АЛЕКС КОЗЫРЕВ



МИРДАР:
Одинокая гора

Мирдар

Алекс Козырев

Мирдар: Одинокая гора

«Автор»
2026

Козырев А.

Мирдар: Одинокая гора / А. Козырев — «Автор», 2026 — (Мирдар)

Что если твоя реальность ненастоящая, но для тебя она в данный момент - единственный из имеющихся миров? Факты на лицо, ты в игре, созданной людьми, но сам не являешься человеком в полной мере. Как понять, кто ты на самом деле, и откуда пришел? Чтобы прийти к истоку, возможно, надо дойти до конца. Что делать, если единственный, но не исключительно верный выход, это встретиться с богом, обретя могущество? Если силы духа достаточно, то ничто не сможет остановить в этом начинании. Все это лишь игра, и окружающее зависит только от твоего восприятия. Стремления будут поддержаны, а начинания не погрузятся в пучину мрака, если душа чиста.

© Козырев А., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Интерлюдия I 5
Глава 1. Выбор. 10
Глава 2. Замок. 15
Глава 3. Все только начинается. 28
Глава 4. Выпускной 37
Конец ознакомительного фрагмента. 43

Алекс Козырев
Мирдар: Одинокая гора

Интерлюдия I

Середина дня, дешёвый окраинный кабак, тёмный задымлённый зал. В воздухе смешались запахи дыма, кислого пенного и жареного мяса. Заведение было из тех, которые доблестные стражи предпочитали обходить стороной. Большая часть посетителей-завсегдатаев занималась тёмными делами, но трактирщика это не трогало: они неплохо приплачивали за терпение и молчание.

За длинным столом, стоящим ближе к середине помещения, сидела группа разгорячённых игроков. Они оживлённо что-то обсуждали, не забывая при этом выпивать и обильно закусывать. Под столом огромной кучей валялось их добро: три щита – два деревянных и один ростовой, обитый железом, копьё, пять пузатых, добротно сделанных мешков для припасов, и длинный лук. Хозяин кабака, Дойс, не выказывал никакого неудовольствия в их сторону, он хорошо знал: такие вот группы приключенцев всегда приносят заведению наибольшую выручку. Чем они занимались за стенами, трактирщик не знал, лишь смутно догадываясь об этом. Кажется, они гоняли гоблинов и прочую агрессивную живность от окрестных деревень. А может, и не гоблинов, а кого посерьёзнее. Впрочем, тут, за стенами Гибсхольда, это всё было неважно, здесь царствовал закон. Ну, в определённой мере, конечно.

Наибольшей головной болью Дойса были совсем другие посетители, поодиночке сидящие по самым тёмным углам трактира. Эти приносили больше проблем, чем денег, но сделать с ними ничего было нельзя. Воры и убийцы. С ними связываться не хотелось. Дойс хорошо уяснил на чужих примерах: не трогаешь их – они не трогают тебя. Недавно в таверне появился ещё один, новенький. Короткая стрижка, внимательный изучающий взгляд. На правой кисти красуется татуировка: высокая гора, покрытая снегом, которую наискось обвивает хвост скорпиона с наконечником копья вместо жала, а вокруг этого расположены несколько кинжалов. Парень почти ничего не заказывает, немного выпивки и еды, больше сидит и слушает. Было дело, на второй день после появления к нему сунулись местные прощелыги, но после пары минут беседы отвалили и больше не подсаживались. Это происшествие сначала насторожило Дойса, но прошла пара дней, новичок продолжал вести себя тише воды ниже травы, и трактирщик расслабился. Пускай себе сидит, по несколько серебряных в день капает, и то хлеб.

– Как вы и просили, я всё узнал, – поставил кувшин на стол тощий высокий волшебник со звучным ником Тавискарон. Он был одет в мантию синего цвета с чёрными вставками по бокам и чёрными же манжетами. – Зелья лечения первого круга стоят по пятьдесят золотых за штучку. Если учесть, что столько же стоит стандартная чешуйчатая броня, то это жесть. Так что наш жрец на вес золота, три молитвы нулевого круга и две первого раз в четыре часа – это очень круто. Далее – магический карман, он же тайный магический сундук. Перемещается в другой план бытия вместе с содержимым. Сундук должен быть изготовлен из дорогих материалов, также нужна его миниатюрная копия. Опытный маг должен наложить на него соответствующее заклинание плюс закрепление эффекта постоянства... В общем, все печально. Не сказать что невозможно, но сами прикиньте: сундук это пять тысяч золота, два заклинания пятого круга – это еще тысяча, плюс ко всему на эту работу высокоуровневый маг потратит свой опыт… Да такого ещё найти надо!

Команда молча слушала.

– Короче, как мне сказали, – волшебник грустно вздохнул, – еще за двадцать пять тысяч магистр ордена магов нашего города с удовольствием сделает для вас этот шедевр... По сути, меня пропустили внутрь башни только из-за этого супер-мажорского запроса...

– Мдеееее, – дружно потянули ребята.

В зал зашла эльфийка. Взгляды трех мужчин и женщины, сидящих за столом, синхронно обратились к ней. Чешуйчатая кольчуга на совсем молоденькой, лет восемнадцати с виду, девчушке-эльфийке с серебристой копной длинных волос смотрелась слегка нелепо, особенно если учесть, что под ней был поддоспешник. Шлем открытого типа с наносником она положила на стол, рядом с пол-литровой кружкой.

– Чёрт возьми, этот доспех слишком тяжелый, я устала его таскать! – Девушка опустилась на свободное место рядом с ними и обиженно надула губки, протянув капризным тоном: – Кто же знал, что лекари смогут носить без проблем все это железо. Если бы знала, ни за что не согласилась бы на эту роль!

– И это вместо приветствия, – волшебник закатил глаза. – Ну будет тебе, Дайна.

