



Рыцарь Хариберт

Влад Сушкин

Влад Сушкин

Рыцарь Хариберт

«Автор»

2026

Сушкин В.

Рыцарь Хариберт / В. Сушкин — «Автор», 2026

Юный рыцарь внезапно осознал, что находится в игре. Книга о том, как он смог с этим разобраться и что из этого вышло.

© Сушкин В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава 1.	5
Глава 2.	14
Конец ознакомительного фрагмента.	21

Влад Сушкин

Рыцарь Хариберт

Глава 1.

Меня зовут Хариберт – Одинокий Волк. Сколько мне полных лет знает лишь один Бог. Сколько сам себя помню, так это лет двадцать, не больше. Еще мальчишкой меня подобрал странствующий межевой рыцарь на пепелище, которое осталось от моей родной деревни. Сейчас я уже и не вспомню, как выглядели и как звали моих родителей, а были ли у меня другие родственники – и подавно, одному Богу известно. Сир Дунлог уже был стар, когда подобрал меня, но смог вложить в мою голову немало житейских премудростей, а мои руки, тело и ноги закалить и укрепить. Он смог сначала официально назначить меня оруженосцем, и тогдашний наниматель признал этот факт, а потом, спустя еще несколько лет упорного труда и бесчисленное количество контрактов, я стал-таки признанным рыцарем. С тех пор мы путешествовали вместе, но главным был всегда сир Дунлог, он определял куда, зачем и почему мы движемся, какие задачи выполняем и на что потратить выручку. Теперь же его не стало. Я похоронил старого рыцаря на кладбище у местной часовни, его скарб пришлось продать на местном рынке, за трухлявые обноски не дали много денег, оставил лишь старый клыкастый шлем, сделанный из черепа снежного тигра. Старик очень трепетно относился к этой реликвии, даже мне не позволял его не то, что использовать, но даже примерить. В итоге, у меня остался мой потрепанный, но все еще прочный доспех, бацинет с кольчужным капюшоном и полуторный меч с шербатым, но достаточно острым лезвием. Еще в сумке оставалось немного инструментов и бинтов.

Купив немного копченой ветчины, я сел в тени дерева, растущего в стороне от рынка, и пересчитал остатки своих финансов. Одна тысяча двести пятьдесят крон. Не густо. Раньше старик не подпускал меня к кошельку, обо всем договаривался сам и сам же принимал решения на что потратить средства. Правильно он поступал или нет, судить не берусь, но были времена, когда мы ели от пуза и даже баловались с распутными женщинами, но также бывали времена, когда приходилось перебиваться корнями и черствым хлебом. А теперь все решать придется мне самому. Я не трус, никогда не боялся схваток и всегда побеждал. Упорство, сила, выучка и техники – все это имеет очень большое значение для воина. Но самое главное – это отсутствие страха. Можете решить, что я бахвалюсь, но я знаю, о чем говорю. Более того, если спросите меня, боюсь ли я смерти, то отвечу немедленно ни секунды – нет!

Именно поэтому, когда перед моими глазами высветилась надпись, я лишь слегка вздрогнул, хотя грамоте меня старик не обучал, я не только смог разобрать написанное, но, вчитываясь в написанный текст, даже понимал, о чем читаю.

Добро пожаловать в игру!

Ваш лидер и наставник пал! Теперь вы сами становитесь лидером отряда. С этой минуты вам доступно меню персонажа, меню отряда, полный функционал взаимодействия с окружающим вас миром, необходимые минимальные соответствующие знания будут загружены немедленно.

В затылке что-то запекло, виски сдавило, а потом, спустя пару секунд вся боль прошла, я проморгался и уже спокойнее взглянул на новые строчки текста.

Выберите имя своего персонажа (напишите или произнесите вслух).

- Хариберт – Одинокий Волк. – Произнес я почти спокойным голосом, имя свое я помнил хорошо, а прозвище мне дал старик, когда пришлось участвовать в турнире.

Подтверждено, игрок Хариберт – Одинокий Волк. Для ознакомления с параметрами персонажа выберите меню персонажа.

Я увидел перед глазами соответствующую иконку и мысленно ее нажал.

Персонаж: *Хариберт – Одинокий Волк.*

Уровень: 4. (*Уровень персонажа отражает его боевой опыт. Повышая уровни по мере приобретения опыта, вы можете улучшить свои характеристики и изучить навыки, которые сделают вас лучшим в своей специализации.*)

Защита головы: 210/210.

Защита тела: 260/260.

Очки здоровья: 67. (*Очки здоровья (ОЗ) – количество урона, которое персонаж может получить прежде, чем умрет.*)

Очки действий: 9. (*Очки действий (ОД) – расходуются во время боя на любые действия персонажа. Как только все очки потрачены, персонаж заканчивает свой ход.*)

Выносливость: 50/105. (*Усталость накапливается с каждым действием, при движении или использовании навыков, при нанесении или уклонении в ближнем бою. Оружие и доспехи уменьшают выносливость в зависимости от своего веса и характеристик.*)

Боевой дух: Уравновешен. (*Боевой дух имеет пять пограничных состояний. Каждое отражает настроение и эффективность в бою. Самый низкий станет причиной потери контроля и бегства с поля боя, высокий позволит противостоять в том числе и ментальным атакам на персонажа.*)

Решимость: 59. (*Решимость – это сила воли и храбрость персонажа. Чем она выше, тем меньше вероятность, что боевой дух персонажа упадет при негативных событиях и более вероятно, что персонаж обретет его при положительных событиях. Решимость также выступает в качестве защиты от психических атак, вызывающих панику, страх или потерю контроля над сознанием.*)

Инициатива: 39/94. (*Чем выше это значение, тем раньше персонаж будет ходить. Инициатива снижается из-за текущей усталости, а также любого штрафа к выносливости.*)

Навык ближнего боя: 65.

Навык дальнего боя: 42.

Защита в ближнем бою: 4.

Защита в дальнем бою: 0.

