Скат – вор, а не картограф. Отлично, огрызок бумажки с китайскими иероглифами стал картой, а значит и игроку пора





переквалифицироваться из старого бродяги в начинающего вора. Проверим клинки, сидят удобно вроде, пройдемся по свиткам: ледяное копье, струна среднего ранга, замедление в радиусе, ядовитое облако. Неплохо, а что насчет зелий? «Бесшумная ходьба», дающее баф на скрытность, «Скрытый удар», неплохо прибавляющее шанс критической атаки и «Ловкие пальчики» повышающее шанс успешной кражи и «Ясный взор», улучшающее ночное зрение. Отлично, все как надо, осталось только дожидаться темноты. Время пролетело незаметно в обдумывании всех мельчайших деталей предстоящей операции, мозговой штурм растянулся на долгие часы, и когда пришло время, Скат был сосредоточен и холоднокровен. Нет места для мандража, у вора не должны трястись руки. Сляканы выпиты и покоятся на дне рюкзака – нельзя оставлять следов. В последний раз оглядев комнату, игрок медленно отворил дверь. Атмосфера холла скалой обрушилась на нашего героя, воздух загустел как патока, мгла вокруг рассеялась благодаря действию зелья, но эффект временный, а значит надо поспешить. Скользя вдоль каменных стен, нужно избегать света факелов, ослепительной вспышкой режущих глаза и раскрывающие инкогнито нашего героя. Бесшумной походкой он подкрался к первому на посту. Двое стражей. До ближайшего метров пять, второй устало прикорнул на кресле. Удача. Пальцы нащупали первый свиток. Рывок до цели и «Ледяное копье» пошло в ход, вплотную невозможно промахнуться, следом «Струна» и оба кинжала впиваются в шею, довершая начатое. Всё произошло в мгновение, не смотря на разницу в уровнях, эффект неожиданности и критический урон клинков не оставили ни малейшего шанса поднять шум растерявшемуся стражу. Скат подхватывает тело и аккуратно выносит за угол, где предстоит хорошенько облутать несчастного. Балахон отшельника прочь, его место занимает плотная кожаная броня стража, т-образный шлем скроет лицо, место хорошо зарекомендовавших себя кинжалов занимает сабля, а удобные не стесняющие движения штаны пришлось заменить грубыми галифе покойника. Отлично, операция «Свой среди чужих, чужой среди своих», достигла своей первой фазы. Пора переходить ко второй. Нисколько боле не таясь, игрок, чеканя шаг, спустился на первый этаж. Коридор оказался чист, но расслабляться рано, патруль скоро вернется, значит, нужно спешить. Десяток шагов и вот уже герой оказался перед дверью на кухню. Массивная ручка не поддавалась, пора в ход идти отмычкам. Замок не составил много проблем, пару минут и Скат уже внутри. Темнота не смогла помешать ему найти глиняные кувшины с маслом, и оно рекой полилось на стеллажи, шкафы и столы, щедро пропитывая резное дерево.

- Так, так, так, сейчас мы зажжём.- Пара взмахов кресалом оказалось достаточно, чтобы разжечь небольшой трут, заранее заготовленный расчетливым игроком. – Я конечно, вор, а не поджигатель, но...

С легкой подачи пламя вспыхнуло под самый потолок, чуть не опалив лицо герою. В доспехах мигом оказалось жарком и герой выбежал с кухни, во всю мощь легких закричав:

- Пожар! Мы горим! Немедленная эвакуация! Спасайтесь, кто хочет жить, бегите, глупцы! – Под конец голос сорвался на





визг, но герой не боялся переиграть, он по-настоящему наслаждался ситуацией. Встречный патруль мигом сорвался в укзанныую пройдохой сторону, сам же он побежал в сторону зала, на ходу подстегивая панику полусонных стражей, в исподнем выходящих из комнат:

- Мы все умрём! Надежды нет! Пламя захватило уже половину здания! Бросайте все пожитки, наши жизни в опасности!

Пока пламя пожирало кухонную утварь, пожар страха поедал умы обитателей особняка. Чем герой и воспользовался, беспрепятственно забежав в аванзал. Перед спальней хозяина испугано озирались двое неписей, которые явно не знали, что делать.

- Приказ Честера, все на тушение пожара, я разбужу господина.

Стражи явно с облегчением побежали выполнять на ходу придуманное задание. Без команды они растерялись, а теперь у них не осталось времени на размышления. Скат рывком отворил дверь, на ходу кидая надоевший шлем в Седрика, испуганной курицей стоящего на кровати в одном исподнем.