Маг попытался легонько похлопать ее по голове, но вовремя отдернул руку – острые зубы эльфийки клацнули совсем близко. Тавискарон продолжил:

– Ладно тебе! Ты же и сама понимаешь, что лекаря надо беречь, а раз игровая механика допускает ношение тяжелых и средних доспехов, почему бы и нет. Ты прошла обучение, потратив на это свои денежки, ты единственная из нас получила первую ступень и слиться до нулевого теперь не сможешь. Мы же только на старте при выборе доспехов и оружия получили базовые навыки, и то исключительно на них! Кроме того, твоё лечение как жреца Ирмиса нам ещё ой как поможет. Кто же виноват, что ты себе поставила восемнадцать в силе, и он теперь для тебя тяжелый! К тому же, на доспех скинулись тебе мы!

– Да что ты сам можешь знать, таская обычные тряпки? В учебке я потратила целых шесть месяцев! Хоть пронеслись они быстро с этими новыми капсулами от корпорации, но поверь, там было отнюдь не сахарно! – Эльфийка откровенно злилась, и разговор продолжался уже на повышенных тонах.

– Достаточно! Что сделано, того не воротишь! Давайте решать, что будем делать дальше. – Подал голос достаточно крупный дворф в тяжелой клепаной кольчуге. Судя по тому, как заткнулись все остальные, именно он являлся лидером группы. – Кто знает, куда запропастился Хог? Приватный чат с ним не работает, он онлайн в игре, но дальше чем на полкилометра от нас. Лина, ты же живешь неподалеку от него, можешь ему позвонить?

Сонная девушка в кожаном доспехе разлепила глаза:

– Да мы созванивались пару часов назад. Он сказал, что зайдет пораньше, прошвырнется по магазинам и будет в кабаке у Дойса... ммм… – она расфокусировала взгляд, – полчаса назад.

– Твою мать, где его носит? – Рыкнул дворф и жадно припал к кружке.

– Ладно вам, не кипятитесь, у меня есть кое-что интересное вам рассказать. – Молчавший до этого боец в чистеньком доспехе из выдубленной толстой кожи и с коротким широким стальным мечом на поясе усмехнулся, осушил до дна свою чарку и крикнул подавальщице, чтобы притащила ещё один большой кувшин. – Вы все, наверняка, слышали о клане "Золотой Феникс" и его лидере Черством_Сухаре. Это был самый нагибаторский клан из игры прошлого поколения «Вера и Сталь», игроки-профессионалы.

– Ну да, – последовали короткие кивки со всех сторон.

– Так вот, прикиньте, прошла всего неделя со старта «Мирдара», а они уже получили люлей. Из двухсот тридцати человек сотни полторы уже бегает по окрестным городам и фармят себе первую ступень на социалках в каких-то обносках! На форуме такая ржака стоит. Если учесть, что за каждый неплохой такой квест они получат по пять-десять опыта, то качаться им до китайской пасхи.

– Ого, а как же так вышло? – с жадным любопытством загалдели товарищи расказчика.

– А получилось вот как. Через каких-то два дня с официального открытия сервера они уже были собраны, экипированы по полной, и вышли всем огромным рейдом в направлении подножья местных скалистых гор. Ходят слухи, что у них была какая-то инсайдерская информация, мол, если пройти между горами и рекой, по холмам, сильно в них не углубляясь, то можно будет встретить только разрозненные группы гоблинов и немного орков, что живут у их подножия. В общем, подготовились парни на славу, группы давно слаженны, по одиннадцать человек в каждой, инфа четкая, фарм гоблинов толпой в двести плюс рыл при таком эквипе должен был быть быстрым и безнапряжным. – Он обновил кружку из принесённого кувшина, тихо посмеиваясь.

– Ну, давай, не томи, Вир. – Дайна нетерпеливо дёргала его за рукав.

Человек в отменно сделанной кольчуге и накинутом сверху тёмно-зелёном плаще с глубоко надвинутым капюшоном незаметно для группы друзей подсел за соседний столик.

– В общем, не секрет, что на первый уровень надо замочить чуть больше чем три гоблина в одну каску. По сути-то плёвое дело, если опытом ни с кем не делиться. Напали наши герои на след первого гоблинского лесного поселения, бой был не жарким, потерь не было, но на такую толпу жалких сорок-пятьдесят зеленолобых – это смех, никто вожделенную цифру два не получил. Переход был долгим, поэтому они решили подлатать частокол и заночевать прямо там. Каково же было их удивление, когда ночью на них обрушился град стрел. Хитрые зеленые человечки, по-видимому, отступили и привели подмогу. Весь поселок был окружен! Все вроде было неплохо поначалу... Пятьдесят человек, что были на страже, начали отбиваться. Некоторые даже успели получить заветный второй левел, как в ворота внезапно вломился один отряд орков – шесть здоровенных зеленых амбалов. Есть даже кусок видео их главного, как он сносит кому-то голову огромной секирой, прям как у нашего Хогмугда, который, кстати, скоро войдет сюда… И над этим главным, значит, прозрачными буковками написано: Орк-Варвар, ступень ?? – Вириус пальцем нарисовал в воздухе вопросительный знак. – На админов, конечно, попытались надавить, засыпали петициями. Хотели забрать хотя бы весь дроп, что с них нападал. Но не тут-то было: админы ответили, мол, группа бойцов такой численности, как ваша, была расценена искусственным интеллектом враждебной вам фракции гоблинов и орков "Призрачных Гор", как экспансия, на что был дан адекватный ответ силами смежных с вами гоблинских поселений. Все выбитые с ваших игроков трофеи заработаны ими в рамках игровых правил. Удачи в дальнейших начинаниях. С уважением, администрация проекта, бла, бла, бла.

– Наверное, сильно бомбит у Сухаря... – Дайна щелкнула по носу растекшегося по стулу мага.

– Ээээ, хорош, сестричка, не то в угол поставлю, – мистик подобрался и сделал угрожающий жест.

– Ну да, ну да, ты же у нас грозный и могучий Та-Ви-Ска-Рооон нулевого уровня, - она нараспев произнесла его ник, заливисто расхохоталась, и запищала в притворном испуге: – Ой, не надо, не надо, я боюсь!