Урон: 65-85. (*Урон, наносимый текущим оружием, если у цели нет брони, поглощающей часть урона.*)

Бронебойность: 100%. (*Определяется бронебойными характеристиками оружия.*)

Шанс попадания в голову: 30%. (*Шанс попадания в голову для нанесения дополнительного урона с учетом характеристик снаряжения.*)

Обзор: 5. (*Обзор определяет, как далеко персонаж может видеть, чтобы рассеивать туман войны, обнаруживать угрозы и атаковать оружием дальнего боя.*)

Внимание! *Распределите очки характеристик.*

Внимание! *Вам доступны три очка для выбора навыков.*

Вот это да! Жил – не тужил, а тут такое. Выходит, до сих пор моим развитием занимался старый рыцарь. Четвертый уровень! Надо же, а очки без меня не стал распределять, какой молодец. Но это я тоже пока торопиться не буду. Так, давай разбираться, что тут и как. Ну, со здоровьем все понятно. Очки действий тоже, вроде бы ничего сложного, будет бой и тогда разберусь, как это работает. Вот почему выносливость через дробь? Оружие и доспехи уменьшают, надо же. А если снять, например бацинет. Оп и тут же сразу несколько значений изменились.

Защита головы: 0/0.

Выносливость: 63/105.

Инициатива: 52/94.

Обзор: 7.

Внимательно посмотрел на сам бацинет и прозрел.

Бацинет с кольчужным капюшоном. Металлический бацинет, надеваемый поверх кольчужного капюшона.

Стоимость: 1400 крон

Защита головы: 210/210.

Выносливость: - 13.

Обзор: -2.

Вот оно как оказывается. Так, ну тогда посмотрим доспех.

Доспех наемника. Кожаное сюрко, укрепленное металлическими пластинами, надетое на прочный хауберк.

Стоимость: 4500 крон

Защита тела: 260/260.

Выносливость: - 32.

Сняв его, я убедился, что часть параметров персонажа опять изменилась.

Защита тела: 0/0.

Выносливость: 82/105.

Инициатива: 71/94.

Так, теперь уберем меч в инвентарь. Кстати, как я просто и непринужденно смирился с самым фактом существования этого самого инвентаря. Видимо, благодаря тем знаниям, проникшим в мою голову при инициации. Даже слова такие раньше не знал, а теперь не только знаю, но и понимаю, о чем идет речь. Ну, вернемся к мечу.

Полторный меч. Длинный клинок с двуручной рукоятью – поистине универсальное оружие.

Меч, двуручное.

Стоимость: 1700 крон

Прочность: 60/60.

Базовый урон: 65-85. (25% урон по ОЗ; 100% урон по броне).

Повреждение щита: 12.

Шанс попасть в голову: +5%.

Выносливость: - 10.

Убрав меч, наблюдаю изменения параметров:

Выносливость: 60/105.

Инициатива: 49/94.

Урон: 5-10. (стандартный урон в рукопашном бою).

Бронебойность: 50%.

Шанс попадания в голову: 25%.

Так, ну, тут все ясно, а что там со шлемом из черепа? Я извлек из сумки реликвию старика.

Клыкастый шлем. Клыкастый шлем – это череп снежного тигра, скрывающий людские лица за двумя жуткими клыками. Его первым владельцем был Бьярунд Зверолюд, жестокий северный разбойник, внушавший страх в своих врагов, заливший кровью и сжегший дотла немало прибрежных деревень. Когда Бьярунд был наконец убит, его шлем, среди прочей добычи, отправился на юг. По слухам, глаза его владельца желтеют, позволяя им видеть ночью так же, как и днем.

Стоимость: 300 крон

Прочность: 60/60.

Выносливость: - 5.

Позволяет владельцу видеть ночью, снимает все штрафы от эффекта «Ночное время».

Мой Бог, всего 300 крон, а старик так трясся над ним. Удивительные подробности. Хотя, может все-таки, не сколько стоимость материальная, сколько духовная, была важна для сира Дунлога. Значит с этим шлемом было связано что-то, о чем старик предпочел не распространяться. Ну да ладно. Сам-то я найду ему применение, надо же, ночное зрение.

Ну что, настало время разобраться с очками навыков и характеристик.

Жму на иконку **Новый уровень!**

Поздравляем! Ваши характеристики повышены!

ОЗ +2 (69).

Выносливость +4 (109). ***

Решимость +2 (41).

Инициатива +4 (98).

Навык ближнего боя +4 (69). ***

Навык дальнего боя +4 (46).

Защита в ближнем бою +3 (7). **

Защита в дальнем бою +4 (4).

Обратил внимание, что характеристики **Выносливости** и **Навыка ближнего боя** снабжены тремя звездочками, а **Защита в ближнем бою** двумя. Присмотревшись к ним, получаю подсказку:

Наличие звезд означает, что персонаж особенно талантлив в отмеченной характеристике, что увеличивает ее шанс на наибольший прирост при повышении уровня.

Тут, конечно же, все спорно, **Навык дальнего боя** и **Защита в дальнем бою** не имеет никаких звезд, но при этом великий рандом наградил меня сразу четырьмя очками характеристик. С чем это связано непонятно, но, учитывая, что я так долго тянул с увеличением, возможно, что это завязано на моих действиях. Я уже и не помню, но, возможно, что тренировался или в бою каком-нибудь что-то там использовал. Пока не ясно, но, думаю, что дальше разберусь. Так, снова жмем **Новый уровень!**

Поздравляем! Ваши характеристики повышены!

ОЗ +2 (71).

Выносливость +5 (114). ***

Решимость +3 (44).

Инициатива +4 (102).

Навык ближнего боя +3 (72). ***

Навык дальнего боя +4 (50).

Защита в ближнем бою +3 (10). **

Защита в дальнем бою +4 (7).

Ну вот, теперь стало еще непонятней. С **Выносливостью** все четко, даже более чем, +5 это класс, а вот почему **Навык ближнего боя +3**? Тут то, что не так? Одни вопросы. Ладно, у меня есть еще одна возможность улучшения. Не стоит ждать.

Поздравляем! Ваши характеристики повышены!

ОЗ +4 (75).

Выносливость +4 (118). ***

Решимость +3 (47).

Инициатива +4 (106).

Навык ближнего боя +4 (76). ***

Навык дальнего боя +2 (52).

