

СЕРГЕЙ ШИЛЕНКО

25 МЕДВЕДЬ

5  
МЕДВЕДЬ

Сергей Шиленко

**Медведь 5**

«Автор»

2026

**Шиленко С.**

Медведь 5 / С. Шиленко — «Автор», 2026

Выбрался из Горячего пламени и прихватил с собой трофеи.. - молодец конечно, но готов ли ты ко всем тем последствиям, что обрушатся разом на твою голову...

© Шиленко С., 2026

© Автор, 2026

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Глава                             | 5  |
| Глава 2. Возвращение              | 10 |
| Глава 3. Планы                    | 16 |
| Глава 4. Идеальный билд           | 21 |
| Глава 5. Прокачка                 | 25 |
| Глава 6. Путь                     | 29 |
| Глава 7. Транспорт                | 33 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 37 |

# Сергей Шиленко

## Медведь 5

### Глава

#### Глава 1. Личная комната

Я вывалился из пространственного портала, что возник прямо по центру моей белоснежной Личной комнаты и сначала даже не поверил в реальность происходящего. У меня всё-таки получилось!

В руках так и продолжал сжимать отполированное тысячами движений ладони древко моей Рыцарской секиры- я не знал механизма переноса, поэтому до последнего не выпускал оружие из рук, но, к счастью, перенос оказался мгновенным. Спрятал в карту Секиру, расслабленно опустился на пол. Блаженство, никаких тебе злобных надменных демонов или, тем паче, коварных обольстительных демонесс, никаких рогатых рож их подобострастных прихвостней, ещё и кисть вместе с посохом умудрился себе отхапать у Эразиала... Жаба с предвкушением буркнула, что надо бы и забитые вещами сумки из лаборатории Иль' Шахара повнимательнее осмотреть на предмет наличия пространственных хранилищ и чего-то полезного.

Я просто лежал и смотрел в белоснежный потолок Личной комнаты. На краю зрения монотонно откручивал назад свои секунды таймер обратного отсчёта. В этот раз, как и обычно, у меня в распоряжении на всё про всё оказался всего лишь час, и при этом гора неразобранных трофеев. Постепенно приходя в себя, осознал, что в горле открылся филиал пустыни Сахары. Жажда... достал флягу с водой, жадно присосался к горлышку. - Хорошо...

Всё же нет на свете лучше отдыха, чем разбирать собственные трофеи...

Я активировал способность Инвентаризации, что имелась в Медальоне Владыки. Моё внимание охватило всё пространственное хранилище и заглянуло во все углы, пришло понимание о хранящихся в нём вещах, после чего я стал визуализировать перед глазами некоторые свои находки. Раньше такой функции у хранилищ не было. А это удобно: не вытаскивая из него предмет, можно рассмотреть со всех сторон его объёмную детализированную проекцию. Итак, из замка Лорда Эразиала я смог вытащить Пространственные кольцо и наруч - артефакты, что получил с Сарета. Тут же рядом призрачным светом сиял Посох Эразиала.

У проекции посоха висела отрубленная культя самого лорда, только сейчас сообразил, что она досталась мне с дополнительными трофеями. Три перстня, что были надеты на пальцы демона стали мне приятным бонусом. Да и выглядели они интересно: с самоцветными камнями, почти как у старушек-контрщиц, что пережили на своём веку всех советских вождей вместе взятых.

Следом за ними появились F ранговые сумки с хабаром из лаборатории Иль' Шахара, сундуки с ошейниками и прочими атрибутами сексуальных увлечений почившего демона, а также стопки трофейных карт, что грели мою душу и напоминали о великих планах. Но пока это всё отложим. Сначала - пространственные хранилища.

Я вытащил из Медальона Пространственное кольцо, что отрубил у Сарета вместе с пальцем. Сам палец отправил обратно - Пуху при первой возможности скормлю. Мясо этих высоко-ранговых ублюдков должно благотворно сказаться на скорости его выздоровления. Так, прежде чем лезть внутрь кольца - сначала проверка. - Идентификация:

Пространственное кольцо

Ранг: D.

Описание:

Пространственный артефакт.



Свойства:

- Содержит скрытое пространство объёмом восемь кубических метров.
- В двадцать раз уменьшает вес хранимых предметов, распределяя его по всему телу.
- Касание. Позволяет перемещать объекты в «Хранилище». Обрато объекты материализуются в руке, на которой надето кольцо.
- Инвентаризация. Позволяет Владельцу видеть и использовать (доставать, перекладывать, открывать, распаковывать, снаряжать) предметы в хранилище.
- Способно переносить в зону испытания несистемные предметы.
- Изменяемый размер. Позволяет Владельцу изменять размеры артефакта в некоторых пределах.

Неужели ко мне вернулось ещё одно моё потерянное после поражения в сражении кольцо? А вдруг тут... Уже собрался ринуться внутрь, но в последний момент с большим трудом остановил свой порыв. Сколько можно вот так вляпываться в приключения на ровном месте?! Несколько раз вдохнул и выдохнул, после чего сконцентрировал своё внимание, и не меньше минуты всматривался в золотой блеск кольца. Тишина, какие бы мысли не закидывал - Интуиция молчала. Значит, можно изучать внутреннее пространство хранилища. Привязка для использования этого артефакта не требовалась, поэтому я с лёгкостью провалился сознанием внутрь и начал рыскать по полкам.

Было видно, что, скорее всего, Демон не успел толком его обжечь, но даже при этом полки артефакта просто ломились от всякого хлама. Сушёные травы, разнообразные части доспехов, какая-то бытовая утварь. Хлам. Сменная тканевая одежда, хорошо хоть трусов тут Демонических не нашлось. Десяток разноцветных флаконов с зельями или как там их демоны называют? В любом случае, внутри хранилища Системные подсказки и надписи не проявлялись, поэтому чтобы разобраться во всех этих жижах, их надо вытаскивать наружу, но тратить сейчас на это своё время не хочу. Пусть полежат ещё немного, ничего с ними не станет. - Да где же он их хранил? - мысленно костерил я демона на чём свет стоит.

Ещё на одной полке нашлось немного еды, пара кувшинов с какой-то мутной бурдой. - Да где же они? Вот! Нашёл! На самой верхней полке дальнего стеллажа стояла неприметная деревянная шкатулка. Видимо, Демонам тоже не чуждо правило "Подальше положишь - поближе возьмешь". Вон аж куда карты, подлец, спрятал, больше им храниться здесь явно негде. Шкатулка была закрыта, и на мои попытки открыть её внутри кольца-хранилища никак не отреагировала. Что же, вытащил её наружу.

Чёрное лакированное дерево, поверхность шкатулки покрыта искусно вырезанным орнаментом в виде огненных языков пламени, как будто облизывающих стенки и ножки. Прежде чем лезть внутрь, я в очередной раз осторожно прислушался к Интуиции, но она молчала. На всякий случай активировал Истинное зрение, но даже оно мне помочь никак не смогло. Стенки шкатулки были полностью непроницаемы, что находится внутри, и есть ли у неё какие-то секреты, разобрать было невозможно, так что я сдвинул деревянную защёлку с крышки, без проблем открыл шкатулку и заглянул внутрь...

Нашлась пропажа! На дне шкатулки лежало несколько карт, и самой верхней из них оказалась карта на мой, ставший за несколько Системных тренировок с полным погружением почти родным, Фламберг D ранга.

Моя прелесть! Как бы ни хороша, ухватиста и привычна была Секира, но Фламберг всё же рангом выше, и ОС от его использования идёт больше. И чем сильнее враг, тем больше разница. Теперь кроме Кинжала Ереси у меня есть и серьёзное боевое оружие. - Красота, осталось только прокачать уровень Владения мечом повыше, и мне море будет по колено. Хотя... Я вытащил карту Рыцарской секиры. - Идентификация:

Рыцарская секира.

Секира Убийцы Короля Обезьян

Ранг: Е.

Материал: неизвестный металл, древняя кровь, неизвестное дерево.

Длина: 2 м.

Вес: 3,1 кг.

Описание:

— Оружие Системы. Позволяет владельцу поглощать 50% духовной и жизненной силы жертвы.

— Повышенная острота I.

— Вызывает у морозных обезьян рангом ниже секиры подсознательный страх.

Насыщение: — 0/500 ОС.

А может наступить на горло собственной Жабе, скрутить в жёстком захвате щекастого Хому и выделить 500 ОС на повышение ранга Рыцарской Секиры? Тогда у меня будет целый арсенал высокорангового оружия, закрывающий многие боевые ситуации. Дорого, но и упустить такой шанс глупо. Дилемма...

Спрятал карту Рыцарской секиры в карман для быстрой активации, вытащил из шкапки остальные карты. Пролистал их и увиденному удивился. Тут нашлась часть того мусора, что я использовал как бронепластины в куртке. Например, История Франции Людовика XIII, Племенные танцы и прочий похожий на эти карты хлам. Его и выбросить жалко, но и тратить ОС на изучение глупо. Я как-то в суете последних суток даже внимания не обратил на их пропажу. Но в любом случае хорошо, что даже такие никчемные карты ко мне вернулись. Радостный Хома на это лишь важно покивал головой, соглашаясь. Больше в кольцо практически ничего интересного не нашлось. Я надел его снова на палец левой руки, а карту с Фламбергом поместил в карман куртки для максимально быстрой активации оружия в случае опасности.

Следующим из хранилища вынул Пространственный наруч. Он оказался сделан полностью из серебристого металла, цельнолитой, с резными узорами, словно они были обработаны гравёром, хотя вряд ли у демонов есть такие инструменты, не удивлюсь, если рогатые все свои проблемы решают за счёт магии. В месте сплетения линий были вставлены три причудливо огранённых самоцветных камня антрацитово-чёрного цвета. Интуиция и Чувство опасности на наруч молчали и никак не реагировали.

- Идентификация:

Пространственный наруч

Класс: Е+.

Тип: артефакт.

Описание: Пространственный артефакт, изготовленный Мастером Артефактором Мурзафом ибн Хаттабом.

Свойства:

— Скрадывает объём. В тридцать раз уменьшает вес хранимых предметов.

— Позволяет переносить между локациями любые предметы. Запрещённые вещи считаются контрабандой и могут вызвать гнев охраняющих миры высших сущностей.

— Позволяет переносить внутри пространственные хранилища рангом ниже.

— Кровавая привязка. Открыть хранилище может только владелец.

— Складирование и вынимание предметов по касанию.

— Инвентаризация.

Владелец: Нет

Интересно, ещё один самодельный артефакт в мою коллекцию, но в этот раз от неизвестного мастера Мурзафа. Вообще от всех этих демонов и их наречий за версту тянет нашим Востоком. Если глаза прикрыть и сконцентрироваться только лишь на именах, получатся настоящие арабские шейхи. Вот и откуда вся эта связь с нашим Востоком и этими демонами?

Единственное, что приходит в голову, что все вот эти Древневосточные сказки про Ифритов, Джинов и прочую пустынную нечисть при ближайшем рассмотрении могут оказаться не такими уж сказками и легендами. Но об этом подумаю как-нибудь в другой раз, а сейчас...

Перехватил Пространственный наруч более удобным хватом и вскрыл Системным клинком собственное запястье. Струи крови оросили металл. Наруч, словно кухонная губка стал жадно впитывать все попавшие на него капли крови, пока не появилось Системное сообщение:

Внимание! Вы стали владельцем артефакта.

Я заглянул внутрь наруча и грустно улыбнулся. Ну, а что я собственно ожидал от такого громилы и дуболома, как Сарет? Полных сундуков, набитых золотыми монетами тут, к сожалению, не оказалось. Практически до самого верха Артефакт был забит провизией, одеждой, к удивлению, нашёл какой-то убогий комплекс бодибилдера из Системного металла сомнительной для меня полезности. Разве что на переплавку его отправить.