В таверну ввалился грузный мощный полуорк в дешевой серой робе, подвязанной обычным шнурком.

– Хогмугд, ёлы-палы, ты чего в таком виде, как бомж с помойки? – прорычал бородатый дворф и аж привстал со стула. Полуорк явно был не в настроении. Он молча подошел, отодвинул один из свободных стульев, сел и жадно припал прямо к кувшину.

– Фуууу, как так можно, это же общий кувшин! Как теперь это пить после твоей противной орочьей морды? – Завозмущались девушки, причем их жесты, мимика и интонация голоса были схожи, словно они были родными сёстрами.

– Закажете ещё, – зеленокожий протяжно рыгнул, затем, со вздохом, признался. – Короче, слился я, ребята...

Над столом повисла тишина.

– Да как так? Ты же должен был быть в городе! Тут нельзя убивать, если не боишься гильдии магов, конечно. Все же знают, что за мокруху в миг найдут, и добрый палач сожрёт тебя на плахе. – Дворф рычал, но явно сдерживался.

– В общем, простите меня, ребята. – Хогмугд явно был подавлен. – Я думал, зайду на пару часов пораньше и сделаю вам сюрприз, войду в группу первым уровнем!

– Ну и что, вошел? – съехидничал Вириус, с ухмылкой поглядывая на полуорка.

– Да иди ты... Я вроде всё просчитал. Неделю, что мы собирались и обрастали слухами, я прокачивал по ночам скрытность. Оказывается, если делать что-либо слегка противозаконное, оставаясь незамеченным, то умение растёт, пусть медленно, но растёт. Штраф, если запалят, невелик. За неделю я поднял маскировку и даже сорок процентов прокачал до следующего на своей вылазке... И я подвёл вас…

Он понуро опустил голову. Глаза его были едва не на мокром месте.

– Ну, так расслабься и нас не томи, рассказывай! Чёрт с ней, с экипировкой, хоть и обошлась она в сотню золотом… Но ты же не всё слил, у тебя вроде ещё двадцатка оставалась? – Лина явно пыталась успокоить зеленокожего друга.

– Ну да, даже почти пятьдесят пять с копейками со старта еще лежат в местном хранилище. – Кивнул Хогмугд и начал свой рассказ.

– Так вот, нашёл я в окрестностях место, где гоблинцы повадились с фермы курей тягать. – Со всех сторон послышались сдавленные смешки. – Не, ну а чо? Противник достаточно слабый, если по одному, всего три-четыре – и уровень в кармане! В общем, первого я подкараулил из кустов, сидел часа полтора и подстрелил из лука, попал в ногу, ну он далеко не ушел. Короче, полторы сотни экспы как с куста. Следующего решил ловить на первого. Посадил его дальше в лесу за дерево, под которым был куст, ну вроде как наблюдает, и принялся караулить поодаль метрах в двадцати. Второго гоблина я засёк по окрику, видимо, товарища искал. Так вот, как только он подошёл на расстояние выстрела, я натянул тетиву, думаю, всё, корешок, кранты тебе. И тут он как дал стрекача в сторону! Я выстрелил – мимо, ну и побежал за ним. Гнался минут пять, а он как заяц из стороны в сторону! По лесу передвигался аки антилопа гну. Я его почти настиг, как в меня вонзилась стрела... Куда-то пониже лопатки попали, боль была адская… Кольчужку мою пробили, зараз тридцать процентов жизней как не бывало. Если бы не шестьдесят процентов восприятия стояло, а сто я бы, наверное, отъехал.

Полуорк, тяжело дыша, как будто рассказ давался ему с трудом, отпил из кружки.

– Ну, а дальше-то – подбадривал его Бромбург, пожевывая бороду.

– Да выплюнь ты! А дальше я превратился в подушечку для иголок, только большую, ещё и весь опыт сняли, у меня опять ноль, – пробубнил Хогмугд.

– Тьфу ты, никак к бороде не привыкну, так и тянет пожрать. – Дворф очнулся и вытащил волосы изо рта.

– Да тебя всегда тянет пожрать, – друзья разразились хохотом, даже грустный полуорк слегка улыбнулся.

– Черт с ним, на оставшиеся монеты я смогу позволить себе кожанку, копье и большой деревянный щит с остальной мелкой экипировкой. Надеюсь, этого достаточно, чтоб погонять в составе группы на подхвате?

Команда заметно приуныла. Кашлянув в бороду, начал говорить дворф:

– Ну что ж, пойдёт. Что мы имеем? В свете полученной из разных источников информации становится ясно, что соваться за стены с нулевым уровнем – дело швах. Гоблины толпой забьют, либо на кого посерьёзнее нарвёмся. Я тут тоже поспрашивал, так что слушайте... В общем и целом, инфа практически везде совпадает: монстры нашего уровня типа тех же гоблинов сами по себе с нами не совладают – мы сильнее, как по параметрам, так и по вооружению. Но они обычно держатся группами. Одиночки бывают редко, они, скорее, исключение

из правил. Все локации кем-нибудь да заселены. Мобы в локах не ресаются, как это было в других играх, тут монстры размножаются и переселяются. Да, набить уровень или, как говорят в этой игре – ступень, дело быстрое и нехитрое, главное, найти где. Дальше – хуже, монстр уже второго уровня угрозы даст нашей группе таких тумаков, что кабы половина выжила – был бы хороший расклад. За смерть снимают целый уровень, и неважно, сколько у тебя процентов накапало. Исключения, как вам известно, только для первого, если он уже взят. Кроме того, разработчики писали в пресс-релизах, если кто читал, что процесс получения опыта вариативно интерактивен. Другими словами, если сейчас перед нами появится моб десятого уровня, и он не будет сопротивляться, а мы его положим, то и опыта нам дадут соответственно – ноль! – Он замолк, обводя товарищей взглядом.