Защита в ближнем бою +3 (13). **

Защита в дальнем бою +4 (11).

Ладно, без комментариев. Яснее по-прежнему не стало, видимо, это какие-то божественные кости, так, что остается только принять, как должное. Теперь, за иконкой **Новый уровень!** Открылась шкала опыта, который у меня был неплохо прокачен.

Опыт: 1000/2000. *(Персонаж получает опыт, когда он или союзник убивает врагов в бою).*

Пока трудно судить, сколько начисляется и за что, но это дело поправимое. Теперь перейдем во вкладку навыков. Семь рядов иконок, количество в каждом ряду разное, первый ряд открыт, остальные заблокированы. Что-же, будем выбирать.

На изучение каждого из доступных навыков потратил минут по десять. Вдумчиво читал и прикидывал. Но в итоге решил взять первым навыком **Ученик**.

Ученик: *Все можно изучить, если прикладывать усилия. Персонаж с навыком «Ученик» получает дополнительно 20% опыта за бой. По достижении одиннадцатого уровня он получит дополнительный навык, а этот станет неактивным.*

Иными словами, сейчас я буду качаться быстрее, а потом, все равно смогу выбрать необходимый навык. Берем! Ух ты, открылся второй ряд навыков, и я опять подвис. Осталось выбрать два, а хотелось взять штук шесть-семь. Опять потратив время на изучение, выбрал из второго ряда навык Уклонение.

Уклонение. *Слишком быстр для тебя! Персонаж получает 15% от текущего значения инициативы в качестве бонуса к защите в ближнем и дальнем бою.*

Предсказуемо открылась возможность выбирать навыки из третьего ряда. Снова мне потребовалось значительное время, чтобы изучить и выбрать один навык из всех возможных. Учитывая полное отсутствие опыта в подобных делах, я ломал голову и пытался спрогнозировать ситуации в будущем, как бы было правильнее действовать, в итоге выбрал навык Двужильный.

Двужильный. *Штраф к выносливости и инициативе от надетых брони и шлема сокращается на 30%.*

Стоило мне подтвердить выбор, как значения указанных параметров тут же немного выросли. Что же, теперь я смог оценить в полной мере произведенные манипуляции.

Персонаж: Хариберт – Одинокий Волк.

Уровень: 4. Опыт: 1000/2000.

Защита головы: 210/210.

Защита тела: 260/260.

Очки здоровья: 75.

Очки действий: 9

Выносливость: 76/118. ***

Боевой дух: Уравновешен.

Решимость: 67.

Инициатива: 64/106

Навык ближнего боя: 76. ***

Навык дальнего боя: 52.

Защита в ближнем бою: 13. **

Защита в дальнем бою: 11.

Урон: 65-85.

Бронебойность: 100%.

Шанс попадания в голову: 30%.

Обзор: 5.

За прошедшее время я весь изнервничался и проголодался, поэтому снова достал копченую ветчину и принялся сосредоточенно жевать. Попутно обратил внимание, что в инвентарь я могу поместить лишь девяносто предметов без учета их веса и габаритов. Странное, конечно,

решение, но это игровая условность, с которой придется считаться. Все-таки удивительное это дело, прожив столько лет бок о бок со стариком, участвуя в стольких сражениях и не иметь представления о структуре мира. А сир Дунлог хорош, всегда был сдержан и немногословен, даже тот факт, что является носителем интерфейса промолчал. Хотя, о чем я, милостивый Боже, рассуждаю? Я же сам только узнав и получив пакет необходимых знаний стал разбираться в этом вопросе. Как бы я отнесся к старику, если бы он мне рассказал об этом на своем смертном одре, да я бы просто решил, что он спятил и был бы прав на все двести процентов! Подобные вещи не упоминаются никем из ныне живущих, о существовании системы я никогда не слышал, даже хотя бы какое-то упоминание, пусть бы и вскользь. А это значит, что это не только тайна, но и не такое уж и распространенное явление. Так, ну хватит сидеть, пора что-то решать и предпринимать первые самостоятельные шаги.

Перво-наперво мне необходимы спутники, я конечно же, могучий воин и все такое, но даже со стариком вместе мы иной раз влипали так, что едва ноги уносили. Это конечно било по репутации, но, как он мне однажды сказал, лучше сделать лишний круг обходя места, где тебе не рады, чем полечь в глупой попытке доказать верность своему слову. Я, конечно, исполнял его приказы и требования, но вот в этом конкретном вопросе про себя рассуждал совсем иначе. Я считаю, что уж если дал слово, то необходимо следовать ему до конца, а иначе не стоило и давать оное. Поэтому, стоит грамотно подходить к выбору заказчика и вникать в описание задания.

Итак, свое последнее пристанище старый рыцарь нашел в окрестностях крепости Гипфельфест. Крепость огромна и возведена у крутых гор. Принадлежит благородному дому Вайлбург – гордому и безжалостному роду с долгой и кровавой историей завоеваний, они берут оружием то, что считают своим по праву. Враждуют с домом Адельхайм, а это отличный повод для наемников всех мастей заработать кучу золота или сгинуть, добывая его. К счастью или нет, но со мной они не станут вести никаких дел, они даже с покойным сиром Дунлогом не захотели знаться – слишком низкая репутация. Зато в самой крепости есть все необходимое, чтобы снарядить армию: кузница, бронница, ратный двор. Правда на все это нужны деньги, которых у меня не так уж и много. Есть тут и рынок, и таверна. Там мне тоже пока что делать нечего. А вот центральная площадь занята всяким людом, пришедшим сюда в поисках своей доли. Сержанты благородного дома выбирают из этих соискателей потенциальных рекрутов для войска своего господина, а различные наемные отряды ищут себе пополнение. Оплачиваемых заданий я здесь не получу, но благодаря большому выбору смогу подобрать парочку компаньонов, а там уже можно попытать удачи в близлежащих селах, кому-нибудь точно понадобится помощь опытного воина и его помощников.