- А вот и Джонни! Здравствуй, добрый друг, извини за столь поздний визит, но ты не мог бы одолжить мне своё замечательно ожерелье?

Клинки закрутили свой смертоносный хоровод, недвусмысленно давая понять, что расставаться с украшением всё же придется.

- Забирай и проваливай, кем бы ты ни был. – Со второго раза дрожащие пальцы погорельца наконец скинули золотую цепочку, и Скат поймал ее острием клинка.

- Мерси, мамаша, и прости-прощай.

Подперев креслом дверь для надёжности, Скат вышел из комнаты. На его беду, в аванзал ворвался разъяренный швейцар, как ветреная мельница, размахивая алебардой.

- Шнурок! – Тыкнул пальцем Скат и рыбкой нырнул в окно, вдребезги разлетевшееся от такого напора. Хиты поползли в низ, но герой не обратил на это внимания, тратя все усилия на ускорение собственного тела. Едва достигнув кромки лесного массива, игрок перевёл дух и посмотрел назад. Стены дома покрылись сажей, очаг возгорания вырос вдвое, перекинулся на второй этаж и жадно лизал крышу особняка.

- Им явно не до меня, что ж, обратно на орлах, как завещал великий Гендальф. – Из-под пазухи показался знакомый свиток телепорта и оставалось только прошептать заветное слово. – Кром.

Вереница всполохов сменилась знакомым очертанием деревьев, под пятой точкой радостно хлюпала лужа, встречая нашего героя вереницей пузырьков.

- Я тоже скучал, прости, но мне снова нужно идти. – Растрогано проговорил Скат с виноватой миной. Путь до города не занял много времени, герой будто летел, опьяненный удачно проведенным заданием. Золотая цепь приятно отяжеляла шею, но, к сожалению, предмет не поддавался идентификации.

Ничего, там разберутся. Город встретил его ласковым светом из окон, создававшим уют узких улочек. Отворив двери знакомой харчевни, вор чуть не в припрыжку подошёл к стойке и





прошептал:

- Я появился из темноты и она стала мне единственным другом.



Эйфория всё не отпускала, и герой не мог устоять на месте и всячески подгонял сонного управляющего. Наконец, душное помещение постоянного двора сменилось узкой кишкой тоннеля, проход сменился лестницей, и вот уже герой, сверкая, как начищенная монетка, стояла перед входом в обитель своего тёмного ремесла. Стражи сначала не хотели его впускать, но под весом аргументов о срочности и важности своего прибытия, неохотно начали распахивать створки. Не став ждать, когда они раскроются полностью, герой ужом просочился сквозь щель, спеша на всех порах к опочивальне мастера. Тот, на своё счастье еще не спал, разбирая бумаги в кабинете, и завидев ученика, поинтересовался:

- Судя по твоему довольному виду, ученик, дело сделано? Что ж, хвалю за быстроту.

- Пара пустяков, мастер. Могли бы давать задания потяжелее. Тут всего то и надо было, что перебить задохликов стражей, сжечь дотла домишко отшельника и обчистить его до нитки. Видели бы вы его лицо, я ему такой говорю: «Давайте, мол, по-хорошему отдавайте всё». А он давай стражу звать, кричал что-то. Вот и пришлось ему урок припадать, Вы уж не серчайте, мастер, пошумел я там немного.

Когда Скот договорил, мастер камнем рухнул на пол, стаяй птиц взвились бумаги над ним, и уже теряя сознание, старик проговорил:

- Это было обычное курьерское задание... О, бедный мастер Седрик...

- Так я прохожу на Второй Этап или камень себе оставить? Молчит. Как грубо, ну, всего хорошего.

Не дождавшись ответа, вор пошел наверх, разыскивать ближайший ломбард.

Словарь игровых терминов:

Бафф (анг. *Buff*) – временное усиление игрока, как правило от зелья или заклинания.

НПС - (от англ. *Non-Player Character*) — персонаж в ролевых играх, которым управляет не игрок, а компьютер или мастер.

Облутать – производный глагол от слова лут (анг. *loot*), означающий сбор различных предметов, ресурсов и трофеев найденных на просторах игрового мира или выпавших из уничтоженных существ.

Пати (анг. *Party*) – происходит от английского слова *party* и переводится как компания. В онлайн- играх пати представляет собой группу из нескольких игроков, преследующих одну цель.

Пет (анг. *Pet*) – происходит от английского слова *pet* и переводится как домашнее животное. В онлайн-играх это могут быть существа, привязанные к персонажу и сопровождающие его в игровом мире.