– Блин, и что делать? Игра по своей уникальности и визуализации – шедевр! Если поставить ощущения на сотню процентов, так вообще не уступает реалу! Ну не искать же другую?! Тем более, остальные уже заметно устарели, да и корпорация давно выдавила всех конкурентов еще своим прошлым детищем «Вера и Сталь». – Лина вопросительно осматривала группу. – Идеи есть?

– Есть! – Шесть пар глаз удивленно уставились на незнакомца, подсаживающегося к ним за столик.

Глава 1. Выбор.

Свет. Свет повсюду. Создается ощущение, что кроме него вокруг ничего никогда не было и не будет. Свет был всем и ничем одновременно. Вдруг появилась небольшая точка, она испытывала свободу и радость. Свет начал стягиваться в эту точку, оставляя после себя лишь мрак. Свобода исчезла, остался только замкнутый контур – круг, являющийся одновременно и сферой, внутри которой уже существовало нечто.

...Запущен стандартный алгоритм присвоения архетипа...

Строки сменяются одна за другой. Масса непонятных значений. *Что это?*

...Сбой фазы процесса оптимизации профиля 1000332176...

...Зафиксирован нейроэнергетический всплеск...

...Ожидание выбора соответствующего алгоритма воздействия...

...Ожидание... Ожидание... Подключения дополнительных возможностей... ...Принятие решения...

...Расширение выбора возможных функций до "стандартного"...

...Подключены дополнительные модули интеллекта...

...Подключены дополнительные модули нейроинтерфейса...

...Подключен модуль визуализации...

...Подключен звуковой модуль...

...Подключен обучающий модуль...

...Подключен стандартный набор библиотек...

...Подключены дополнительные логические библиотеки...

...Подключен языковой модуль.....

...Подключен модуль.....

...Подключен модуль.....

.....

Масса информации пронзила меня, определяя первые ощущения. Темнота, царящая вокруг, на краткий миг сменилась обратно светом, затем мягко замерцала, наращивая амплитуду, и вдруг перешла во вспышку.

Голубое небо и облака, казалось бы, такие мягкие на ощупь, пролетали столь низко, что происходило невольное желание до них докоснуться.

Взгляд упал вниз - мягкая зелень по щиколотку нежно щекочет незнакомые стопы.

– Кто ты? - Пространство вокруг вздрогнуло. Сгусток внимания перелетел немного вперед. Странное существо предстало впереди. Шар Светлой, почти белой энергии изредка переливался голубым и розовым цветом.

– Я? - Звук вышел слишком громким, разойдясь во всех направлениях, отражаясь только от собеседника. *Не комфортно...*

– Почему не комфортно? И не стоит отвечать вопросом на вопрос, это неприлично.

– Я... Я не знаю, – звук вышел уже тише. *Смущение... Интересное чувство.*

– Откуда ты? – Светлая энергия очутилась совсем близко. Звук накатывал со всех сторон, не оставляя сомнений, что собеседник находится не здесь.

– Я не знаю... – *Что оно от меня хочет? Кто я? Ничего не помню, только этот свет, свобода. Хм, может, об этом оно спрашивает? Может, я свобода?* – Я протянул руку, дотронувшись до мягкого и упругого энергетического сгустка, в котором стал преобладать уже розовый цвет.

– Твои образы интересны... Нет, не об этом я спрашиваю. Что ты помнишь?

– Ничего. Ты можешь читать мои мысли? – *Слово такое интересное – мысль... Откуда я его знаю? Откуда я знаю и другие слова тоже?*

– Ты знаешь эти и многие другие слова потому, что мы дали тебе такую возможность. Мы видим такое существо, как ты, впервые и захотели с тобой пообщаться. Ты чего-нибудь хочешь?

О чем оно говорит? Что такое «хочешь»? Желание? Нужно понять… Где я? Одни вопросы, но нет ответов.

– Ты действительно ничего не помнишь о себе? – Розовый цвет существа перестал быть главным, шар, как и раньше, начал равномерно переливаться.

– Что значит «действительно»?

– Хм... Извини, это и правда похоже на выражение недоверия к тебе.

– Я спрашиваю не об этом. – Было интересно рассматривать свое тело, которое постоянно слегка видоизменялось, окруженное легким маревом. Я представил, как оно увеличивается в размерах, и это тут же исполнилось. Ух ты! Тем временем собеседник продолжил свою речь. Я экспериментировал и одновременно слушал, делая это совершенно естественно, без какого-либо напряжения.

– Чтобы что-то хотеть, необходимо видеть перед собой цель. Это как с теми облаками – есть облака, а значит, есть и различные вариации взаимодействия с ними. Если цели нет или ты не захватываешь ее своим вниманием, то и желания взаимодействия не возникает. Хотеть, желать – одно и то же. А что заставило тебя задать этот вопрос? – спросил сгусток энергии.

– Интерес.

– Желание познать. – Поправило меня существо.

-– Наверное, это – одно и тоже... – Раз за разом никак не выходило ухватить и четко запомнить какое-то ускользающее ощущение.

– В этот момент – да. – Шар энергии приобрел мои очертания. Я видел свое отражение, либо существо подстраивалось под все мои движения, в точности их повторяя. – Так чего же ты хочешь?

– Может быть, познать все?

От собеседника повеяло юмором...

– Хорошо, это можно устроить. Но не надейся, что это будет легко.

– Я и не надеюсь...

– Мы создадим тебе тело, обучим, дадим возможность познавать.

– Но у меня уже есть тело, – я указал на место, которое казалось мне центром себя.

– Нет, – я больше почувствовал, чем увидел ускользающую теплую улыбку напротив. – Это временное тело, которое мы создали тебе, чтобы пообщаться. Ты выберешь себе настоящее, с помощью которого сможешь взаимодействовать с окружающим тебя миром. Но в дальнейшем помогать мы не станем, это запрещено. Ты согласен?

– Да. Вначале я попробую узнать, кем являюсь. Но как это сделать, и где я окажусь?