Из всей толпы были двое ополченцев, отсеянных сержантом. Что-то в них ему не понравилось, я решил сам познакомиться с ними. Первый, самый дорогой, хочет авансом тысячу сто сорок крон, почти все, что у меня есть. Служил в ополчении, пока не распустили, но дом его за время службы сожгли: нищий и озлобленный, сложный выбор. Второй хочет меньше, девятьсот двадцать, тоже из ополченцев, но у него есть доспех и меч. Остальные бывшие работники разных производств: батрак, мельник, шахтер, поденщик, подмастерье и даже крысолов. Из девяти кандидатов при их желаемых авансах, я бы смог нанять пятерых. Непростой выбор: взять пятерых случайных людей или одного-двух поопытнее.

Чтобы немного утвердиться в своем выборе, решил пообщаться с некоторыми из них. Первого сразу отмел из-за слишком большого требования аванса. Второй ополченец оказался откровенным задирой, да еще и больным неизлечимой болезнью. Подкупало наличие доспеха и меча, но выбор был глупым. Шахтер был силен и крепок, но годы, проведенные в шахтах, отразились на слабых легких и соответственно выносливости. Подмастерье при неплохих физических данных, оказался слабым духом, при чем настолько, что сразу же в этом и признался, стоило слегка на него надавить, чтобы выяснить причину того, почему он бросил своего мастера и

профессию. Мельник был очарованным идиотом: ничего не знал и не умел, но был вдохновлен достижениями родственника, а потому пылок и близорук. Пожалуй, наилучшим вариантом был батрак: к труду привычен, физически крепок, а сюда попал лишь из-за каприза погоды и неурожая. Крысолов же имел на теле своем, как и, пожалуй, на душе, неизлечимые шрамы своей профессии: руки и лицо были покусаны грызунами, а сам он нес такой бред, что становилось тошно от его желаний и стремлений.

Пока я общался с претендентами, к общей массе подтянулись еще несколько персонажей: такой же межевой рыцарь, как и я, но без амбиций, готовый вступить в отряд под командование любого, способного оплатить его услуги, а оценил он себя аж в тринадцать тысяч шестьсот семьдесят крон, сумма просто неслыханная, это не говоря уже о том, а на что он вообще способен; вторым был оруженосец, вроде бы способный малый, совершивший проступок в крепости и ставший изгнанником, при себе имел меч, что уже было неплохим довеском; третьим был расхититель могил, который не стеснялся говорить об этом всем интересующимся, ну из очевидных плюсов было отсутствие страха перед мертвецами.

Помучавшись с выбором, я наконец его сделал, оплатив оруженосцу семьсот шестьдесят крон и батраку триста десять. Первый был смазливый юнец лет восемнадцати, а второй заросший длинными волосами и бородой здоровенный детина, разменявший уже не менее трех десятков лет. Добавив в отряд новичков, я смог изучить их параметры, предоставленные системой.

Персонаж: Вальрам.

Уровень: 1. Опыт: 0/200.

Защита головы: 40/40.

Защита тела: 30/30.

Очки здоровья: 52.

Очки действий: 9

Выносливость: 92/102.

Боевой дух: Уравновешен.

Решимость: 51.

Инициатива: 96/102. **

Навык ближнего боя: 54.

Навык дальнего боя: 45.

Защита в ближнем бою: 3.

Защита в дальнем бою: 8. *

Урон: 37-50.

Бронебойность: 75%.

Шанс попадания в голову: 25%.

Обзор: 7.

Навыков никаких нет, из имущества *Короткий меч*, *Кожаный жилет* и *Кожаная шапка*.

Короткий меч – Короткий железный меч, немного зазубренный и погнутый, легкий в обращении одной рукой.

Меч, одноручное.

Стоимость: 350 крон

Прочность: 48/48.

Базовый урон: 30-40. (20% урон по ОЗ; 75% урон по броне).

Выносливость: - 4.

Кожаный жилет – Легкий кожаный жилет поверх тканой накидки.

Стоимость: 65 крон

Защита тела: 30/30.

Кожаная шапка – Прочная кожаная шапка, не закрывающая уши и шею.

Стоимость: 60 крон

Защита головы: 40/40.

Выносливость: - 2.

Позабавил выверт системы: шапка резала выносливость, а жилет нет.

Персонаж: Бертольд.

Уровень: 1. **Опыт:** 0/200.

Защита головы: 0/0.

Защита тела: 10/10.

Очки здоровья: 70. *

Очки действий: 9

Выносливость: 94/108.

Боевой дух: Уравновешен.

Решимость: 32. **

Инициатива: 105/119.

Навык ближнего боя: 50. **

Навык дальнего боя: 42.

Защита в ближнем бою: 1.

Защита в дальнем бою: 0.

Урон: 30-50.

Бронебойность: 75%.

Шанс попадания в голову: 30%.

Обзор: 7.

Навыков никаких также нет, из имущества **Вилы, Рубаха из мешковины**.

Вилы – Сельскохозяйственный инструмент с длинным древком и тонкими заостренными зубцами. Используются для складирования сена в стога. Могут быть полезны в качестве импровизированного оружия, для удержания противника на расстоянии. Наносят умеренные повреждения, но плохо пробивают броню.

Древковое оружие, двуручное.

Стоимость: 150 крон

Прочность: 40/40.

Базовый урон: 30-50. (30% урон по ОЗ; 75% урон по броне).

Шанс попасть в голову +5%.

Дальность до 2 клеток.

Выносливость: - 14.

Рубаха из мешковины – Все лучше, чем ходить голым.

Стоимость: 20 крон

Защита тела: 10/10.

И вот тут меня ждало некоторое разочарование. Я не рассмотрел сразу, а оказывается помимо характеристик и навыков у каждого персонажа есть и дополнительные свойства, влияющие на некоторые его показатели. У меня таковыми были **Ненависть к чудовищам**, дающая +10 к решимости в битвах с чудовищами, и **Бесстрашный**, добавляет +10 к решимости. У Вальрама ничего подобного не было, а вот у Бертольда сразу два: **Боишься чудовищ**, -10 к решимости в битвах с чудовищами, учитывая, что она и так у него не великая, попадись нам какая-нибудь дикая тварь, как бы наш новый товарищ не дал деру еще до начала схватки; второй его особенностью была черта **Живчик**, дающая +10 к инициативе.