Тут же нашёлся и стеллаж, забитый до отказа флаконами с розовым, красным, оранжевым и синим зельями. Тут точно одна полка забита Зельем здоровья или чем-то похожим, по цвету узнаю. Вытащил флаконы из хранилища и повертел в руке. Концентрированное зелье оказалось ярко-красного цвета, розовое - обычное, оранжевое - Боевой коктейль - так в системной справке написано и было, только вот никаких пояснений к названию не нашлось. Или навыков Алхимии у меня не хватает, или просто сам напиток готовится для узкого круга пользователей, которые и так знают про его эффект и побочные свойства. Последним на закуску я посмотрел синий флакон, он оказался концентрированным зельем маны. Но опять же без атрибута, мощности или, точнее, ёмкости. Но всё равно пригодится.

Вернулся в хранилище и окинул хозяйским взглядом забитые склянками полки. Тут флаконов по двадцать каждого вида. - Молодец, Сарет! Дальше никаких действительно интересных сюрпризов найти не удалось, не считать же за них полевой набор кухни и тот самый пресловутый Варган, навык игры на котором мне выпал при разделке Демона.

Негусто. Я уже отчаялся найти тут Системные карты, и чтобы хоть как-то развлечься, вытащил коробку, в которой хранился Варган. Вот тут и наступила меня удача. Стоило достать этот загадочный инструмент Народов Севера, а ещё, как оказывается, и Демонической культуры, как в шкатулке, прямо под бархатной подложкой обнаружилось двойное дно, и там в отсеке хранились всего лишь три Системных карты. Зато какие!

Пустая карта от двуручного меча Сарета, я его по запаре тогда просто кинул в хранилище, а теперь смог более внимательно рассмотреть и изучить. А меч-то оказался с историей, и пусть для меня он, мягко говоря, пока великоват, но D ранг - он и в Африке D ранг. Следующая карта оказалась Комплектом латной брони D ранга. По картинке, изображенной на карте, она напоминала полноценную позднюю средневековую Готику. И, что главное, броня имела в свойствах автоподгонку и самовосстановление за счёт вливаемой в неё маны при повреждениях не более 50% от общей целостности. В противном случае, ремонт был возможен лишь в самой карте. И чувствую, что в таком случае варианта будет два: долго или дорого, и как плату за ускоренное восстановление Система потребует ОС, а аппетиты у неё - будь здоров. Главное, что в данный момент броня в идеальном состоянии, хоть сейчас активируй - и прямо в бой. Пока надевать её не буду, попробую уже на Земле, может, прямо во время улучшения Владения Мечом или Секирой. Чтобы освоиться в обновке побыстрее. Навыка носки доспехов мне так и не попало, хотя это мысль. Нужно будет посмотреть в Системе, ведь сражение в доспехах - это тоже целое искусство.

Вот и пришло время третьей, самой загадочной карты из моих находок: Великий Покровитель Народа Искристых Шакалов С+. Я был готов найти всякое, но точно не карту с упоминанием непонятных Великих Покровителей. А ну-ка, я сейчас её проверю:

- Идентификация:

Великий Покровитель Народа Искристых Шакалов С+



Ранг: С+.

Тип: Особенность, мифическая.

Описание:

— Пробуждает Кровь Зверобога. Открывает ветку эволюции «Зверобог Искристых Шакалов» (заблокировано).

— Вы ощущаете всех шакалов в радиусе десяти километров.

— Все, в ком течёт кровь шакалов, относятся к вам с почтением и никогда не нападут первыми.

— Младшие шакалы чувствуют ваши желания и подчиняются им.

— Вы чувствуете симпатию к шакалам.

— Опыт, даваемый за шакалов и родственников им монстров, уменьшается в десять раз.

— Насыщение: 759/10000.

- Это же... Просто охренеть! - я смотрел на карту, лежащую в моих руках обычным куском металла, и в то же самое время в голове звучали взрывы и рождались новые вселенные. Это же сколько вариантов выстраивается по усилению Пуха! Он, конечно, вовсе не Шакал, но...

## Глава 2. Возвращение

Как раскатал губу на Божественного помощника в лице Пуха, так и закатал обратно. И причин отложить эту гениальную идею, к сожалению, хватало. Жаба стучала лапами по голове и категорически отказывалась вкладывать 10 000 ОС в непонятный результат, ведь куда ни глянь - везде риски. А что, если Пух, получив такой убер навык, выйдет из-под контроля или, что ещё гораздо хуже, не выдержит улучшений и лапы двинет?

Посмотрел в угол интерфейса и проверил таймер...

00:22:33...32...31...

Время постоянно летит вперёд, как сумасшедшее. Пока я вдумчиво копался в трофейных хранилищах, почти сорок минут испарились без следа. Нужно заканчивать и выдвигаться. Дел ещё гора и маленькая тележка, нужно как минимум Пуха вернуть в строй, но сначала...

Я взмахнул рукой, и рядом со мной появился Посох Эразиала. Брать его руками не стал, подхватил при помощи Телекинеза и положил на пол. Следом из хранилища достал демоническую культу. Посох... посох... посох...

Кровавый кристалл, что был вставлен в навершие моего трофея призывно пульсировал от переполняющей его энергии.

Посох Пространства

Ранг: D.

Материал: мистическая древесина, адамантит, неизвестный минерал-накопитель.

Длина: 1,7 м.

Вес: 3 кг.

Тип: Оружие Системы.

Описание:

— Оружие Системы. Позволяет владельцу поглощать 60% духовной и жизненной силы жертвы.

— Магический усилитель. Усиливает мощь и дальность Магии пространства в два и более раза, но не более имеющегося в Хранилище резерва маны.

— Пространственный щит. Создаёт вокруг пользователя пассивное защитное поле, отводящее в сторону магические атаки. (Ёмкость защиты соразмерна с размером Хранилища маны).

— Блокиратор Пространства (активируемое). Блокирует магию Пространства D рангом и ниже. Радиус действия - 100 метров. Время действия - 15 минут. Откат - 12 часов.

— Магический источник. Генерирует ману 6,5 ед./мин.

— Хранилище маны (3 366/9 360) ед.

— Привязка.

Владелец: Эразиал

Вот это я урвал себе трофей! Можно сказать, в прямом смысле оторвал вместе с руками, ведь Посох действительно оказался настоящей мечтой для любого мага, работающего с Пространством. А для меня, учитывая моё Сродство, так вообще очень перспективная находка, но без косяка и тут, к сожалению, не обошлось. Посох оставался привязан к бывшему владельцу, Эразиалу. И что с этим делать мне пока было непонятно. А будет ли он сейчас работать в моих руках?

Я сфокусировал внимание и прошупал древко посоха Чувством опасности и Интуицией: подносил руку к посоху на максимально близкое расстояние, после чего прислушивался к своим ощущениям и снова отдалял - ничего. У меня после последних приключений и всей этой кровавой магии пунктик появился на перепроверку чужих вещей и скрытые подставы.

Уже уверенно, и больше не перестраховываясь, прикоснулся к посоху и сжал его в кулаке. Тёплая, гладко отполированная до блеска древесина приятно грела руку, словно живая. Я всмотрелся в ритм биения магического кристалла и с удивлением понял, что его пульсация совпадает с ударами моего сердца. Неужели... Я мысленно отправил запрос на активацию Пространственного щита, но вместо него прилетело сообщение:

Внимание! Вы не являетесь владельцем Посоха Пространства. Функции Посоха заблокированы и доступны только его Владельцу.

- Сука!!! Вспышку гнева сдержать не смог, но хотя бы сам посох никуда не швырнул. А мои действия безнаказанными не остались. Кристалл, что всё это время пульсировал в наверх посоха, погас. Древко перестало ощущаться продолжением руки и превратилось в бездушную деревяшку. - И что мне теперь делать? Вернуться в замок и грохнуть этого рогатого ублюдка? Да ну, бред, так и откинуться можно вне очереди.

Должен быть выход! Но в голову здесь и сейчас ничего не приходило. Устал. Мне нужна пауза на отдохнуть и подумать. Я собирался уже закинуть Посох Пространства в Медальон, но тут проснулась дремавшая всё это время Интуиция. Я ощутил неправильность своего поступка, словно кто-то с разгона огрел меня по голове мешком муки. Даже замер. Что делаю сейчас не так? Посох... Вот чёрт! Он же является Системным оружием, а значит, у него есть карта-ножны. И она, как и любая другая, указывает направление к "потерянному" оружию. И что делать? Оставить здесь? А почему нет? Когда я думал о надёжности Личной комнаты, у меня в голове возникало абсолютное спокойствие, словно в эту точку пространства кроме меня никто больше не сможет попасть. Даже Бог... Только время нахождения тут ограничено, так что сопли в сторону. Посох Пространства поставил в угол - пусть пока тут постоит. Придумаю, что с привязкой делать и обязательно к рукам приберу.

Быстро проверил культю демона и те перстни, что остались на пальцах отрубленной кисти Эразиала. Все три кольца оказались манохранилищами ёмкостью по 1000 ед. каждое. Вся фишка была в высококачественных кристаллах, что были инкрустированы в их оправу, но, к счастью, сами кольца Привязки не имели. Так что стянул их с пальцев Телекинезом, потёр на удачу о куртку и надел два на большие пальцы, а один перстень, что до этого был на безымянном пальце демона, на свой указательный. Автоматической подстройки у магической бижутерии не нашлось, так что пришлось приспособливать как есть. Саму руку закинул в Пространственный медальон - Пуха порадуя, будет ему что погрызть для восстановления сил и здоровья.

К сожалению, от часа остались последние минуты, нужно уходить. Взглянул на безжизненный Пространственный Посох и шагнул к Арке Портала.

Тут за время моего отсутствия ничего не изменилось. Стоило прикоснуться к камню перехода, как перед глазами появился Системный запрос:

Внимание! Активировать врата переноса? Да/Нет...

- Да! К сожалению, всё отпущенное мне время ушло на перебор пространственных хранилищ и Посох, но ничего, прокачкой, Пухом и самим отдыхом займусь уже на Земле.

Выберите локацию для переноса из списка:

Родовая локация - Бесплатно

Мир Винсент (\*по координатам) - (100 ОС)

Школа Семи Бурь (\*по координатам) - (250 ОС)

Странно, Демонического мира в списке доступных для переноса координат не появилось. Значит, автоматически они не появляются, но ведь у меня что-то такое было. Полез в меню проверять и нашёл там только Системную навигацию, а она даёт лишь возможность переноса, координаты узнать не позволяет. Не знаю, как часто мне придётся путешествовать по чужим Мирам, но сохранить для себя их координаты будет не лишним. Нужно поискать в Системном

сервере. А ведь это идея, может, там навык и для смены Владельца у Системного оружия или артефакта найдётся?

Воплотил из карты в руки свою Рыцарскую секиру и приготовился к переходу.

Переход в Родовую локацию активирован...

\*\*\*

Я не ощутил того краткого мига, когда пространственные врата перенесли меня на Землю. Раз - и вот уже под ногами задорно хрустит снег, ноги провалились в сугроб по щиколотку, морозец ожёг открытые участки кожи, а изо рта вырываются клубы пара. Холодно тут, скорее всего, приличный минус, но его практически совсем не чувствуется. Боевая форма и Абсолютная Реликтовая Невидимость, которые были активированы перед самым выходом из Личной комнаты, не только защищали от погодных невзгод, но и при этом скрывали от любопытных глаз.

Портал с тихим, практически неслышным хлопком закрылся за спиной. Активировав Рыцарскую Секиру, внимательно осмотрелся по сторонам. Я оказался за углом дома, в том самом месте, где установил Пространственный маяк. Снег вроде бы и неглубокий, но следы будут в любом случае заметны, даже с учётом активированного навыка, они всё равно будут оставаться, просто проявятся не сразу, а в шаге от моего фактического местоположения. На пороге любого временного пристанища всегда нужно быть осторожнее и внимательнее...

Внимание! Юнит "Безымянный человек" Ур 1. покинул группу "Очищающие".