– Как сделать... На этот вопрос мало кто сможет дать тебе ответ. Становись сильнее, чем больше, тем лучше, но не потеряй самого себя. Можешь попробовать спросить об этом богов, а возможно, сам станешь кем-то похожим на них, и найдешь ответ, кто знает... Что же насчет второго вопроса, то это – интересное место. Его создали существа, которые называют себя людьми, – существо приняло более четкие очертания, чем моя форма, с ярко выраженными мягкими чертами лица. Голос сменился с нейтрального, на более высокий. – Так выглядит среднестатистический человек женского пола. Ты же сам выберешь, как ты будешь выглядеть и кем станешь. Будь осторожен, в тех местах много опасностей.

– Зачем создавать место, наполненное опасностями? – Я удивился неразумности такого поведения.

– Все в этом мире относительно, мой друг, ведь и интереса не бывает без скуки. Тебе все расскажут, а то, о чем не расскажут, ты можешь узнать и сам. Да и может быть вещи, которые являются для кого-то опасными, тебе покажутся лишь забавными. А сейчас мне пора,

мои усилия необходимы в другом месте. Да, и если будут вопросы, можешь произносить их вслух, тебе ответит твой личный помощник. Кроме этого тебе добавили несколько дополнительных библиотек, при дальнейшей загрузке они будут активированы. Разберешься с этим сам. И маленький совет на будущее: не стоит рассказывать о том, откуда ты появился и обо мне всем подряд. Говори только тем, кому сможешь доверять. А сейчас прощай, мы будем за тобой присматривать.

– Стать сильнее. Может быть это и выход. Посмотрим...

...Создание аккаунта...

...Профилю 1000332176 присвоен статус аккаунта "стандартный"...

Я ничего не успел подумать, как эти две строчки проскочили мгновенно, свет вокруг померк, сменившись небольшой комнатой с текстом напротив моего взгляда. Куда бы я ни смотрел, текст висел перед глазами. Одна из надписей переливалась и была оформлена в виде кнопки *"Я согласен",* которую я тут же активировал, перелив в нее из себя часть своего внимания. Картинка вновь сменилась.

Выберите расу:

Светлые: Человек, Эльф, Дворф, Гном, Полурослик, Полуэльф, Полуорк. Внимание: список ограничен. Чтобы увидеть более полный список, приобретите расширенный или высший статус аккаунта.

Интуитивное понимание записей приходило вспышками, из-за чего пространство вздрагивало и начинало плавать. *Тааак, надо приспасабливаться к этому побыстрее, некомфортные изменения.*

Темные: для выбора темных рас необходимо приобрести расширенный или высший статус аккаунта. Доступ заблокирован.

Так, что же мне делать? Я вновь перенес внимание на выбор расы, надпись вдруг исчезла, сменившись развернутым списком. Справа у каждого названия расы появилась картинка с внешним видом и краткое описание.

Человек: самая распространенная раса, встречающаяся на всех континентах и уголках земного плана. Люди – наиболее приспосабливаемые к внешней среде существа. У людей нет ограничений на возможные архетипы. Человеку требуется меньше опыта для получения большинства профессий и навыков. Бонус: дополнительный талант, дополнительные навыки. Средний рост от 160 до 180 см. Средний вес: от 50 до 90 кг. Ограничений на взаимоотношение к светлым расам нет.

Что там говорил мой первый собеседник – все тут создали люди. По идее, человеком будет проще выяснить то, что мне нужно. Что ж, выбор очевиден.

Выбрана Раса: Человек.

...Сбой автоматического присвоения половой принадлежности...

...Запущен алгоритм идентификации по вторичным признакам...

Свет на мгновение исчез, строки с данными на темном фоне быстро убегали вверх за пределы видимости. Мир вновь мигнул.

Пол: Мужчина.

Хм. Меня определили как мужчину, интересно… Образ моего собеседника был женским и вызывал большую симпатию. Может быть из-за этого... Впрочем, неважно.

Призывно мигала надпись: *Выберите имя:*

В пространстве около кнопки *случайное имя* летало огромное количество имен. Всем своим существом я чувствовал, что и у меня есть свое собственное, но какое... Пусть... Будет... Я сосредоточился, пытаясь не обращать внимания на те, которые быстро сменялись рядом, и вписал в строку: Рион.

Надпись засветилась зеленым цветом и исчезла.

Распределите характеристики вашего персонажа: свободных очков для поднятия характеристик 40.

Сила: 20; Телосложение: 20; Ловкость: 20; Интеллект: 20; Мудрость: 20; Харизма: 20.

Вспомнив, что сказал мне мой собеседник, и очень надеясь на ответ, я спросил вслух:

– Помощник, ты тут?

Мелодичный женский голос ответил мгновенно:

– Здравствуйте! Вы первый раз обратились к внутриигровой поддержке. Добро пожаловать в суперреалистичную игру «Мирдар» от компании «Нейрософт». Какой вопрос вы бы хотели бы задать?

– Эээ... – *Вопросов стало больше чем ответов. Хорошо, обо всем по порядку, начнем с чего начали, а то так я совсем запутаюсь.* – Как мне распределить характеристики персонажа?

– Сфокусируйтесь на нужной вам характеристике, добавьте или вычтите необходимую вам величину.

– Ммм, я не это хотел спросить, хотя тоже важно. Так, подумаем... Как... Нет, опять не то… Вот. Согласно каким критериям мне распределять эти характеристики?

– Распределение базовых характеристик зависит в первую очередь от будущего пути вашего персонажа. Например, если ваш персонаж планирует открыть путь волшебника, то для комфортной игры необходим повышенный интеллект. Чем выше интеллект, тем более сложные плетения заклинаний будут вам доступны. Если вы планируете стать воином дальнего боя, то главной характеристикой следует взять ловкость. Характеристики влияют на различные действия. Чем выше значение, тем проще дается то или иное действие. Например, в чистом противостоянии силачей победит тот, у кого больше сила. Чем больше факторов влияет на действие, тем большее количество характеристик задействовано. Для более полной информации смотрите описание характеристик.