Помимо всего прочего оба наемника требовали ежедневной платы: Вальрам – 22 кроны в день, а Бертольд – 12. Поскольку после заключения контракта с ними у меня осталось всего сто восемьдесят крон, я сомневался, стоит ли рекрутировать еще одного спутника. Денег хва-

тало лишь на мельника и крысолова, но тогда остатка не хватит на оплату даже на один день, а когда нам попадется достойный контракт я не знал. Поэтому, я пообщался со своими новыми спутниками, выясняя подробности их жизни, стараясь не выдавать своих знаний, предоставленных системой, они рассказали мне о своих ожиданиях и предпочтениях, но слушал я их вполуха, думая, куда бы отправиться на поиски работы и заработка. К своему изумлению, я обнаружил во вкладках меню карту местности. На ней были обозначены населенные пункты, в которых довелось в свое время мне побывать со старым рыцарем, там же, где нас не было, все скрывали облака.

- Ну что же, друзья мои, отправляемся в путь! – Обнадеживающе проговорил я, похлопывая соратников по плечам и недвусмысленно подталкивая их на выход с площади. Тем не оставалось ничего иного, как двигаться к воротам крепости, оглядываясь на ходу и бросая печальные взгляды, видимо все-таки решимость податься в наемники была вынужденной мерой, а потому они еще долго будут вздыхать, вспоминая свою прежнюю жизнь.

Глава 2.

Мы бодро топали по дороге. Первой нашей целью я выбрал поселок Вардинг, небольшое земледельческое поселение, живущее за счет окружающих плодородных земель, расположенное на юго-западе от Гипфельфеста. Стоило нам удалиться от крепости, как у меня перед глазами высветилось сообщение от системы.

Внимание! Доступно новое глобальное задание!

Улучшить отношения с любым поселением до уровня «Дружеские», выполняя его контракты. Провал контрактов или предательство ухудшат отношения. Улучшение отношений с городами-государствами потребует больше усилий, чем улучшение отношений с маленькими деревнями. Благородные дома не считаются поселениями.

Ваша награда:

Хорошие отношения сделают цены выгоднее и увеличат число желающих присоединиться к вашему отряду.

Ваша известность увеличится, что в свою очередь откроет доступ к новым, более выгодным контрактам.

Ха, вот это отличная новость, учитывая, что я и сам собирался отправиться на поиски заработка, а тут можно еще и бонус получить. Видя, как я смотрю в пустоту и улыбаюсь, мои спутники молча переглянулись, но не стали задавать неудобных вопросов, сочтя мое поведение хоть и недостаточно нормальным, но не переходящим обычные рамки.

Мы шагали всего половину дня, когда вышли на околицу Вардинга. Прошли мимо фруктового сада и рощи травника, а вот слева открывался вид на обгоревшие руины, видимо, в этой деревеньке не все так ладно. Тем не менее, люди от нас не прятались и в сторону не отбежали, значит не все так плохо. Буквально на полчаса разминулись с торговым караваном: пара тощих осликов тащили набитые каким-то барахлом телеги, накрытые рогожей. Большого рассмотреть не удалось, так как караван шел с запада на юг и теперь удалялся от нас. По прибытию нас встретили и проводили к старосте деревушки. Он жил в самом роскошном доме из всех доступных, по количеству резных узоров на оконных рамах и дверных коробках можно было судить о зажиточности старосты, а значит он был вполне себе платежеспособен. Оставалось только выяснить, нужна ли ему наша помощь и сколько он готов за нее платить.

Нас провели в дом, а потом моих спутников вежливо попросили остаться, сам же я последовал дальше в сопровождении слуги, в комнату, где меня и ожидал старейшина Вардинга.

- Короче так, наемник. – Произнес, жуя хлеб Торбен Купец. – Мне нужно, чтобы ты сделал для меня одно дело. В награду получишь горсть монет.

- Внимательнейшим образом слушаю Вас, уважаемый. – Как говаривал старик рыцарь, ничто не ценится так дорого и не стоит так дешево, как элементарная вежливость. Мерзкий тип, возрастом под полтинник, с засаленными рукавами и нечесаной шевелюрой не вызывал уважения, но приходилось держать лицо невозмутимым.

- Пшеничные поля, что неподалеку от Вардинга, захватила шайка разбойников. Я бы хотел, чтобы ты со своими людьми отправился туда и очистил его, дабы я смог вернуть ему былую, добрую славу. – Он отпил из кружки, откашлялся и продолжил. – Ну как, подобное предложение соответствует твоим... побуждениям?

- Могу ли я узнать в какую стоимость вы оцениваете эту услугу? – Купец поморщился, но ответил.

- Тебе выдадут триста крон по завершению контракта. По моему опыту это достойная оплата за подобное задание. – Судя по его внешнему виду, у него не было подобного опыта, а если он и столкнулся хоть раз в своей жизни с разбойниками, то, разве что, при их непосредственной публичной казни.

- Могу ли я просить увеличить оплату за это задание, ибо путь наш был долгим, а запасы иссякли. – Попытался я поторговаться. Раньше ничего подобного делать не приходилось, но сейчас, ни с того ни с сего вдруг нестерпимо захотелось оспорить чужое решение. Пусть хоть в такой малости, но перевесить чашу весов в мою собственную сторону.

- Не вынуждай меня передумать, наемник. – Продолжая обглаживать куриную ножку прошамкал Торбен Купец. – Я уже озвучил тебе цену. Триста крон и не монетой больше! – Проглотив недожеванное мясо, он вдруг взвизгнул. – И прекрати давить на меня!

- Никоим образом не стремлюсь ни к чему подобному, уважаемый. – Примиряюще поднял я руки, даже вежливо чуть склонил голову. – Подобная доплата не станет вам в тягость, а мне же позволит приобрести припасы и необходимое снаряжение.

- Ты вообще в своем уме? – Староста отбросил кость и уперев обе руки в стол выжидающе уставился на меня. – Триста крон, ты берешься за это задание?

- Да, конечно! – Тут я понял, что торговец из меня, как из козьего гороха козинаки, а чтобы не упустить первый свой самостоятельный контракт, заверил зажавшегося старика в своем согласии.