Внимание! У вас есть непрочитанные сообщения в групповом чате.

- Ну, ять, что за чёрт?! Я как шаг сделал, так и замер в полном офигении. Вряд ли это случилось прямо сейчас, скорее всего, из-за действующих пространственных ограничений на свойства Группы, я получил такое вот "запоздалое уведомление", прямо как у наших синоптиков, когда во время уже идущего дождя сообщают, что ожидаются осадки. Что ж, чувства - чувствами, в большую и искреннюю любовь изначально верилось слабо, но что так повернётся, даже не думал. Вкладка "Группы" в интерфейсе действительно моргала, прямо как обычная иконка уведомления. Открыл её, сбоку появилось окошко чата. Лучше бы даже не заглядывал туда, а очистил всё сразу, хоть функция такая тут есть. Видимо, кукушечка в голову Алину клюнула после фееричного выступления совместной рати Бесов, Чертей и самих Демонов, а также зачистки всех прибывших на миссию Игроков и Героев. Ну, как там говорится... Чего-дан, вокзал...

Только вот Хома по голове кулаком стучит, слюнями брызжет, демонстрирует пустые защёчные мешки, в общем, намекает на потерянные ресурсы и карты, а с другой стороны, не такая уж и большая цена, надеюсь, моя помощь действительно поможет ей выжить. Хотел ли я докопаться до истины, понять причины и мотивы её поступка? - Ну уж нет, бессмысленно трепать себе нервы точно не хочу, баба с возу - кобыле легче...

Мельком взглянул в левый верхний угол, где уже вовсю Пространственным восприятием формировалась карта ближайших окрестностей. Поблизости никого, вот и отлично!

Абсолютную Реликтовую Невидимость не отключал, но дом обходил спокойно: Восприятие работало на полную катушку, но ни шума боя, ни пения птиц, даже свиста ветра слышно не было. Время уже перевалило за середину дня, и до захода солнца оставалось часа три от силы, нужно обустроиться на ночлег. Да и вещей у меня неразобранных целый вагон и маленькая тележка. Там ещё пленные в стазисе болтаются, да и Пуха на лапы поставить надо бы.

Обошёл дом - взгляду открылся вид на двор и ворота. Отсутствию машины даже не удивился, жаль, только вот для меня это хоть и незначительный, но минус. Ногами месить снег неохота, полёта и дешёвого телепорта у меня в навыках пока нет. Придётся теперь ещё и с транспортом вопрос решать. Но на фоне всей ситуации, и того, что я узнал о Системе в мире Демонов, это даже не проблема, а так, херня на постном масле.

Поднялся по деревянным ступенькам на крыльцо домика. Он хоть снаружи и похож больше на птичий скворечник или большую букву А, но внутри был уютный и эргономичный.

Дёрнул за ручку, дверь оказалась незапертой. Да, видно что Алинка впопыхах собиралась, отопление не выключила, но мне это на руку. Сапоги на пороге скидывать не стал. Отключил Боевую форму и первым делом рванул в душ. Вещи с себя снимал на ходу и отправлял в Пространственные кольца. Куртку, штаны, сапоги, нательное бельё. Стоило только убрать что-то в хранилище, как на месте вещи возникало целое облако пыли и грязи. Но это неудивительно, учитывая через какое кровавое месиво мне пришлось пройти за несколько последних суток.

Душевая зона была сделана на совесть. На стенке висел небольшой, но достаточно мощный проточный водонагреватель. Выставил на нем 43 градуса и встал под горячие струи воды. Кайф...

Горячие капли стучали по голове, плечам, спине, стекали по отросшей щетине. Я минут тридцать не мог остановиться. Просто наслаждался и заодно укладывал в голове все прошедшие события.

То, что Алинка сбежала, это грустно, но не смертельно - её право. А вот то, что помимо всех тех проблем, что обрушились на Землю, сюда собираются экспедиционные отряды Демонов - мне совсем не нравится. Стоило только об этом подумать, как из памяти проявился момент удара секирой, и чередой смены образов на надменной роже Эразиала. Тем более, после того, как я у него позаимствовал руку вместе с посохом, у этого рогатого засранца ко мне личные счёты точно выросли. Мне вот даже интересно, он руку новую отрастит или нацепит металлический крюк на обрубок? Хотя артефактов у него моими стараниями не осталось, так что, скорее всего, упор будет на лечебную магию и регенерацию.

Выключил воду, вытерся полотенцем и вытащил из хранилища Карту с хранящемся в ней Одеяднием жреца. Лёгкое касание - и тело облачается в белоснежную мантию, которая полностью укрывает меня. Ещё и капюшон на макушку накинул - кайф... Мягкая, нежная ткань, приятная на ощупь. Только тапочек для полного счастья не хватает, но они сейчас не особо-то и нужны: инфракрасный обогреватель хорошо добавил тёплого комфорта поверхности деревянного пола, да так, что легкий аромат ёлки в комнатах стоит, и теперь по нему вполне приятно и удобно топтать даже босыми ногами. Системные сапоги за всё моё время блужданий уже полностью осточертели.

В кухонном уголке организовал себе большую чашку кофе и вместе с ней рухнул на диван. Достал кусочек трофейного сыра из пространственного хранилища. Отлично отдыхаю, прямо как в лучших домах Лондона и Парижа, жаль только, что слишком краткосрочно.

Быстро закончил с перекусом и вытащил из Пространственного кольца карту Визита. Перенос в личную комнату из Мира Демонов сожрал все сто ОС без остатка. И как же правильно сделал, что заполнил её полностью прямо перед последним рывком, вот бы я встрял, если бы в самый ответственный момент ОС для переноса не хватило, и на меня бы разом обрушился гнев всех этих охранников...

Проверил описание карты, память - памятью, но даже она иногда подсказывает полный бред. Стоимость переноса в личную комнату из Родовой локации составила всего десять ОС, и откладывать на потом пополнение карты теперь точно не буду. Вообще-то нужно было сделать это сразу, как только я попал в Личную комнату, но лучше поздно, чем никогда.

Желаете пополнить карту на 10 ОС? Да/Нет...

Баланс Игрока: 192/400 ОС

Теперь, когда мой спасательный круг готов к труду и обороне, можно со спокойной душой заняться восстановлением друга. Взял на кухне глубокую миску, из Медальона Владыки вытащил две склянки с зельем здоровья. Одну сразу залил в ёмкость, а вторую откупорил и поставил рядом. Достал карту питомца, где потрёпанный жизнью, на последнем издыхании после

неравного боя с ватагой Бесов в стазисе лежал Пух. Нужно проверить, как там вообще мелкий.

- Идентификация:

Статус: Питомец

Состояние: Критические повреждение

Имя: Пух

Возраст: 4 месяца

Порядковый номер в Системе: неизвестен

Системный ранг: F

Вид: Росомаха

Расовый ранг: F+

Уровень: 2 (8/10 ОС)

Основные параметры:

Сила: 6/7

Ловкость: 6/7

Инстинкт: 4/7

Живучесть: 6/7

Выносливость: 5/7

Восприятие: 5/7

Удача: 4/7

Навыки Системы:

- Интуитивно понятный интерфейс (F, 1/1)

- Подсказка (F, 1/1)

- Понимание языка Системы (F, 1/1)

Достижения и титулы:

Питомец, заключен контракт.

Владение оружием:

- Крепкие когти (F, 1/3) – существо обучено поведению в бою.

- Острые клыки (F, 1/3) – существо обучено поведению в бою.

- Железная хватка (F, 1/3) – существо обучено поведению в бою.

- Боевая Ярость (F, 1/3) - существо впадает в состояние ярости, повышается скорость регенерации, снижается болевой порог и т.д.

Вспомогательные навыки:

- Природная регенерация (F-, 1/3) - медленное восстановление за счёт внутренних ресурсов организма.

Особенности:

- Верность – заключённое в карту существо подчиняется владельцу карты и хранит верность только ему.

- Смертельное касание (F) - заключённое в карту существо может поглощать 20% жизненной и духовной силы жертвы. Сила способности растёт с повышением расового ранга.

В глаза сразу бросилась строка состояния - Критические повреждения. Значит у меня будет времени всего ничего для оказания экстренной помощи. Успокоил и очистил сознание, словно вот-вот сделаю шаг и ухну вниз в бездонную пропасть с парашютом за плечами.

Внимание! Ваш питомец Пух находится в критическом состоянии.

Внимание! Вашему питомцу требуется экстренное лечение!

Внимание! Желаете активировать карты? Да/Нет...

- Да! Стоило только подтвердить, как перед моими ногами, прямо возле миски появилось израненное, истекающее кровью, хрипящее тело моего напарника. - Сука! Взяв его левой рукой за шкуру, аккуратно придвинул мордочку прямо в миску с зельем. Тут же спрятал в кольцо карту, а вместо неё схватил флакон и вылил лекарство прямо на открытые кровоточа-



щие раны. Откинув пустой пузырьёк в сторону, поднёс ладони к Пуху и активировал Лечащую длань. Мои руки засветились мягким жёлтым свечением, которое погружалось в раны и словно впитывалась в них, заполняя собой все повреждения. Пусть сейчас действие навыка слабое, но маны у меня теперь для него достаточно, хватит надолго и намного.

Держись, приятель, сейчас станет легче...

## Глава 3. Планы

Я расслабленно сидел на полу с чашкой ароматного дымящегося кофе, в голове непрерывной каруселью кружил ворох невесёлых мыслей. Радовал только питомец, ведь он рядом со мной теперь наслаждался вернувшимся здоровьем и аппетитом. Ещё бы, у него природная регенерация пашет только от естественных ресурсов организма, тут даже я метелил бы всё, что попадалось под руки. При этом Пух это делал жадно и жизнерадостно, чавкая на всю комнату, прямо как комбайн. Вот же оптимист-пофигист четырёхлапый! Сейчас он с видимым удовольствием обглаживал трофейную кисть Демонической руки Эразиала. Не знаю, насколько она ему будет полезна для развития и просто здоровья, но то, что Пуху текущий процесс явно нравится - это факт.

Лечебная длань остановила жуткое кровотечение, но самое главное, значительно ускорила регенерацию тканей и позволила зелью Здоровья развернуться на полную катушку.

Навык этот мой хоть и слабо прокачан, но в лечебном плане для экстренной помощи просто незаменим. Ведь одна из самых частых смертей - это смерть именно от кровопотери. Если вдруг перебили артерию, то жизнь обычного человека, да впрочем и любого другого живого существа, продлится не более нескольких минут, если, конечно, ему не оказать экстренную помощь.

В общем, Лечебная Длань, как та самая волшебная палочка-выручалочка, что может помочь и ускорить заживление, тем самым повышая шансы на спасение жизни. Но у Пуха повреждения были критические, ведь даже двух флаконов Зелья Здоровья не хватило, чтобы быстро поставить мелкого на ноги.

Хорошо, что после приключений в Демоническом замке их запасы у меня прилично пополнились, и для своего напарника я ничего не пожалел. Он-то меня точно по своей прихоти не бросит, так что я вливал в него столько зелий, сколько было необходимо для его быстрого восстановления. Хорошо то, что хорошо кончается, но если задуматься и оглянуться назад, то получается далеко не такая уж и радужная картина.

Последние дни прямо как крысиные бега: вроде бы вырвался из западни на последних секундах, но мелких ошибок и сучковатых дров наломал выше крыши. Например, можно же было выкинуть отравленную грибом лапу Гориллы в какую-нибудь канализацию или хотя бы в выгребную яму? Да, этот сверхживучий магобиологический лишайник мог бы там так развернуться, что дал бы всем демонам просрать разом. Ну, или взять мои диверсии на территории замка, их же по факту можно было бы сделать куда больше и масштабнее, тем более, когда я научился рисовать руны и взрывать их дистанционно. Но или зашоренность мышления, или общая усталость...