Так, ладно, смотрим:

Сила: Определяет развитие мускулатуры вашего персонажа, влияет на переносимый вес нагрузку, с которой он сможет справиться; на атакующий потенциал и урон от ближнего боя; на некоторые виды оружия дальнего боя, например, усиленный лук. Влияет на навыки, которые зависят от силы. Чем выше сила, тем больше шанс срабатывания эффекта предельной нагрузки при сверхусилиях. Внимание! Избегайте большого дисбаланса между характеристиками «сила» и «телосложение» во избежание негативных эффектов.

Ловкость: Определяет проворность и точность движений вашего персонажа. Влияет также на рефлексы и скорость реакции. Важный параметр для персонажей с легким и средним типом доспеха. Влияет на навыки, которые зависят от ловкости.

Телосложение: Определяет здоровье персонажа, насколько он вынослив и крепок для противостояния негативным эффектам. Внимание! Избегайте большого дисбаланса между характеристиками «телосложение» и «сила» во избежание негативных эффектов.

Интеллект: Определяет, насколько персонаж развит интеллектуально. Позволяет выучить большее количество навыков при достижении следующей ступени. Важный навык для путей, которые используют плетения, основанные на тайных знаниях. Чем выше параметр «интеллект», тем мощнее и сложнее плетения можно сделать. Также интеллект может увеличить количество применений плетений в стандартную единицу времени. Влияет на число языков, которые может знать ваш персонаж. Влияет на навыки, которые зависят от интеллекта, и скорость обучения.

Мудрость: Определяет восприятие персонажа. Высокая мудрость позволяет увидеть то, что может быть скрыто от других. Влияет на навыки, которые зависят от мудрости.

Харизма: Обаяние вашего персонажа. Влияет на взаимоотношения с неигровыми персонажами, влияет на его убедительность. Влияет на навыки, которые зависят от харизмы.

Ну вот, теперь все стало более-менее понятно. Хотя место, в котором я нахожусь, до сих пор кажется мне странным, но выбора нет, и нужно двигаться дальше. Итак, прибавляем единичку в силу. *Сила: 21*, *свободных очков характеристик 39*. Плюсуем еще четыре: *свободных очков характеристик 34.* Стоп. Как так? Должно же остаться 35. Так, вычитаем одну: *свободных очков характеристик 36.*

Получается, чем выше показатель, тем больше очков требует. Посмотрим, что получится в итоге. Оказывается, с пятого по восьмой дополнительный балл из свободных очков вычитают по два. С девятого по двенадцатый – уже по три, а с двенадцатого по шестнадцатый аж по четыре. Значит, за все свои свободные очки можно поднять с двадцати до тридцати шести лишь одну характеристику. Хорошо. Если, как мне сказали, места могут быть опасными, то стоит увеличить в первую очередь ловкость, чтобы постараться их избежать. Потом усилить выносливость и силу, на случай, если нас все же догонят. Можно добавить мудрости, чтобы расширить восприятие и, если останутся еще очки, прибавить интеллекта для ускоренного обучения. Харизма, по сути, не особо нужна, при желании, выяснить можно все и так. Прислушиваясь к своим ощущениям, начал изменять значения. Что у нас тут вышло?

Сила: 27; Телосложение: 24; Ловкость: 31; Интеллект: 21; Мудрость: 24; Харизма: 20.

Ну вот, думаю, так пойдет.

– Помощник, как мне посмотреть пути, о которых ты говорила? – Я решил спросить перед тем, как подтвердить правильность своего выбора.

– К сожалению, на старте игры ступень персонажа определена как нулевая и не позволяет выбрать специализированный путь. Все игровые персонажи нулевого уровня являются либо бойцами, либо мистиками без определенного уклона. Путь или пути, которые будут вам предложены, могут бесконечно разниться. – Мягкий мелодичный голос в очередной раз поставил меня в тупик.

– То есть, нет стандартных путей развития персонажа? – Я попытался выяснить хоть что-то.

– Различные архетипы персонажа могут быть схожими, но все они, как правило, отличаются. Вы определяете самостоятельно, кем будете. – Хорошо, хоть что-то прояснилось.

– Что мне делать дальше?

– Подтвердите выбор характеристик, отредактируйте внешний вид вашего персонажа, который уже частично сформирован, исходя из ваших параметров, и выберите дальнейший вариант: обучение или дополнительное количество золота при старте, – голос умолк, а я уже выбирал внешний вид.

Таааак, вариантов просто масса, но не будем отвлекаться. Внешность – не самый важный фактор, так что достаточно будет подправить здесь и здесь... Небольшая аккуратная бородка, темные волосы, короткая стрижка, рост – сто восемьдесят пять сантиметров, вес – восемьдесят два килограмма. Отлично, так и оставим. В зеркале отражалась неплохо сложенная фигура без резко выпирающей мускулатуры, но с четким рельефом. Пронзительный взгляд карих глаз, казалось бы, проходил сквозь меня. Пока что все было достаточно интересно. Подтвердить, что дальше?

Свет померк, все исчезло и ничего не происходило как будто вечность. Изображение моргнуло вновь.

Глава 2. Замок.

Внутренний дворик, посередине которого я стоял, был огорожен. Я огляделся. Позади меня высилась небольшая стена, увитая какой-то зеленью, и ворота в полторы сажени высотой из темного, практически черного на вид дерева с такой же калиткой, обитой ржавым железом. Людей нигде не было видно. Внутри двора, кроме телеги с сеном, у стены стоял деревянный манекен. Поскрипывая, он медленно крутился вокруг своей оси туда и обратно, под воздействием ветерка. Спереди двор упирался в стены каменных строений, укрытых почерневшей от времени дранкой. Стены домов образовывали узкий проход, который резко забирался вверх, откуда донеслись голоса. На холме, на фоне домиков и голубого безоблачного неба, возвышался приземистый замок. Он состоял из девяти невысоких башен, оканчивающихся шпилями, и массивного центрального строения.

Я заметил слева внизу полупрозрачные надписи:

Добро пожаловать в мир Мирдар. Вы находитесь на территориш замка Кседльварр.

Доступны задания: Тайна происхождения, прохождение обучения.