Внимание! Доступно новое задание!

Обезопасить развалины местечка Пшеничные поля возле города Вардинг.

Оплата: 300 крон по завершении задания.

Жму принять, хотя была возможность и отказаться, но я ее проигнорировал. Важно зарекомендовать себя сначала, а уже потом смогу как-то влиять на стоимость или условия. По крайней мере, глобальное задание об этом прямо и говорит.

Староста продолжил жрать, лишь отмахнувшись от меня, как от назойливой мухи, а его слуга настойчиво всем своим видом показал, чтобы я валил уже отсюда выполнять порученное.

Вышел к своим спутникам, они терпеливо ждали меня, но стоило нам выйти из дома старейшины, как бывший оруженосец тут же засыпал меня вопросами.

- Ну что сир рыцарь, у нас есть работа? Удалось договориться о чем-нибудь? – Он семенял ногами, стараясь идти боком ко мне, видимо желал видеть мое лицо при ответе на его вопрос, а сам я не стал останавливаться и напрямик пошел на местный рынок.

- Да, я взял задание, нужно выбить разбойников из близлежащего местечка. Сейчас глянем что тут и почем и отправимся туда.

— Вот так сразу? – Не унимался Вальрам.

- А чего тянуть? – Вопросом на вопрос ответил ему я.

- Ну, мы же с дороги, следовало бы отдохнуть... - Начал парень, но я его перебил.

- Послушай меня внимательно, паренек. Я нанял тебя и по нашему договору должен платить тебе ежедневно, но и ты обязан исполнять мои распоряжения и не прекословить, разве нет? – Я остановился и для большей убедительности своего статуса ткнул в оруженосца пальцем.

- Да, сир рыцарь, так и есть. – Промямлил тот, отшатнувшись от моего пальца.

- Денег у меня осталось не так чтобы и много, еды впрытик, а с учетом полученного задания, нам придется нанять еще хотя бы одного добровольца, я сомневаюсь, что там нас будет ждать лишь пара калек.

- Согласен, лишние руки нам не помешают. – Пробасил бывший батрак. – Заработаем денег, тогда и можно будет еды прикупить.

— Вот! – Обрадовался я поддержке. Все-таки авторитет я еще не заработал, поэтому все эти поползновения необходимо пресекать еще на раннем этапе. – Тогда сразу на площадь, вербуем добровольцев и вперед, выполнять задание.

На площади меня ждало разочарование: пара батраков и долбаный крысолов. Батраки, конечно, были под стать нашему Бертольду, а цену за свои услуги загнули для меня сейчас неподъемную. Крысолов просил в разы меньше, но эта его профессиональная деформация...

Вздохнув, смирился, подобный персонаж поможет по крайней мере на первых порах, переключив на себя внимание нескольких врагов, такая тактика даст мне время и возможность расправиться с большим числом противников, нежели, если они все скопом навалятся на меня одного. Решено, берем.

Персонаж: Эрнст.

Уровень: 1. Опыт: 0/200.

Защита головы: 0/0.

Защита тела: 5/5.

Очки здоровья: 48.

Очки действий: 9

Выносливость: 94/96.

Боевой дух: Уравновешен.

Решимость: 32. *

Инициатива: 122/124.

Навык ближнего боя: 62.

Навык дальнего боя: 39.

Защита в ближнем бою: 1. *

Защита в дальнем бою: 5. ***

Урон: 5-10.

Бронебойность: 50%.

Шанс попадания в голову: 25%.

Обзор: 7.

Из особых свойств присутствует **Ловкий**, дает +5 к навыку ближнего боя, а вот другое из неприятных: **Хворый**, яд действует на 1 ход дольше. Из оружия у него лишь **Ловчая сеть**, а на теле **Драное рубище**.

Ловчая сеть – Сеть накидывается на цель, чтобы затруднить ее передвижение и не дать эффективно защищать себя.

Стоимость: 50 крон

Берется в левую руку

Имеет дальность до 3 клеток.

Выносливость: - 2.

*** Обездвиживает цель и уменьшает ее защиту.**

*** Сеть одноразовая.**

Драное рубище – Лучше так, чем ходить совсем голым.

Ничего не стоит

Защита тела: 5/5.

Крысолову было лет под тридцать, платы он хотел пять крон ежедневно, так что, если придется им пожертвовать, то я приму это со смирением и необходимостью. Хотя его навык ближнего боя был гораздо лучше, чем у двоих других наемников, если выживет, то обязательно стоит его обеспечить всем необходимым. Покинув площадь и выйдя за пределы Вардинга, я решил разделить обязанности и роль каждого в предстоящем бою.

- Я не знаю сколько там разбойников, чем они вооружены и как экипированы. – Начал я инструктаж. – Из всех нас я наиболее подготовлен и экипирован, поэтому встану в центре. – Рассказывая спутникам о своем плане, я на самом деле параллельно с этим расставлял нас на специальной тактической карте, позволявшей предварительно каждому указать его место в бою и снабдить необходимым оружием и инвентарем. – За мной встанет Бертольд, со своими вилами он сможет меня прикрыть, Вальрам встанет по левую руку, а Эрнст позади него. Будет необходимость, воспользуемся твоей сетью, если нет, просто жди, подхватишь оружие у вражеского покойника.

- Да, ничего сложного, босс! – Ответил крысолов.

- Я бы предпочел, чтобы ко мне обращались «сир», а ни как кому заблагорассудится! – Я внимательно посмотрел в глаза новенькому и тот стушевался.

- Конечно. Сир. – Проговорил и смотрит, правильно ли, я кивнул, и он расслабился, странная реакция, видимо, частенько выхватывал от старших по поводу и без.

Ну что же, пришла пора испытать себя в новом для меня деле. Я выдал **Клыкастый шлем** Бертольд, решив, что ему он будет нужнее. Стоило нам покинуть деревню, как в нее с противоположного конца вошел другой отряд наемников, пятеро вооруженных мужчин и еще два боевых пса, не знаю, что они из себя представляют, как воины, но экипированы всяко лучше нас, при столкновении с ними нам я не дал бы и шанса. Глянул на карту, указанные в задании поля были на юго-востоке, всего в паре часов ходьбы. Не став мешкать, отправились туда.