С другой стороны, никогда не ошибается только тот, кто ничего не делает. Возможно, при таких разрушительных и “продуманных” раскладах, все эти бесячие инферналы после встречи со мной имели бы бледный вид, но вот вопрос, смог бы я выбраться живым после таких выкрутасов? Может, им было бы проще взорвать весь замок к чёртовой бабушке вместе со мной, не считаясь ни с какими жертвами.

Ну, а так по факту - я живой, а большинство Бесов, Чертей и Демонов из свиты Эразиала - сдохли!

Ладно, какой смысл посыпать голову пеплом и придумывать фантастические варианты? Ведь в любом случае мы все крепки задним умом, но моя постоянная спешка и отсутствие времени для нормального планирования - это моя слабость и злейший враг, вот с этим-то и нужно бороться.

Сейчас я смог достичь, на минутку, уже 20-го уровня, а ведь это немало, особенно в текущих реалиях. Вместе с этим, что изрядно меня удручает, прокачка навыков и парамет-

ров постоянно отстаёт и оставляет желать лучшего. Я в замке, желая просто выжить, старался набить и собрать побольше ОС для того, чтобы улучшить свою Абсолютную Невидимость до второго ранга и стать прикрытым надёжно и со всех сторон.

К счастью, мне улыбнулась удача и, благодаря другим добытым в боях и при грабеже Демонов трофеям, я уже могу находиться в Невидимости непрерывно. Все набранные с таким риском ОС остались у меня в запасе и срочно тратить их на уровень мне не потребовалось. Можно сказать, малой кровью обошёлся, но вот теперь точно нужно всё тщательно продумать и вложиться в свою прокачку.

Если посмотреть на все мои запасы ОС, то в личном хранилище у меня собрано 192 ед, в Сфере Душ - 219 ед, ещё и кубышка в Алтаре Ереси потихоньку, капелька по капельке собралась - целых 678 ед. Итого в сумме 1089 ОС!

Настоящее богатство, да что там, на первый взгляд кажется, просто огромная сумма, но если вспомнить цену снятия запретов на прокачку параметров, цену улучшения навыков Е ранга, становится как-то грустно. И по велению жадной руки Системы богатство превращается в маленькую заначку, а ведь чтобы её сформировать, я отнял больше сотни жизней своих врагов, и при этом цены на собственное улучшение и возвышение с каждым разом всё выше. Если смотреть с этой стороны, то все эти тысячи миссий воспринимаются уже не как проклятье и апокалипсис, а как возможность возвыситься. В общем, пора определяться. И я открыл окно параметров:

Медведь

Уровень: 20 (192/400 ОС)

Параметры\*:

Сила (10/10) \*(100 ОС)

Ловкость (10/10) \*(100 ОС)

Интеллект (10/10) \*(80 ОС)

Живучесть (11/15) \*(??? ОС)

Выносливость (10/10) \*(80 ОС)

Восприятие (10/10) \*(80 ОС)

Удача (3/10) \*(??? ОС)

Расовый параметр:

Интуиция (10/10) \*(50 ОС)

Дополнительные параметры:

Мудрость (15/15) \*(300 ОС)

Воля (5) \*(??? ОС)

Вера (Ересь): (14) (11+1 от Кинжала+2 Обруча и Наруча)

Свободные очки: 8 ед.

\* Стоимость попытки проломить Барьер

Вот он, по факту, момент истины - восемь свободных к распределению очков развития и при этом, к сожалению, полный тупняк в голове. Точнее, не так: вой или гул, словно ветер с огромной скоростью в одно ухо влетает, а в другое вылетает. Тот самый момент, когда нужно всё и сразу, а ресурсов и возможностей - хер да ни хера. Ну, стоит определиться с базовыми или основными параметрами. Чем дальше я поднимаюсь по уровню, тем всё большее влияние и долю в моих навыках приобретают магические навыки. Но Мудрость сейчас качать Свободными очками глупо, ведь можно потратить четыреста ОС и улучшить Средний магический дар до 2 уровня.

Но 21-го уровня у меня пока нет, а имеющиеся у меня свободные очки и ОС можно вложить и намного разумнее, так что Мудрость пока в сторону. Да и разнообразные трофеи, что я вынес из крепости демонов успешно помогли справиться с дефицитом маны и скоростью её восстановления.

Ещё у меня есть часть навыков, на работу которых напрямую влияет уровень параметров, например, для Восприятия пространства требуется Восприятие и Интеллект, а для Внутреннего - Интеллект и Воля. Но и они не панацея на все случаи жизни. Если Силой, имея упор на магические навыки, в какой-то степени можно пренебречь, то вот с Ловкостью, а именно, скоростью реакции не всё так просто - если долго тупить, можно просто сдохнуть. Да и про Интуицию забывать нельзя, она неоднократно либо не давала мне влипнуть в неприятности, либо вытаскивала мою задницу из проблем. Вот вроде и идей тьма, а очков свободных всего восемь. Вот что из этого всего богатства доступных мне вариантов выбрать? Дилемма...

Сию и понимаю, что улучшение параметров превратилось в создание и прокачку игрового персонажа из какой-то дешёвой компьютерной Реалки, пусть даже многопользовательской. Только вот в отличие от виртуальной реальности за экраном компьютерного монитора, VR-шлема или телевизора - это моя реальная, по большому счёту, единственная жизнь. И если я умру, то шанса начать её заново, с предыдущего места сохранения, может и не получиться. Есть же у меня в арсенале Кинжал Ереси убивающий врага окончательной смертью, без шанса на возрождение.

Значит, быть танком и принимать на себя град ударов - это точно хреновое решение. Даже с учётом брони и всех остальных Системных плюшек. Поговорка даже такая есть: “против лома - нет приёма, если нет другого лома”. Так что окончательно и бесповоротно решаю: не принимать на себя удары оружием и, уж тем более, магией. Значит, основной упор моего развития будет на скрытность, ловкость, скорость реакции и внезапные магические атаки. И часть навыков у меня для этого идеально подходит, теперь нужно и параметры правильно прокачать.

Раз уж Мудрость на данный момент раскачана пока что “в потолок”, то буду вкладываться в Ловкость, чтобы скорость реакции тела была быстрее, да и движения значительно ускорились. В добавок ещё увеличу Интеллект - он повлияет на мощность двух моих навыков и позволит быстрее думать и обрабатывать информацию. Кроме того, может получится найти какое-нибудь “Магическое ускорение сознания”, или “Многопоточное сознание”, по идее должна быть какая-то такая способность или навык на Системном Сервере. Вот тогда вообще всё будет в ажуре.

Я смогу думать и быстро реагировать на возникшую угрозу и не важно, что мне для этого потребуется: просто сместиться с траектории удара или же провести превентивный магический удар. Для выживания в этой реальности очень нужно, чтобы у меня появилась хотя бы пара дополнительных секунд, а если ещё и найти ускоренное восприятие, то эти секунды могут превратиться в долгие минуты...

Да хоть попытаюсь накинуть на себя Защитную ауру, если не смогу вовремя уйти с линии атаки, всё-таки лучше, чем ничего. А ведь наверняка есть в Системе пассивные навыки для магической защиты. Фантазия мне прямо сходу больше десятка вариантов накидать может, но их ещё в Системном Сервере как-то найти нужно и купить, и чувствует моё сердце, что цены на них мне совсем не понравятся.

Сколько я ни думал о других вариантах прокачки, но в потенциально возможных версиях ничего в голову лучше не приходило. Сделал себе ещё одну чашку, ведь я так жутко соскучился по горячему, с легкой горчинкой кофе, словно тысячу лет его не пил.

Сразу после кофейного ритуала поднялся с дивана и поставил кружку в раковину.

Пух же забрался на моё нагретое место, развалился, как последняя болонка, и в полудрёме, посапывая носом, ни разу не дёрнулся и даже ухом не пошевелил.

Маразм крепчал, но так - спокойней. Я обошёл весь первый этаж вдоль периметра стен, одним глазом всматриваясь во всю ту информацию, что тут же фиксировалась на моей интерактивной карте. К счастью, ничего и никого не обнаружил, может, надо было довериться Пуху в его оценке ситуации, как вполне безопасной, но нельзя же так нагло и сладко спать на боевом посту... Даже если ты пушистый специалист по выживанию высокого класса, ведь в отличие от

Пуха, который в случае опасности вернётся в карту, у меня права на ещё одну глупую ошибку нет. Бэкап - не панацея.

Поднялся по лесенке на второй этаж и тут же рухнул на не застеленную кровать. Развернул практически на всю область зрения интерактивную карту. Пока я гулял по улице и обходил дом, Восприятие пространства работало, как часы и фиксировало всё обнаруженное вокруг. Теперь, когда у меня есть приличный кусок открытой местности, нужно выбрать место для порталного маяка. Платить за него 5 ОС Жаба давит, но ведь если побегу по снегу - натопчу следов, да и в общем плане маскировки косяк изрядный получится.

При всём при этом маяк, установленный за ману, светится в пространстве небольшим шариком, отмечая таким образом точку на виртуальной карте, куда будет осуществлен перенос, и по мере прохождения времени он уменьшается, словно сдувается. Но зато у постоянного варианта, который имеет стоимость за установку 5 ОС, таких проблем нет. Мало того, что он постоянный, так ещё и никакого светопредставления и демаскировки на карте к нему не прилагается.

Словно пространственный якорь, купленный за ОС, прописывается на какой-то изнанке мира или в каком-то неведомом для меня Системном географическом атласе координат. А вот хрен его знает, может быть, такая штука и есть. Имеется же у нашего мира Системный адрес? Да. Портальная комната переносит меня по координатам? Да. Вот значит, и Атлас должен быть. Вполне возможно, что моя карта, если её прокачать на высоких рангах, и превратится в такой Атлас или что-то на него похожее. Всё может случиться...

Вот не верю я, хоть стреляйте, что к карте, которую формирует мой навык, у самой Системы нет доступа. По-любому есть, я прямо в этом уверен, может быть мы все, подключённые к Системе, и постоянно перемещающиеся туда-сюда по городам и весям нашего мира, тем самым открываем для неё "Туман войны"?

Ведь не просто так миссии и прочие задания или повышения их уровня формируются и уточняются только после того, как какой-нибудь носитель Системы: - Игрок, Герой или даже Юнит столкнется с неприятностями лицом к лицу. Даже тактика Демонов, когда они вперёд посылали Бесовское мясо, косвенно подтверждает эту теорию. Мысль-то получается интересная, жаль только, обсудить её не с кем, но саму мысль я в склерозник свой запишу и запомню...

Как место для потенциального отступления выбрал второй этаж соседнего точно такого же домика. Этот участок для внешнего наблюдения закрыт, так что даже если сюда заберётся противник - сразу там меня не обнаружит, поэтому при всех остальных вариантах второй этаж домика выглядит вполне надёжным.

Да и в случае отступления через портал из другой точки я окажусь в условно-безопасном месте, хотя в любом случае маяк при первой возможности лучше перепрятать и выбрать более безопасное и скрытое от чужих глаз место. Прямо как в фильмах про магов-Порталистов на вершине горного хребта или в заброшенном и полностью обустроенном для жизни бункере. Мечты, мечты... Только губу нужно закатать и прокачаться, как следует.

- Ну что?! Поехали!

Внимание! Желаете установить порталный маяк за 5 ОС? Да/Нет...

-Да! Стоило только подтвердить свой выбор, тут же на карте появился порталный якорь маяка, и сейчас, наверное, впервые за всё это время, я с удивлением для себя обнаружил, что вместо безымянного значка или флага на карте горит Герб моей Ереси - "ОРДЕН ОХОТНИКОВ". Щит, а внутри него след от удара когтистой лапы Медведя. Удивительно, но кажется, внутреннее взаимодействие моих Навыков, Параметров, Званий и прочих Системных возможностей гораздо больше, чем я мог предположить... Прямо вечер открытий и откровений, бляха-муха.

Ещё раз перепроверил карту, убедился, что врагов рядом со мной нет, Пух никак не реагирует, и приступил к делу:

Внимание! Желаете совершить попытку пробить барьер Ловкости за 100 ОС? Да/Нет...