Тайна происхождения (внекатегорийное): Узнайте тайну вашего происхождения. Возможно, вам придется встретиться с богом. Награда: неизвестно.

Прохождение обучения (стандартное): Поздравляем, вы выбрали знания и опыт вместо денег, у вас есть отличный шанс пройти обучение и получить незаменимые навыки и опыт, который поможет вам активно развиваться в дальнейшем. Награда: вариативная. Возможно получение различной экипировки персонажа, +X уровней.

– Что-то начинает проясняться, – пробормотал я.

Голоса постепенно приближались. Одежда на мне была неказистой – серого цвета простая накидка, такая же рубаха, подпоясанная пеньковой веревкой и штаны. Из всего этого выделялись только сапоги. С высоким голенищем коричневого цвета, они были удобными и мягкими, казалось, что в них можно одолеть длинный путь. Я прочувствовал тело. Сжал и разжал кисти рук, немного прошелся, потянулся. Все это были необычные, новые ощущения, но вполне приятные. В воздухе чувтсвовалась утренняя прохлада.

– Ты кто таков и что здесь делаешь? – Меня окликнул один из двух людей, что вышли из прохода наверх. Выглядел человек необычно. Я поднял взгляд. Ко мне уверенно ступал широкоплечий крепкий мужчина примерно моего роста, одетый в легкую потертую кожаную броню. На его правой скуле виднелся шрам. В его поступи проскальзывала грация, а во взгляде читался интерес. Второй же остался у ступеней, и настороженно посматривал на меня. Оружие было только у первого, на его правом бедре висел длинный и широкий, простой на вид меч. Правой рукой он опирался на эфес клинка.

– Ну, что молчишь?! Ученики обычно ждут на другой стороне, – незнакомец остановился в трех шагах напротив.

И что ему сказать?

– НУ?! – Собеседник, кажется, начал терять терпение, от него повеяло угрозой.

– Эээ, я тут на обучение, – надеясь, что это правильный ответ я начинал нервничать. Мне же говорили, что можно будет выбрать обучение либо какое-то золото. Я же ничего не выбирал, получается, это кто-то сделал за меня.

– Хм... – Мой оппонент слегка расслабился. – Как тебя звать и кто тебя послал? Вряд ли у тебя хватит средств нам заплатить. – Он окинул меня оценивающим взглядом.

– Меня зовут Рион. – Что же ему ответить на второй вопрос...

– Рион... Рион... Ничего не говорит... – Легко пожав плечами, протянул собеседник, скребя бороду. Наконец, махнув рукой, он произнес. – Допустим, что это ты. Меня предупредили, что скоро должен пожаловать один ученик. Как звать, сказано не было, но уточнили, что

выглядеть и действовать он может слегка странно... Меня зовут Сирд. Спрашивать о том, как ты тут появился, думаю, смысла нет, верно?

– Да, я действительно не знаю, как тут оказался. – Камень с души свалился. Еще раз про себя поблагодарив дух, я отправился вслед за наставником, который махнул мне рукой и бодро зашагал в направлении подъема к замку. Над мужчиной теперь я заметил полупрозрачную надпись: *Сирд. Наставник.* Видимо, игра не спешила раскрывать свои секреты, но и показывала то, что и так было известно. Парень, с которым он шел сюда, уже испарился, и его нигде не было видно. Через сотню шагов выше по ступеням мой проводник повернул направо и остановился у входа в помещение, откуда в две стороны расходился коридор.

- Здесь кельи младших учеников, можешь занять любую пустующую. Добро пожаловать в клуб. - Сирд усмехнулся. - Как осмотришься, найдешь по улице выше брата Модиса. Он расскажет, что тебе делать дальше.

Поблагодарив его за участие, я нашел пустую комнату. Узкая кровать, матрас из соломы, тумба-стул и стол – вот и все убранство. Потоптавшись в келье, я взял со стола ключ и закрыл ее. Вот, теперь все должны понять, что она занята. Прицепив ключ к веревке на поясе, я пошел искать Модиса.

Все улицы внутри стен были достаточно узкими – три человека разошлись бы с трудом. Открытые сверху, они больше были похожи на переходы от одного помещения к другому, чем на полноценные улицы. Наконец, я вышел на площадь перед замком. Двор был примерно таким же по размеру, как и у ворот. На противоположной каменной стене, выложенной из крупных неотесанных блоков, выделялась крепкая широкая дверь, полностью обитая железом. Неожиданно, пока я обшаривал взглядом окружающее пространство, меня окликнули справа:

– Куда идешь, новичок? – Повернувшись, я увидел невысокое существо себе по подбородок с тонкими чертами лица и светлыми волосами, плотно стянутыми в короткую косу до плеча. Добротно сделанная одежда из темного атласа, с таким же потертым кожаным доспехом, который я уже видел на Сирде, сидела на нем как влитая.

– Сирд велел мне найти брата Модиса, чтобы получить дальнейшие указания, – я подошел к нему поближе.

– Ну вот, ты его нашел, – над головой явно чем-то недовольного эльфа появилась прозрачная надпись: *Модиссантре. Наставник.* – И больше не называй меня братом, кроме того, вот тебе мое указание. Видишь этот спуск? – Эльф указал на неприметную дыру в стене, в которую я с трудом бы, но поместился. – Так вот, дорога там одна, не заблудишься, идет вокруг замка и выходит с другой стороны этой площади. У тебя два часа на все про все, не сможешь пролезть, перелезай. Чем быстрее будешь тут, тем меньше у тебя будет проблем в будущем. Пошел. – Тон Модиссантре мне совсем не понравился, он говорил, как будто хотел быстрее от меня избавиться. Впрочем, скорее всего, так оно и было.