Мы шли не скрываясь, поэтому выбирающиеся из разграбленного здания разбойники не стали для нас сюрпризом, а те всем видом показывали безразличие и лень. Ну да, обыденная ситуация для людей, привыкших добывать себе пропитание железом. Пятеро мужиков, вооруженных кто чем: дубинки, топор, тесак и кинжал. У одного был даже щит. Они ждали нас и ухмылялись, а потом, стоило нам подойти ближе спустили двух боевых псов.

И вот тут все замерло. Я себя прекрасно осознавал, но пошевелиться не мог. Вот значит, что такое боевой режим. Я, как лидер отряда, не только должен действовать сам, но еще и руководить действиями своих подчиненных. Первым предлагалось сделать ход крысолову. На выбор было сделать шаг в соседнюю клетку, каждый шаг тратил 2 ОД и 2 очка выносливости, предлагалось также бросить сеть за 4 ОД и 25 выносливости, при нахождении в соседней с противником клетке он мог нанести удар в рукопашную.

Эх, была не была! Бросок сети сковывает первого пса, подбежавшего к Вальраму. ОД еще есть, но предпочел пропустить оставшийся ход, вдруг придется сместиться. Теперь ход перешел к Бертольду. Тут тоже выбор из двух вариантов: **Пронзание** и **Отталкивание**. Первое нанесет урон, а второе оттолкнет и лишь может ошеломить. Выбираю первый вариант и наношу удар по второму псу. И... Долбаный батрак промахивается своими долбаными вилами по долбаному псу. Пропускаем остаток хода. Теперь Вальрам. На выбор **Разрез** и **Контратака**. Первое действие это удар, а второе скорее ответочка. Решаю бить. И.. Да что же это такое, Вальрам тоже промахивается, криворукий раздолбай. ОД хватает на еще один удар, на второй подряд промах смотрю уже с фатализмом.

Сразу по окончании непрошедшего удара, наступает ход противника, все срываются с места и подходят ближе. Наконец и я дождался возможности нанести свой собственный удар. О, у меня на выбор аж четыре варианта удара: **Удар с размаха**, **Рассекание**, **Размах** и **Раскол щита**. Поскольку в непосредственной близости от меня находится правый пес, решаю использовать против него первый вариант.

Удар с размаха – диагональный удар с размаха, использующий всю силу для нанесения наибольшего уцерб.

Необходимо 6 ОД и 15 выносливости

Наносит 85-105 урона здоровью, из которых 0-26 игнорирует броню

Наносит 85-105 урона броне

+5% к шансу на попадание

Удар! О как это прекрасно, мой удар располосил проклятого пса, только брызги крови разлетелись по сторонам. Пришло уведомление о том, что Вальрам теперь имеет решительный боевой дух, ну-ну. Жму пропустить оставшиеся очки хода. Но увы, больше за этот ход ничего предпринимать не сможем, а остальных решаю оставить на прежнем месте.

Первым срывается разбойник со щитом, подскочив ко мне он тыкает в меня своим кинжалом и промахивается, о какое облегчение.

Снова Вальрам имеет шанс показать свое мастерство владения мечом. Первый удар и... Ха! Наносит псу 45 урона, не убил, но это уже не так плохо. Второй удар немедля. А! Опять криворукий оруженосец промахнулся. А к Бертольду подскакивает разбойник с топором и наносит удар. Тут же логи игры пестрят сообщениями: *Разбойник* использовал умение **Рубка** попал по персонажу *Бертольд*, **Рубаха из мешковины** персонажа *Бертольд* получает **45** урона и приходит в негодность, тело персонажа *Бертольд* получает **35** урона, *Бертольд* получает травму **Глубокий порез груди**, *Бертольд* теперь имеет нерешительный боевой дух. Ладно, у невезучего батрака еще половина ОЗ в наличии, может и выживет.

Ход снова перешел к крысолову, но бросать его с кулаками против вооруженных дубинами и тесаком противников глупо, решено, пусть ждет.

А дальше опять сразу несколько ходов противника. Первый с дубиной подскакивает ко мне и наносит оглушающий удар. Черт, черт, черт. Прости меня Милостивый Боже! Но как же так, я получил оглушение на 1 ход и бацинет потерял 4 очка прочности. Второй с дубиной кинулся к раненому батраку и его ОД закончились. А вот третий тип с тесаком выбрал своей жертвой Вальрама и промахнулся, ну хоть так.

Ход Бертольда и вот тут я обратил внимание на то, что из четверых представленных целей есть шанс нанесения урона. Самый максимальный был по тому, что меня оглушил – 31%. Это ли не знак. **Пронзание!** Да ну как так-то?! Долбанный батрак опять промахнулся... Пес прогрыз сеть, оглушения с меня спало, как и ход, который я пропустил. Все, нечего ждать. Эрнст делает шаг в сторону разбойника с тесаком и вместо удара кулаком промахивается. Долбанный крысолов...

Тут очередной ход завершен и неожиданно очередность выпадает на крысолова. Так, давай двоечку по «тесаку», ну, мимо, ну же, снова мимо, да ну что же это такое! Освободившийся пес наносит сразу два укуса по оруженосцу и лишь портит тому **Кожаную шапку**, правда второй укус все-таки ранит на единичку голову бедолаги. Затем тип с дубиной пытается попасть по раненому батраку, оба раз мимо, хоть какая-то реабилитация. Так, теперь нужно сосредоточиться, черед ходить Вальраму, пес уже кусал, значит выбираем целью «тесака». **Разрез** и оп-па, **Кожаная накидка разбойника** получает **35** урона и приходит в негодность, тело разбойника получает **28** урона, Разбойник получает травму **Порез руки!** Второй удар Вальрама используя умение **Разрез** убивает противника. Но затем снова череда ходов многочисленного противника: разбойник с топором наносит Бертольду **30** урона и бедный батрак получает еще одну травму – **Обнаженные ребра**, Бертольд теряет последние крохи самообладания и бросается в бегство, вторым ударом разбойник промахнулся, также, как по мне промахнулся «кинжал», но только лишь в первый раз, второй его «укол» нанес мне 15 урона. Второй разбойник с дубиной бьет Вальраму в голову, как итог шапка минус **15** очков прочности, голова **15** урона. Последний разбойник с дубиной промахивается по Бертольду.