## Глава 4. Идеальный билд

На улице уже давно стемнело, а я до сих пор сидел на кровати и пытался собраться в кучу. Тело всё ещё заметно подрагивало, голова раскалывалась от неоднократной перестройки улучшенных нейронных связей и пока что противоречивых сигналов от нервных окончаний, но несмотря на весь этот отходняк, довольная улыбка не покидала моего лица. Пробить барьеры Ловкости и Интеллекта получилось, на удивление, с первой же попытки. Не знаю, с чем конкретно это связано, но результат - отличный!

Оба параметра я улучшал одновременно, вкладывая в каждый из них по одному очку за раз. Можно было бы вложить и больше, но сейчас такая обычно заманчивая идея “отключиться” меня не устраивала. Всё-таки не чувствую я себя здесь в полной безопасности, или это просто маразм, или действительно Интуиция на уровне подсознания сигналы подаёт. Так что пришлось, скрипя зубами, терпеть жуткую боль, балансируя на грани и с трудом удерживая себя в сознании.

Моя фигура очень сильно изменилась. Мышцы, что ещё пару часов назад бугрились, сейчас подсушились и приобрели хищные, поджарые формы. И это теперь стало заметно даже невооружённым глазом.

Кряхтя, как старый дед, наконец поднялся с кровати, затем под работающей регенерацией сделал комплексную зарядку, разогнав кровь по венам и мышцам. Постепенно тело приходило в норму, мне становилось легче, а организм не спеша принимал изменения. Да и в голове заметно просветлело - конфликт сигналов от нервных окончаний после физической нагрузки сам собой разрешился.

Результат преобразования меня изрядно порадовал. Ведь в силу фактически я ничего не потерял, а наоборот, стал жилистым, резким и манёвренным. Приятное ощущение, вот только обошлась мне вся эта трансформация довольно дорого. За взлом барьеров параметров и установку Маяка Система цинично поимела меня на целых 185 ОС. - Жалко, но деваться некуда. С грустью посмотрел на остаток основного баланса - 7/400 ОС.

На срабатывание Бэкап ещё хватит, но всё равно как-то маловато. Вынул из хранилища ярко сияющую Сферу Душ, и как только она коснулась моих ладоней, сразу перед глазами появилось небольшое меню из нескольких пунктов. Ну, хоть тут, к счастью, всё было просто и понятно.

Внимание! Желаете изъять из Сферы Душ 219 ОС? Да/Нет...

Внимание! Баланс: 226/400 ОС

Спустился на первый этаж и включил чайник. Есть хотелось просто невероятно. Присел за кухонный столик и активировал Инвентаризацию своих пространственных хранилищ. Вытащил на стол несколько вяленых посыпанных специями кусков мяса, глиняный кувшин с каким-то вином, кусок уже изрядно осточертевшего сыра, ведь чаще всего именно им я и питался, ведь что гноллы, что обезьяны, да и демоны, все они те ещё сырожоры.

Откуда только у них молока столько берётся?! Хотя, наверное, задавать рогатым такие вопросы и знать правду я точно не хочу, а то мало ли, что они придумали, и кого там доили... Надеюсь, что не эльфиек...

Наверное, самое драгоценное, что у меня с собой было раньше и вернулось ко мне снова - это пара банок бабушкиной консервации. Огурчики в соусе чили, что так и хрустят, и помидоров баночка. Настоящее богатство! В последний момент, когда уже собрался закрывать хранилище, наткнулся на небольшой ящик иноземных фруктов, по внешнему виду чем-то похожих на наши земные яблоки. Да и глиняный кувшин вина прихватить не забыл.

Правда, с побочками от действия моего навыка Великого иммунитета к ядам запьянеть я даже и не рассчитывал. Все вредные вещества мой улучшенный организм тут же нейтрализует

и выведет. Но мне же интересно попробовать, чем балуются на своих праздниках грёбанные иномирцы. У меня ведь тоже, можно сказать, небольшой праздник! Выжил! Вылечил друга! Прокачался! Чем не повод?

Ел не спеша, всё-таки этот неторопливый процесс должен доставлять удовольствие, а не просто тупо набивать желудок до отвала. Кстати, в вине я точно разочаровался - та ещё кислятина. Возможно, без восприятия алкоголя все вина и ликёры мне теперь точно не зайдут, а крепкие напитки наверняка вызовут стойкую неприязнь. Так что теперь у меня в чашке вместо иномирной бурды плескался чёрный растворимый кофе. А вместе с этим, но уже в голове кружился хоровод мыслей.

Пока мне тут спокойно, необходимо вложиться в собственное развитие, но сделать это нужно по уму. Как раньше думал, танковать врагов собственным брюхом - это точно не моя стратегия. Универсальный боец? Он тоже чаще всего огребаёт в первых рядах.

Я особо в судьбу не верю, но, оглядываясь назад, вижу, что Удача, которая в интерфейсе зависла на жалкой тройке, так и норовит сделать из меня скрытого убийцу, что одной молниеносной атакой уничтожает своих врагов или добывает трофеи. Невидимый маг-убийца. Чем больше я об этом думаю, чем сильнее напрягается мозг и, моделируя последние свои схватки и бои, всё сильнее склоняюсь к реализации этого пути. Мощные, внезапные, до подходящего момента скрытые от жертвы магические атаки, обходящие или пробивающие с одного удара защиту от магии, а в случае провала - быстрая эвакуация телепортацией.

В таком случае, основными для прокачки становятся несколько групп навыков.

Для любой первичной разведки и впоследствии скрытого нападения - Абсолютная реликтовая невидимость Е+ (2/5). Для моего уровня она развита в максимум, и прокачать её дальше можно будет лишь на 21 уровне.

Для стратегического перемещения или отступления - Сродство с Пространством D (1/5), Портал D (1/5). Эти навыки в ближайшем обозримом будущем улучшить я не смогу, родного запаса ОС просто не хватит. А вот для тактически быстрого перемещения или отступления у меня есть Шаг Пространства Е- (1/3). И вот его, кровь из носа, нужно улучшить. А то ресурсов на перенос он жрёт просто немерено, никаких накопителей не хватит.

Для непосредственного боя у меня есть Мастер Секиры “Школа Семи Бурь” Е(2/5). Хорошо, что магические боевые навыки, которые даёт этот навык можно свободно использовать с абсолютно любым системным оружием, будь то Кинжал или Меч. Только для эффективного использования владение ими подтянуть до максимума - это уже просто необходимость, да и Дубину бы заодно качнуть, лишней не будет.

Ну, и про вспомогательные навыки забывать нельзя: Защитная аура Е, (1/5), Пространственный телекинез Е-, (1/3) и многие другие, и это только малая часть. Ведь здесь перечислены только лишь основные, фундаментальные навыки, а есть ещё и дополнительные, без развития которых далеко не уедешь: Объёмное восприятие Пространства Е+ (1/5), Внедрение рун Е+ (1/5), Рунология F(3/5), Начертание Массивов F (1/5) и многие другие, те же Великая и Магическая регенерации, без которых я бы давным давно лапты склеил просто от полученных ран и увечий. Ведь сколько у меня в самом начале было тупых переломов...

И ведь это только ядро, по сути, вершина Айсберга, название которому - “Идеальный билд”. Ведь есть ещё обширный список навыков, которых у меня сейчас просто нет, но они бы очень не помешали: Магическая защита покрепче, Ускоренное или Многопоточное мышление. Ну, и про боевые направления забывать нельзя: Рывки, Ускорение, Усиление, да даже Полёт или какой-либо способ ходить над поверхностью земли, не оставляя следов...

- Эх! Мечты, мечты... Только, по сути, мало губы раскатать, все эти навыки нужно найти, встроить в рисунок боя, но главное даже не это - нужно выделить на покупку и их развитие ОС. А вот Очков Системы вечно ни на что не хватает.



Вот даже сейчас у меня на руках вместе с запасом в Алтаре Ереси осталось 904 ОС - капля в море, учитывая мои потребности и аппетиты. Только одним мной вопрос прокачки не заканчивается.

Взглянул на диван, на котором беззаботно раскинув в разные стороны свои лапы, сладко посапывал Пух. Я с грустью улыбнулся.

Нельзя оставить без усиления моего многострадального товарища. Он, конечно, парень крепкий, но практически после каждого серьёзного боя Пух готов вот-вот лапы откинуть, и Системе душу отдать. Вот он какой, отбитый на всю голову берсерк, что готов идти до конца. Но так оно в природе и есть, ведь Росомахи просто беспашашные звери, близкие родственники непрошибаемых медоедов. Их в наших Сибирских лесах даже медведи побаиваются. Росомахи не имеют сверх прочной шкуры, но готовы в яростном поединке за кусок мяса отмутузить даже бурого мишку.

Вот и Пух в последнем бою, даже когда получил критические раны, скрыться от врагов не попытался. Слабоумие и отвага. И меня это категорически не устраивает. Ему бы мозгов добавить, и регенерацию со шкурой укрепить, а в идеале что-то для быстрого перемещения и скрытности найти. Не успел моргнуть глазом, как и тут потребностей уже на тысячу ОС, а может, даже и больше. Вот только откуда на все эти удовольствия взять столько ОС?

В закромах моих сумок найдутся трофейные карты, что можно было бы использовать для усиления мелкого. Например, Крепкая шкура F (1/3), Мёртвая хватка F (1/3), Мощный прыжок (F-), если он ему подойдет, да и не только эти. Вопрос лишь в том, сможет ли он их использовать? Чем больше я обо всём этом размышляю, тем больше с каждым разом возникает вопросов, и всё меньше я могу найти на них ответов...

А собственно зачем откладывать на завтра то, что можно сделать прямо сейчас! - Эксперимент! Я взял со стола кусок вяленого мяса и пошёл к Пуху - пора приятелю просыпаться. А чтобы это было не так обидно, задобрю его кусочком мяса.

Стоило мне только присесть на диван, как мелкий дёрнулся и мгновенно проснулся, оторвав голову от обивки дивана, озираясь по сторонам и вслушиваясь в окружающую обстановку. Но не прошло и десятка секунд, как мелкий успокоился. Видимо, убедился, что опасность пока никому не угрожает, и сейчас его недовольный взгляд так и говорил мне: - Хозяин, ну какого хрена-то было будить?! К счастью, кусок мяса и качественные почесушки настроили мелкого на дружеский лад, и он с удовольствием накинудся на презент. Этой еды ему точно будет мало, хорошо, что у меня есть запас свежедобытого мяса, как раз на такой случай.

Я пару часов назад использовал на карте Пуха Идентификацию, и сейчас мне не пришлось долго ломать голову над выбором навыка для теста. Распахнув пространственную воронку в Медальон, засунул в него по локоть руку, и уже через пару секунд в пространстве появилась карта.

Внимание! Вы хотите пополнить карту "Крепкая шкура" F (1/3) на 10 ОС? Да/Нет...

- Да! В этом решении я даже не сомневался, на фоне предстоящих мне трат, это просто капля в море. Зато если получится, или, правильнее говорить, когда получится, Пух станет более живучим, что для меня намного важнее всего остального. Он для меня уже не просто питомец или боевой зверь. Пух стал для меня другом.

Я крепко сжал карту и прикоснулся ею прямо к носу моего товарища. Пух, что в этот момент жадно урча доедал мясо, сначала слегка огрызнулся, но потом, когда понял, что именно я держу в руках, замер. Проглотил плохо пережёванный кусок и, сделав большие - большие жалобные глаза, покруче чем у кота, уткнулся своим лбом в карту.

Секунда, две, три... ничего не произошло. - Кажется, у меня ничего не получилось. Я, в досаде на провал эксперимента, задумался, Пух слегка протаранил мою руку и выбил из неё карту, на которую в этот момент я уже перестал обращать своё внимание. И именно в эту секунду ко мне в интерфейс пришёл Системный запрос:

Внимание! Ваш питомец Пух, запрашивает разрешение на изучение дополнительного навыка “Крепкая шкура” F (1/3). Разрешить? Да/Нет....