Наступает время моего реванша. Решаю использовать умение **Размах**.

Размах – Удар с размахом по широкой дуге, поражающий три соседние клетки по часовой стрелке. Будьте осторожны в окружении союзников, если только не хотите сэкономить на дневных жалованиях!

Необходимо 6 ОД и 30 выносливости

Наносит 65-85 урона, из которых 0-21 игнорирует броню (урон по ОЗ)

Наносит 65-85 урона броне

Может поразить до трех целей

-5% к шансу на попадание

Ну, Боже, помоги. На! Вот, во-от это результат! Спасся только разбойник со щитом, а оба крайних мертвы! Единственный результат снял со щита единичку прочности. Ха-ха.

Глупый ссыкливый Бертольд предпринял попытку сбежать, и разбойник смог по нему попасть своей дубинкой: батрак убит и плакали мои кроны. Только тупые мозги брызнули на траву, а убийца ощерился в довольной усмешке.

Поскольку раненый пес заскулил также, как и до него батрак, решаю выдвинуть к нему Эрнста, тот ожидаемо промахивается, ну что же, хотя бы не даст псу сбежать. Разбойник с дубинкой пропустил ход, надо же, они тоже так могут. Тот, что со щитом и кинжалом дважды попытался попасть по мне и оба раза промахнулся, наконец-то. Ход Вальрама, провожу его к щитоносцу, **Разрез** и только кровь разлетается вокруг, а мертвец валиться на землю. Так, следующая цель последний тип с дубинкой, шаг к нему. Теперь мой ход, подшаг и **Удар с размаха**, сильный удар располосил и **Кожаную накидку** разбойника и его самого. А вот пес смог вырваться от Эрнста и побежал, поджав хвост. Нам за ним не угнаться.

Перед глазами всплывает сообщение:

Поздравляем! Враг разбит!

Желаете провозгласить победу или попытаетесь догнать убегающего врага, чтобы забрать себе их пожитки и головы?

Жму конец. Преследовать пса глупо и бесперспективно. Собираем трофеи и идем сдавать задание. С тела Бертольда снял **Клыкастый шлем** и **Вилы**, с разбойников остались топор, дубинка и щит, а из доспехов целым только кожаный подшлемник, вот и вся добыча. Смотрю статистику боя: я поразил четверых, получив 318 очков опыта, Вальрам двоих, получив 228 очков и новый уровень, крысолов непонятно за что отхватил 172 очка. Батрака похоронили у обочины, а трупы разбойников оставили там, где они погибли, если понадобится, староста сам с ними разберется. Перевязал раны Вальрама и пошли обратно.

В Вардинг вернулись спустя пару часов, но хитрозадый староста отказался платить. Торбен Купец потребовал сопроводить рабочую артель в то место, чтобы они могли восстановить и заселить его. Как только они окажутся там в целостности и сохранности стоит вернуться к нанимателю за своей наградой.

Вот же сраный клоп, отказался доплачивать, а чтобы получить награду нужно еще и сопровождение, за которое по-хорошему он должен был платить отдельно, ну ничего, будет мне уроком. Пока артель собирала свои шмотки, я распределил трофеи между спутниками. Вальраму вместо поврежденной **Кожаной шапки** выдал **Полный кожаный подшлемник**, прочность у него **45**, а выносливость режет на **3**. Также дал ему **Деревянный щит** в довесок к его мечу.

Деревянный щит – Круглый деревянный щит.

Стоимость: 96 крон

Прочность: 23/24.

Защита в ближнем бою +15

Защита в дальнем бою +15

Выносливость -10

Эрнсту вручил вилы покойного и поврежденную кожаную шапку оруженосца, пусть подлатает и носит, поставил его теперь за собой. Так же невозможно и как само собой разумеющееся, открыл меню персонажа Вальрам и нажал на **Новый уровень!**

Поздравляем! Характеристики персонажа Вальрам повышены!

ОЗ +4 (56).

Выносливость +4 (102). **

Решимость +3 (54).

Инициатива +4 (106). *

Навык ближнего боя +1 (55).

Навык дальнего боя +3 (48).

Защита в ближнем бою +3 (6).

Защита в дальнем бою +4 (12). *

Почему я это сделал? Наверно потому, что я не сир Дунлог, а этот оруженосец не я в молодости, мне важен каждый боец уже сейчас, а не когда-нибудь потом. Поэтому, ни разу не засмущавшись, выбираю ему навык **Ученик**.

- Странное чувство. – Вдруг проговорил Вальрам. – Вот вроде бы и рана болит, но сейчас вдруг как-то легче стало и уверенность появилась. Вроде и знал я Бертольда всего несколько часов, но память о нем вызывает грусть, да и в то же время какая-то решимость, не то, чтобы отомстить, мы то всех там порешили и мстить некому, но состояние такое, я бы, пожалуй, еще кому-нибудь отомстил, авансом.

- Нам нужно обсудить прошедший бой, так сказать, поработать над ошибками. – Я проговорил, а сам наблюдаю за реакцией подчиненных.

- Да, я согласен, долго возился с этим кобелем, а потом еще и упустили его. – Повинился Вальрам.

- Ну, эта... ну, то есть, это моя вообще-то ошибка. – Проямлил крысолов.

- Да какая ошибка, дружище. – Искренне удивился оруженосец. – С кулаками против пса, ты бы и не смог ничего сделать, так что расслабься.

- Ну, положим, расслабляться то как раз и не стоит. – Вмешался я, а то этот самоуверенный Вальрам сейчас начинает меня прямо подсиживать. – Я вручил тебе оружие, пусть это пока лишь вилы, но я жду, что, в отличие от покойного батрака, ты сможешь не только навоз ими носить.

- Нет конечно, сир. – Сразу же поспешил обелиться крысолов. – Я буду стараться всеми силами.

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.