- Да! Да! Да! - Получилось!!! Карта распалась в чёрный пепел, а Пух превратился в сияющий энергетический шар. Мелкий истошно заверещал и стал кататься волчком по дивану, но Системные изменения было уже не остановить...

Но я не растерялся, если нельзя остановить, то можно облегчить - Лечебная длань! Ладони обеих моих рук вспыхнули ослепительным светом, и я начал водить ими прямо над шкурой мелкого, покрывая целебным свечением максимально обширные зоны. Пух чуть-чуть успокоился, а вот его шкура наоборот, ускорила свои изменения ещё сильнее. Обычным куском мяса я теперь точно не отделаюсь...

## Глава 5. Прокачка

Преображение мелкого продлилось минут десять, но мне показалось, что прошло не меньше часа. Когда я запускал навык, что-то забыл про собственные впечатления, которые испытывал сам, прокачивая себе Укрепление костей.

Пух на внешний вид очень сильно изменился: цвет шерсти стал антрацитово-чёрным, увеличился подшёрсток и структура самой шерсти явно стала иной, но учитывая то, как долго он катался, скорее всего, изменения в основном коснулись кожи. Всё бы хорошо, вот только навык для частичной перестройки организма из моего многострадального мелкого друга выкачал практически все оставшиеся ресурсы, а их и так после недавней реанимации на скорую руку и последующего лечения оставалось с гулькиным носом. Пух неподвижным шерстяным пластом лежал на диване и не мог с него даже подняться, силы полностью его покинули. Я сел рядом, подтащил его к себе и положил голову на колени. Про такое состояние говорят “краше в гроб кладут”, и, к сожалению, в этом случае правда была где-то рядом.

Первым делом я вытащил из запасов ещё один флакон Зелья здоровья, и медленно влил его Пуху в пасть. Мелкий заметно приободрился, но теперь на восстановление ему требовалась просто космическая прорва еды. Так что я достал из хранилища огромный кусок вяленого мяса, отрезая от него небольшие кусочки и скормивая их мелкому по одному.

Лишь спустя полчаса методичной кормёжки Пух начал понемногу приходить в себя, и если встать на лапы он пока ещё не мог, то уже держал голову и ел самостоятельно. Притащил к нему на диван две миски. В первую вместо воды налил снова Зелье Здоровья - оно не только лечит, но и частично восполняет ресурсы организма. А вторую заполнил едой. Пришлось расчехлить полностью все мои заготовки...

С Пухом вопрос решился и, к счастью, обошёлся лёгким испугом, только сильнее подтверждая необходимость проявлять повышенную осторожность и обдумывать каждое своё действие. В начале прокачки у меня в голове кружили идеи вложить ОС в увеличение уровня, но, проведя анализ своей будущей прокачки, я понял, что лучше усилить не сам уровень, а свои боевые качества.

И решил начать улучшение с моей мобильности. Шаг Пространства помогал мне быстро перемещаться по всему боевому полю, и срабатывал он мгновенно в отличие от портала.

Я зашел в интерфейс и вчитался в описание навыка:

Шаг Пространства Е-, (1/3) - мгновенная телепортация в зону контроля/восприятия пространства. Расходует 100 ед. маны на каждые 100 кг переносимого веса. \*Внимание! Вес пространственных хранилищ учитывается в полном объёме без коэффициентов.

Фактически за время его использования я выявил пока только два минуса. Первый - блокировка пространства, и второй - стоимость переноса вещей, которые размещены в моих пространственных хранилищах. И жрёт он энергии просто безбожно! Надеюсь, когда активирую прокачку, появятся варианты решения этих уязвимостей.

Внимание! Вы желаете улучшить Шаг Пространства Е- до 2-го уровня? (200 ОС) Да/Нет...

Внимание! Связь с Сервером установлена. Доступ разрешён.

Внимание! Ранг повышен! Сила навыка увеличена до второго уровня.

Выберите дополнительное свойство:

- 1) Оптимизация. Уменьшает расход маны до 65 ед. за каждые 100 кг веса.
- 2) Устранение недостатков. Вес пространственных хранилищ при переносе рассчитывается коэффициентом 0.6.
- 3) Стабильность. Навык будет работать даже при действующих пространственных запретах Е ранга и ниже.

Система предложила мне интересные варианты, и я даже сначала растерялся. Пришлось идти методом исключения. Стабильность - хотелось бы получить защиту от пространственной блокировки, но если вспомнить, что в замке я не мог воспользоваться не только Е ранговым Шагом, но Портал D ранга вместе с картой Визита просто тупо не работали. Так что, к сожалению, это - в топку. Следом были два варианта экономии. Оптимизация сокращала стоимость общего переноса, а Устранение неполадок - вес хранилищ. И разница фактически была лишь в том, что в первом случае стоимость влияла и на запасы, и на моё тело, а во втором - только на хранилище. Но тут кроется интересный нюанс: я сейчас во всех своих пространственных артефактах могу таскать несколько тонн трофеев из замка, а моя тушка веса набрала не так уж и много, тем более и коэффициент хоть на 0,05, но лучше. Так что решено - Устранение неполадок!

Тело захлестнула волна энергии, что пронеслась по всем клеткам бодрящей и освежающей струёй и разом схлынула, откатившись в мой магический источник. Вот что энергия животворящая делает! Кофе пил-пил, а мана всё равно бодрит на порядок лучше. Заглянул в интерфейс - всё в норме.

Следующий навык, на который пал мой выбор - Пространственный Телекинез. А вот он, несмотря на блокировку, всё равно работал, и, благодаря ему, я смог использовать несколько новых тактик. Плюс, что немаловажно, Телекинез - универсален. Как для боя, так и для вспомогательных целей. - Решено.

Я вынул из Хранилища Алтарь Ереси и забрал из него две сотни ОС, сам алтарь спрятал обратно. Всякое может случиться, а так он останется цел и невредим.

Внимание! Вы желаете улучшить Пространственный телекинез Е- до 2-го уровня? (200 ОС)

Внимание! Связь с Сервером установлена. Доступ разрешён.

Внимание! Ранг повышен! Сила навыка увеличена до второго уровня.

Выберите дополнительное свойство:

1) Оптимизация. Позволяет снизить расход маны, на перемещение тяжёлых и объёмных предметов.

2) Улучшенный контроль. Позволяет увеличить и управлять предметами в зоне действия Пространственного Восприятия независимо от зрительного контакта с объектом.

3) Стабильность. Разрушить энергетическую нить управления навыком от предмета к Пользователю станет значительно сложнее.

В принципе все три предложенных варианта подходили достаточно хорошо для прокачки, но Улучшенный контроль для меня был просто идеален. Если раньше я мог использовать предметы лишь в тех секторах пространства, что видел собственными глазами, то теперь возможностей для манёвра станет гораздо больше, ну а энергетические затраты хоть и важны, но не столь сильно, как у Пространственного шага. Выбираю Улучшенный контроль.

Два навыка есть. Моё настроение улучшилось, только вот в запасе осталось всего 494 ОС. Я смогу улучшить до второго уровня максимум ещё 2 навыка Е ранга и прокачать несколько F ранга на остатки. Перекинул ещё 200 ОС из Алтаря и закопался в интерфейсе, перебирая те, что необходимы мне сейчас в первую очередь. И следующим для улучшения выбрал Объёмное восприятие Пространства Е+, (1/5). Много моих боевых возможностей завязаны непосредственно на него: Шаг пространства, Телекинез, Картография и её сканирование. Одним махом и боёвку, и вдобавок собственную разведку усилию - идеально.

Внимание! Вы желаете улучшить Объёмное восприятие Пространства Е+ до 2-го уровня? (200 ОС)

Внимание! Связь с Сервером установлена. Доступ разрешён.

Внимание! Ранг повышен! Сила навыка увеличена до второго уровня.

Выберите дополнительное свойство:

1) Оптимизация затрат. Позволяет снизить расход маны в 2 раза, увеличивая время действия навыка.

2) Устранение недостатков. Расчёт максимального диаметра сканирования изменится: диаметр максимального сканирования (метров) = Восприятие × Интеллект.

3) Сканирование. Позволяет увеличить проникающую способность навыка и глубину сканирования, исследуя и составляя подробную карту даже полностью закрытых помещений.

4) Незаметность. Скрывает магическое излучение от использования поисковых навыков Е ранга и ниже.

5) Гибкость настроек. Вы сможете настроить 2 типа одновременного сканирования пространства в различных плоскостях, параметрах и диапазонах в зависимости от ваших текущих потребностей. Стоимость сканирования будет динамично изменяться в зависимости от заданных параметров, но не более, чем 100 ед. маны/мин за 10 м. диаметра сканирования.

Рассматривая предложенные для выбора улучшения, я совершенно случайно обнаружил некоторое количество вариантов улучшения навыка в зависимости от его максимального ранга. Если у Шага и Телекинеза рангов было всего три, как и доступных улучшений, то Восприятие пространства имеет 5 рангов роста и аналогичное количество улучшений. И что же из всего этого богатства выбрать? Незаметность улучшит мою скрытность, и мне больше не придётся в сложные моменты ограничивать работу Восприятия полуметром от собственного тела. Хотя противники бывают разные, и от по настоящему сильных, D ранговых противников это вряд ли меня скроет. Гибкость настроек - уже интересно. Возможно, я смогу настроить сразу 2 режима поиска, например, один в максимальном варианте - поиск живых существ, а второй, более узкий - для управления телекинезом. Но рост затрат и сложность настроек меня немного напрягает, да и не уверен я в необходимости таких наворотов. Оптимизация затрат - точно нет: сейчас о запасах и притоке маны можно почти не волноваться. Остаётся два самых сладких варианта. И что же из них выбрать? Увеличение зоны работы навыка или Глубину сканирования? На первый взгляд кажется, что нужно увеличить зону, но сколько раз уже случалось, что я упирался в закрытые двери, стены или не мог быстро найти укрытие. А так я смогу как минимум составлять более подробную карту, и как максимум травмировать своих противников Телекинезом, даже если между нами будет глухая стена без окон и дверей. А может быть, смогу даже Шагнуть сквозь пространство прямо к ним, внутрь помещения? Кажется, я нашёл свой счастливый билет. Выбираю - Сканирование.

Я подскочил с дивана и не смог сдержаться даже десяти секунд, чтобы не проверить изменения. И первым делом сконцентрировался на собственных ощущениях. Моё Пространственное восприятие стало расходиться от меня по сторонам и углубляться в стены. И чем больше я увеличивал радиус, тем сильнее давила на мозг поступающая сплошным потоком информация. Толщина досок, перекрытий, утеплитель, фольга... Вот нащупал десяток плохо завинченных саморезов, но главное, смог дотянуться до небольшого технического люка, в котором находилась скважина и колодезный насос. А ведь он был присыпан снегом всего лишь в десяти метрах от дома. Я чувствовал небольшое пустое пространство. Сначала проверил работу Телекинеза: открывал и закрывал шаровые краны, поднял с бетонного пола небольшой камушек и покрывал его в пространстве. Работает!

Теперь предстоит проверка работы Шага пространства. И это не только важно, но и опасно. А если я застряну при переносе в текстурах, точнее, в деревянных перекрытиях дома или в железной крышке люка, что прикрывает колодец и сейчас засыпана толстым слоем снега? Этого мне совсем не хочется, но... если навык не сможет меня туда перенести, то, скорее всего, он и не сработает. Я прикинул в голове все риски, проверил достаточно ли ОС для запуска Бэкап, и наконец решился - Шаг пространства!

Мир мигнул, я оказался в тёмном замкнутом пространстве небольшой технической ямы.

- ПОЛУЧИЛОСЬ! Сколько теперь для меня открылось разных возможностей и вариантов! Я чуть расправил плечи и тут же до звёзд в глазах рубанулся о закрытую крышку: - Проклятие! Раскинул в сторону дома тонким лучом Пространственное восприятие, обнаружил диван... - Шаг пространства.

Упал на мягкую подушку, откинулся и мечтательно посмотрел на потолок: - Красота! Это сколько же всего можно с такими возможностями наворотить! Можно было бы доставать секретную информацию, грабить банки, но, кажется, меня куда-то не туда понесло. Зачем мне все эти бумажки и фантики, когда мир разрывают системные твари и иномирные захватчики. Хотя...

Если у нас на Земле акции, ассигнации, облигации, всякие прочие хренации и банковские хранилища в цене изрядно упали, то вот вернуться на остров к Гноллам и навести там шороху никогда не поздно. Остров древний, достался от давно покинувшей те места цивилизации, там много чего интересного можно найти по развалинам, да и блохастых пощипать... Я ведь ничего не забыл и не простил - долги не списаны.

На секунду прикрыл глаза, словно пытался запечатлеть обещание в собственной душе: - Я обязательно вернусь к вам, блохастые, и требую с вас всё до копейки. Ничто не забыто! Как же я ненавижу Гноллов!

Ну, а пока нужно стать ещё сильнее и найти наконец мою маленькую сестрёнку. Пора заканчивать здесь поскорее и выдвигаться в город, а то предчувствие у меня какое-то нехорошее...

## Глава 6. Путь

Верить или не верить предчувствию возможной опасности - это собственный выбор каждого, но опыт использования Интуиции непрозрачно намекает, что если к себе не прислушиваться, вполне можно не за хрен собачий сдохнуть. Шутить и играть в недоверие с этим важным чувством я не стал.

Подошёл к Пуху и почесал его за ухом: - Ну что, приятель, пора возвращаться в карту. Сейчас пока немного отдохнёшь, а на следующем привале, я думаю, уже бегать будешь.

Мелкий испытующе заглянул мне в глаза и затем словно слегка кивнул, подтверждая своё согласие. Ладно, прикоснулся к Пуху картой Питомца, и зверь моментально растворился в пространстве, словно его никогда здесь и не было. Спрятал в кольцо его миски, а сам наведалься на кухню. Выгреб оттуда практически всю кухонную утварь и специи, да и банку кофе не забыл припрятать. Турки, правда, нет, но когда меня это останавливало?

Пробежался по остальным комнатам, собирая свои забытые вещи, после чего начал финальную подготовку к выходу.

Достал из хранилища карту Одеяния жреца, прикоснулся ей к артефактному наряду с намерением убрать его обратно - и моя одежда тут же исчезла, словно я всё это время голышом по дому ходил, а не в жреческом халатике.

Переоделся в уже изрядно потрёпанный моими прошлыми приключениями костюм Новичка. Куртка, штаны из грубого материала... Но зато вместо тканевых портянок надел чёрные носки, что забрал из отчего дома, а на десерт влез в сапоги. Все доступные карманы комплекта заполнил мусорными навыками и пустышками. Затем зашёл в интерфейс и активировал Боевую форму. Ремни на одежде новичка сразу затягивать не стал, так что сейчас с лёгкостью подогнал одежду по обновлённой и изменившейся в размере фигуре. Попрыгал на месте, проверяя, не гремит ли что, выдавая моё местоположение, но всё было тихо. Карты в карманах держались плотно и надёжно, о каком-либо шуме при движении можно не волноваться. В принципе при работающей Абсолютной Невидимости, переживать о звуках не имеет большого смысла, но порядок должен быть во всём. - Что ж, вот так-то лучше.

После прокачки параметров качественно изменилось само ощущение тела и Боевой формы. Встал в боевую стойку и начал совершать базовые движения разминочного комплекса. Вытащил Рыцарскую Секиру и закружил с ней по комнате, сражаясь с собственной тенью.

Мои движения стали резче и быстрее, тело ощущалось более гибким и послушным. Изменилось качество управления им, янепроизвольно замечал микродвижения собственных мышц и связок: как они напрягаются перед рывком, плавность и мягкость при отработке комплексов. Совершенно другие ощущения, чем раньше. Я намного лучше владел собственным телом, чем до прокачки Ловкости.

Сильно изменился и внешний вид Боевой формы, а точнее, её габариты. Лишнее мясо сошло и теперь я стал выглядеть поджарым, хищным и, надеюсь, опасным. С таким монстром, а Боевая форма для любого нормального человека так, скорее всего, и выглядит, ночью в тёмном переулке лучше не встречаться, а то есть риск там и остаться. Ну, а что, с инфарктом далеко уже не убежишь, после него и отлежаться-то не у всех получается...

Активировал Абсолютную Невидимость и вышел на улицу из гостевого домика. Поздний зимний вечер. Темнота просто чернильная, такая, что хоть глаз коли. Хорошо, что моё Адаптивное зрение работает автоматически, и мне не приходится как-то париться, чтобы переключать режимы. Мгновение - и глаза адаптировались к окружающей действительности самостоятельно и автоматически.

Занесённый снегом двор. На том самом месте, где стояла трофейная "Нива" - снежный провал. Что удивительно, ворота после отъезда машины кто-то снова закрыл. Высота крыльца

позволяла заглянуть далеко за забор, но обнаружить какие-либо признаки жизни у ближайших домов не получилось. Ни света в окошке, ни дымка из трубы, да и вообще вокруг - мёртвая тишина... Надеюсь, что хозяева близлежащих дач и коттеджей отсиживаются сейчас в более оживлённых и уютных местах, а не были угнаны в плен. Ладно, плохая идея самому на себя меланхолию нагонять, двигаться надо. Собирался было уже пойти прочь, но тут что-то на меня накатило - вытащил из пространственного кольца бандитский кошелек, выгреб из него несколько тысячных купюр. Хотел сначала оставить только деньги, но, подумав получше, вложил наличку обратно к тому, что в нём оставалось, приоткрыл дверь и Телекинезом запустил бумажник вместе с деньгами на диван. Вряд ли даже через пару месяцев эти фантики что-то будут стоить, но так правильнее, что ли, да и мне на душе спокойней будет...

Спустился с крыльца в сугроб - пробираться по козьей тропке по колено в снегу не хотелось, да, впрочем, и навык тренировать нужно...

Шаг

Ноги легко коснулись пушистого, захрустевшего под моей тушкой, снега. Хорошо я так прибарахлился в крепости Демонов, ведь даже с учётом улучшения навыка мана заметно просела, но это для меня сейчас не критично. Восприятие сверхчувствительной сферой проникло сквозь хилый забор из коричневого профлиста и дотянулось до вытоптаной копытами многочисленных Бесов колеи. Вот туда мне сейчас и нужно. Мало того, что по ней идти легче, так ещё и следов практически не останется. Шаг...

Я неторопливо и устало брёл по тёмной опустевшей улице и на всякий случай внимательно вслушивался в данные, что транслировало мне прямо в голову Объёмное восприятие пространства. Маленький домик с окнами в потрескавшихся деревянных рамах, что, наверное, помнил ещё Великую Отечественную войну, оказался давно пустым, с повесившейся на дверном косяке мышью. Шучу, конечно, в такой обстановке даже тараканы бы не завелись, не то что мыши...

Прямо следом за ним стоял домик поновее: вместо деревянных рам, тут были новые пластиковые окна, но и только, внутри такая же пустота. И, блин, совершенно нигде нет никакого транспорта, хоть бы велик, древний, как дерьмо мамонта, на худой конец, попался - и того нет. Правда по снегу на велике разъезжать - тот ещё эксперимент, но даже это намного лучше, чем пешком шкандыбать. Хотя... Будет ли распространяться моя невидимость на велосипед? Неплохо бы это проверить... А то будет рассекать по улицам "обезумевший" велосипед без водителя...

Лишь когда я отмахал полкилометра, появились первые признаки жизни, точнее, недавней жизни. Я так же настойчиво пробегал своим продвинутым Телекинезом, словно ощупывая каждый заинтересовавший меня предмет. Разбросанная по полу одежда, незакрытая дверь в квартиру, забытая на плите кастрюля с пельменями. Было видно, что тут кто-то судорожно собирал вещи, после чего владельцы словно куда-то растворились вместе со своим скарбом. Хуже всего, что Ощущение Пространства не показывало живых противников, зато они отображались на моей карте, а я то и дело туда поглядывал, но пока никого из врагов на горизонте не наблюдалось. Вот в текущих реалиях просто надеюсь, тут прошла эвакуация, и люди теперь в безопасности. Очень на это надеюсь...

Внимание! Вы находитесь в зоне локальной миссии!

Вам доступно участие в локальной миссии! (F)

Словот: 0/10

Принять участие в миссии? Да/Нет...

Вот дерьмо, по ходу, сам себя сглазил на ровном месте... Не успел я толком выругаться, как через запертые ворота соседнего дома, весело угукая, перемахнули волосатые твари и высыпали на дорогу, к чему-то активно принюхиваясь. Вот же борзые гниды эти Морозные обезьяны! Прямо как снег на голову появились. Возможно, обезьяны учуяли остаточный запах,



исходящий от моих старых следов, что не попадают в зону работы Невидимости, а может, блохастые просто носятся по округе в поисках “чего пожрать” и “что украсть”. Но разве это хоть как-то меняет дело и моё к ним отношение? Нет. Спокойно разорять дома я этим тварям не позволю. Ненавижу обезьян... Тем более, это не только ценный мех, но и хороший запас провизии... Пух за такой сладкий и питательный подгон обязательно скажет своё “спасибо”. - Да!

Миссия № Z-2 125 133

Тип: Защита родовой локации.

Сложность: F.

Союзники: Игроки (1/10) ... (Идёт набор)

Противник: Фракция Морозных обезьян.

Срок миссии: 2 часа.

Условия F:

— Уничтожить вражеских существ 0/3

— Выжить.

Награда:

— Карта F ранга

Штраф за провал:

— Нет.

Я искренне улыбнулся. Прикоснулся к карте и активировал в руках Фламберг - оружие легло в мои ладони как влитое, чувствуется качество D ранга. Пока обезьяны расслабленно и беспечно переругивались между собой, я быстро приготовился к бою. Тем более, низкоранговые приматы вообще не видели меня из-за Абсолютной Невидимости. Прокрутил несколько восьмёрок, разогревая мышцы рук, толкнул внутрь оружия свою Волю, и практически сразу вокруг меня развернулась сфера Боевой медитации. Движения лохматых уродов стали простыми и понятными. Мне потребовалось всего три удара сердца - и вот он, идеальный момент для атаки...

Шаг!

Из-за переноса картинка окружающего меня пространства и Восприятия быстро меняется, но к этому я уже приноковался, не зря то и дело активировал навык, и скакал из стороны в сторону, прямо как горный козлик. Обезьяны оказались в сфере Боевой медитации, я видел их словно в замедленной съёмке. Над головами мартышек, буква за буквой стали отображаться Системные надписи. Над той, что была чуть помордастей и заметно крупнее своих сородичей высветилось: Морозная обезьяна 7 ур, а два её подельника, что были чуть меньше оказались Морозная обезьяна 5 ур... Взмах - и меч пронесется со скоростью молнии, без всякого сопротивления, словно раскалённый нож сквозь масло.

Внимание! Получено 21 ОС ( 215/ 400)

Обезьяны успели даже удивлённо вскрикнуть, как я провернул меч и, используя силу инерции, обрушил новый удар, а следом за ним ещё один.

Внимание! Получено 15 ОС ( 230/ 400)

Внимание! Получено 15 ОС ( 245/ 400)

Удивительно, насколько сильно я изменился за время путешествий. Морозные обезьяны из достаточно серьёзного, грозного соперника превратились по сути в беззащитную добычу. Вот что прокачка животворящая делает... Один удар - один труп.

Над тушкой главной, высокоуровневой обезьяны появилась прозрачная трофейная карта. Я быстрым движением подхватил её из воздуха и сфокусировал на трофее своё внимание. Плотный подшёрсток F- (1/3) - а что, не такая уж и плохая находка, мелкому пригодится. Будет самым волосатым мачо на районе.

Как же я люблю свой Медальон Владыки! Теперь нет нужды таскаться от тела к телу. Не нужно, пытаясь, впихивать невпихуемое в узкую горловину пространственной сумки или с

трудом, обливаясь потом, подтаскивать к краю пространственной воронки. Просто сфокусировал внимание, главное, чтобы объект находился в зоне Пространственного восприятия. Раз - и выбранный трофей уже лежит в Медальоне Владыки, ожидая своего часа. Как же это удобно...

Внимание! Миссия № Z-2 125 133 завершена

## Глава 7. Транспорт

Стоило только оповещению о завершении этой неожиданной миссии исчезнуть, как прямо перед моими глазами на расстоянии вытянутой руки проявилась наградная Системная карта. Она висела в пространстве и заманчиво переливалась всем видимым спектром, почти как северное сияние, тем самым привлекая к себе моё внимание. Протянул руку к награде, и стоило только к ней прикоснуться, как карта моментально материализовалась, и я почувствовал кончиками пальцев холод её металла.

Давненько не получал вот таких Системных наград, даже не надеялся на что-то полезное, ожидая очередную Пустышку. Но награда оказалась куда интереснее, и полезней. Стоило на ней сосредоточить своё внимание, как чуть выше возникла Системная надпись: Сапоги странника F+ ранга.

Это мой первый элемент обмундирования, что достался вот так, во время миссии. Да и ранг F+... Это можно расценивать как Системное поощрение за выполнение миссии в одно лицо?

Так, переодеваться посреди улицы - идея не из лучших, поэтому прошупал ближайшее окружение Восприятием пространства. Дома рядом со мной были старенькие, присмотрел для остановки наиболее опрятный на внешний вид.

Внутри оказался небольшой тамбур, следом за ним - узкий коридорчик, где размещалась газовая плита и небольшой стол. Вот туда Шагом я и перенёсся. Особо не заморачиваясь, плюхнулся на изрядно побитую жизнью трехногую табуретку. Повертел в руках карту и прежде, чем её активировать решил вчитаться получше в описание - Идентификация:

Сапоги странника

Ранг: F+.

Тип: Экипировка

Описание:

Системные сапоги Ордена Странников, изготовлены из кожи молодого Аллигатория.

Свойства:

— Подгонка. Позволяет автоматически изменять размеры обуви в пределах, свойственных человеку (30-55 размер).

— Восстановление. Прочность, внешний вид и внутреннее содержание восстанавливаются со временем. Подпитка маной может ускорить процесс восстановления.

Активировал карту экипировки, и на полу возле меня появились Сапоги, а точнее, какой-то древний родственник наших ботинок с высоким берцем, но при этом выглядели они просто офигенно. Тёмно-чёрного цвета, кожа как будто покрыта воском, плотная, крепкая, зажигалкой проверять её качество не стал. Носок и задник усилены дополнительно нашитыми кусочками кожи, подошва рифлёная, явно из какого-то противоскользящего материала. При их изготовлении использовался пусть и не самый современный фасон, но в целом, всё равно - огонь! Высокая шнуровка, плотно фиксирующая ногу. По весу очень лёгкие, наверняка странствовать в таких покомфортнее, чем в обычных. Система - мечты сбываются! Скинул с ног сапоги новичка, от которых уже давно устал, да и износились они сильно. Но вместо того, чтобы вручную натягивать и зашнуровывать обновку, решил схитрить. Спрятал обувь обратно в карту и вновь её активировал, но в этот раз прикоснулся непосредственно к разутым ногам. Получилось! В этот раз сапоги появились уже на моих ногах. Вот это сервис, и муторной шнуровкой теперь совсем заморачиваться не нужно! Встал, походил, несколько раз подпрыгнул - идеальная посадка.

Старую обувь спрятал в хранилище, маленькое облачко тёмной влаги осело на давно немывтый пол. Сомневаюсь, что они смогут мне ещё пригодиться, но не выбрасывать же добро. Может быть в городе смогу их поменять на что-то полезное. Системные же...

Спустя ещё полчаса прогулки по свежему воздуху я выбрался на центральную улицу. В отличие от проулка, тут уже было видно, что в самом посёлке ни шатко ни валко, но жизнь вроде бы теплится. Стали даже кое-где попадаться работающие фонари. Редко проезжающие по центральной улице машины всё же успели разбить снег, а в некоторых местах ещё и накатать скользкую колею. Кому - кому, а коммунальщикам сейчас точно не до снега. Периодически на краю зрения мелькали сообщения о новых Системных миссиях, но ввязываться в забег по поиску приключений на собственную задницу мне сейчас не хотелось - задача у меня другая.

Вскоре вдалеке за моей спиной послышался гул мотора. Неужели дорожники? Подумал я, подумал, да и сместился Шагом немного в сторону, дожидаясь транспорт. Сначала из-за домов показался яркий свет фар, затем гул мощного мотора стал поближе, и на улицу наконец-то вылез лупатый трактор синего цвета. За собой он тащил массивный прицеп, доверху набитый дровами. Настоящие богатство по меркам апокалипсиса местного разлива. А вот и охранники этого богатства нашлись: в прицепе, среди поленьев, держа в руках двустволки, сидели четверо помятого вида мужичков. Скорее всего, едут они в какое-то местное поселение, где на дрова есть спрос. Невидимость работает, ловкости мне не занимать, так что тут долго раздумывать? Стоило только трактору подъехать чуть ближе, как я потянулся к нему Восприятием пространства, выбрал себе незанятое ничем и никем место получше и Шагом махнул прямо в прицеп. Пусть удобство и не слишком большое, но даже такому "комфорту" я был безмерно рад, да заодно и о чём тут люди судачат послушаю - информация лишней не будет.

Мужики в прицепе волновались, что засветло доехать не успели. Оказывается, они, как и многие другие, окопались в центре села в здании школы, доме культуры и детском саду. Только вот котельная встала от нехватки топлива, и людям, что там оказались, теперь приходится согреваться как и чем только могут. Улица стараниями тихоходного трактора, казалась бесконечной, но, к счастью, мучения и скачка задницей на брёвнах продлились недолго, и наконец с правой стороны показалась небольшая площадь. Тут и размещался небольшой, собранный из чего придётся лагерь местных сельчан.

Всё примерно так же, как было в моём родном посёлке "Бор". Чёрный металлический забор, с обратной стороны - утрамбованная снежная насыпь, укреплённая поддонами. И где они их только находят в таких количествах?

Адаптивное зрение позволило мне рассмотреть всю обстановку, посты, лица и жесты людей, что слонялись внутри двора, а также уловить их настроение. Каких-то настораживающих признаков я не увидел, просто замёрзшие, уставшие от свалившихся на их плечи невзгод люди. У меня была нерешённая проблема с освобождёнными пленными, да и те шесть таинственных объектов, что достались мне с Медальоном, вот-вот пора было вынимать, но заниматься этим на территории местного лагеря мне не хотелось. Пленных лучше скинуть в самом Воронеже, там и у них, и у меня будет гораздо больше вариантов. Что касается шести неизвестных - я пока сам не знаю, чего от них можно ожидать, поэтому выпускать их рядом со стариками и детьми я уж точно не буду. Шагом соскочил с немного подвёзшего меня прицепа и продолжил свой путь в Воронеж.

Не прошло и двадцати минут, как мне удалось найти целый и невредимый потенциальный транспорт. Велосипед! Такое чувство, что своими мыслями сам себя и сглазил. Ведь мне по пути попадались машины, и даже не одна, но то двигатель у неё наглухо разбит, то резина умерла в страшных муках лет этак пять назад. Поэтому сейчас, если она каким-то чудом и заведётся, то на ржавых дисках уедет совсем недалеко...

Велосипед на зимней дороге - это то ещё наказание и приключение в одном флаконе: скользко, снежные перемены, колея ужасная, по ней разве что на БТР ехать... Видел бы меня

кто-нибудь такого красивого в Боевой форме - умер бы от смеха, а может, и не от смеха, тут и другие варианты есть.

Всё же интересно, как стороннему наблюдателю видится эта картина? Как пустой велосипед, едущий сам по себе, или как просто внезапно возникающая в снегу колея от узких шин? Или только два колеса, что катятся по дороге самостоятельно, да нет, бред же... Хотя нет-нет, но такие размышления немного отвлекали меня от сомнительного удовольствия езды по зимней заснеженной дороге верхом на велике...

Если бы не прокачанная ловкость, давным-давно плюнул бы и двинулся дальше на своих двоих, но приходилось держаться. Отсюда до города было не так уж и далеко - километров сорок, это три часа бега бодрым темпом, но... железный конь явно не обладал моей выносливостью и поэтому начал сдавать спустя каких-то двадцать минут. Сначала появились какие-то жуткие скрипы, потом уже по моему чуткому слуху подло ударил отчётливый скрежет, да такой силы, что даже зубы стало сводить. На тридцатой минуте несчастный железный конь откинул педали и на этом сдох. Не выдержал китайский металл моего упорства, хиленький оказался. А велик без педалей - это чёрт знает что. Хотя рука у меня бы не дрогнула пристрелить его за такой саботаж, но толку-то? О Мертвецах или хорошо, или никак.

Плюнул и пошёл дальше пешком, шаг за шагом. Хорошо, что до села "Парижская коммуна", что было следующим, оставалось не так уж много. Ещё чуть-чуть пройти, и метров через триста покажется белый дорожный знак...

\*\*\*

Ночь. Улица. Фонарь. Мартышки... У Блока было иначе, но он не мог себе представить такого даже в самом жутком сне. А ведь такое дерьмо может далеко не каждому присниться, но, к сожалению, это не сон, а настоящая реальность в которой мы живем.

Так вот, возвращаясь к мартышкам и их товаркам, мне повезло заметить лохматых изда- лека, сразу за знаком. Дорога поднималась на небольшой холм, а остальной посёлок, как и его центральная улица, тянулся прямой линией в самый низ оврага.

С десятков мохнатых ублюдков носилось по центру, рядом со зданием продуктового универсама, А на крылечке, облокотившись на перила стоял их командир - Йети. При виде него у меня непроизвольно сжались кулаки. Эта тварь нацепила себе на шею траурный венок и с важным видом водила лапами из стороны в сторону, покрикивая на своих туповатых подчинённых.

Мартышки тем временем рыскали по близлежащим зданиям и таскали своему начальнику всё, что не было прибито или прикручено. Хотя нет, вон мониторы видеонаблюдения выдрали с корнями вместе со штангой, на которой они висели, и теперь тащат своему лохматому ублюдку...

О маскировке я не волновался, шёл прямо по центру улицы. Хорошо, что Невидимость работает без косяков, оправдывая на все сто процентов каждую вложенную в неё единицу маны.

Я спускался всё ниже и ниже, и тут с левой стороны из-за зданий показался одинокий памятник погибшим воинам. - Ах вы ТВАРИ! Только сейчас до меня дошло, где именно эти животные нашли венок для своего командира. - НЕНАВИЖУ!!!

Я бы и раньше их в покое не оставил, а теперь руки так и чешутся не просто убить, а глаз на жопу натянуть!

Внутри меня клокотала ледяная ярость. Я чеканил шаг за шагом, приближаясь к тварям. Легкий удар по карману - и в руках появляется Рыцарская Секира. Дистанция неумолимо сокращается. Толкнул Волю в оружие, и вокруг меня возникло поле Боевой Медитации. Мир замедлился, всё стало просто и понятно. А Мастерство Секиры только добавило вариантов, как заставить их пожалеть...

До противника оставалось чуть больше шестисот метров, когда наконец появилось Системное уведомление:

Внимание! Вы находитесь в зоне локальной миссии!

Вам доступно участие в локальной миссии! (Е)

Слотов: 0/50

Принять участие в миссии? Да/Нет...

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

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

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