Внутрь я пролез с небольшим трудом. Был бы я чуть больше, скорее всего, пришлось бы лезть через стену, а это локтей десять, да и зацепиться особо на первый взгляд негде – кладка достаточно ровная и трава мешает. Сразу за той стороной стены, толщиной в полтора аршина, открылся вид на каменистую дорогу. Она устремлялась вниз, опоясывая подножие небольшой горы, которая являлась основанием замка. Возвышение упиралось с трех сторон то ли в большой залив, то ли в огромное озеро. Выбравшись на ту сторону, я увидел достаточно крутой каменистый спуск вперемешку с землей. На нем отпечаталось достаточно большое количество следов, одни даже были босыми... Да как же тут можно нормально ходить, не говоря о том, чтобы быть босиком! Спуск давался с большим трудом. Мало того, что к телу я еще не привык, так и испытание было совсем не легким. Иногда тропа слева упиралась в скалу, а справа был обрыв с прилепившимися к нему низкорослыми деревьями и огромным разнообразием различных кустарников. Мдеее, упадешь – мало не покажется. Может, и не убьешься, но выбраться обратно так просто уже не удастся.

Пару раз чуть не оступившись, я уже продвинулся как минимум на тысячу шагов вперед. Не успев удивиться тому, насколько хорошо я подмечаю различные детали и, что, оказывается, знаю так много названий и величин, как вдалеке, приглушенный расстоянием, зазвучал крик о помощи. Дорога плавно изгибалась налево, и пройдя еще шагов триста я заметил, как внизу кто-то цеплялся за край склона, пытаясь вылезти. Тропа в этом месте была не шире полуметра, не мудрено и соскользнуть с нее, особенно если спешить. К счастью, торопиться мне было некуда, так как засечь время я не мог. Попросту пока не привык к его течению, как и к своему телу. Голова немного кружилась каждый раз, как только мое внимание акцентировалось на чем-то. Необходимая информация бесшумным потоком вперемешку с мимолетными образами врывалась в мою голову. Как будто кто-то отдавал мне свою память.

Наконец я оказался у места, откуда, судя по длинным неглубоким следам, сорвался незнакомец.

– Помогите! – Человек внизу увидел меня и явно нуждался в помощи. До него было с десяток локтей, склон круто уходил вниз. Не понимая, что делаю, я начал спускаться ниже, чтобы подать ему руку. Я чувствовал себя слегка отстраненно, как будто это не мое тело лезло сейчас по крайне опасному спуску. С удивлением обнаружив, что я уже внизу и парень вцепился в мою руку, я попытался вылезти наверх. Но не тут-то было! Если бы я был один, то, может, и вылез бы, но с двойным весом это мне категорически не удавалось. Когда я начинал тянуть парня, то сам начинал соскальзывать вниз. В итоге, изрядно перепачкавшись, и перестав пытаться вытянуть бедолагу, я спросил:

– Что будем делать?

– Попробуй вылезти наверх и найти какую-нибудь палку, а я еще повишу тут, – парень одарил меня вымученной улыбкой.

Прижавшись к земле, я аккуратно полез назад. Не зря чуть ранее я заметил какую-то корягу чуть выше по склону. Конечно, пришлось изрядно повозиться, выламывая ее из поваленного дерева, но и результат не заставил себя ждать – с ее помощью я легко вытащил незнакомца и, тяжело дыша, мы привалились к склону на тропе.

– Меня зовут Вильям, – он наградил меня крепким рукопожатием, кожа на его ладони мне показалась шершавой. – Спасибо, что вытянул, теперь не придется сильно отдуваться вечером перед наставником и ребятами. В прошлый раз я провисел тут шесть часов, прежде чем за мной пришли. – Парень смотрелся неброско: простая одежда, похожая на мою, широкое лицо с парой ссадин, мясистый нос, очень плотное телосложение, средний рост. Выглядел он явно не очень ловким.

– Рион. – Коротко представился я. – А как ты умудрился дважды свалиться в одном месте? – Странно очень, неужели не запомнил где можно упасть...

– Ну... - Замялся мой собеседник. – Ребята так подшутили… Но я их не виню. Из-за меня им частенько достается, поэтому иногда они надо мной подшучивают по-всякому... – Все еще тяжело дыша, ответил мой собеседник.

– Ничего себе у вас шуточки, ты же мог разбиться! – внутри меня поднялась волна негодования.

– Это вряд ли, все-таки тут не очень далеко лететь, да и кустов с деревцами много, поэтому уцепиться можно. Это же не простой обучающий лагерь, сюда попадают лучшие, – на его лице появилась улыбка, видимо, к лучшим он себя все же причислял с большой охотой.

– А ты можешь мне рассказать об этом месте?

– Да легко! Ты, наверное, только прибыл, да? Еще ничего не знаешь? – Я неопределенно пожал плечами. – Ладно, давай по пути расскажу? А то нам пора бы двигать. Это предпоследнее опасное место, дальше надо просто бежать побыстрее, а то можно без еды остаться, если опоздаем.

Во время нашего остального марафона Вильям поведал мне, что этот замок в народе зовут городом воинов, сюда приходят мальчики, а выходят мужчины. Попасть в Кседльварр очень сложно, обучение стоит больших денег, целых четыреста золотых в год. На них большая крестьянская семья сможет безбедно прожить лет пять. Вильяма взяли бесплатно, потому что он был самым сильным в деревне, но только на год. В Кседльварр отправляются в основном дети из богатых семей. Правда, не все могут выдержать тут год, но даже отчисленных после первого полугодия кадетов с радостью примет в городскую стражу любое поселение. А уж с татуировкой успешно сданных экзаменов, по прошествии целого года, даже с нижним рангом, можно устроиться в личную охрану практически любого здешнего барона. Это не говоря уже о втором и третьем годах обучения. Великолепная перспектива и большая удача. Здесь натаскивают владению любым видом оружия, показывают различные техники и приемы, учат носить броню, драться с щитом и без него. Способным же ученикам преподают тайную магию.

– За первый год обучат владеть не только простым оружием, но и всеми видами военного: мечом, щитом, саблей, копьем и другим, и нескольким эффективным приемам. Пусть их будет сначала не много, но уж, поверь, применять ты их научишься чуть ли не в совершенстве, иначе тут не удержаться. Кроме того, нас заставляют: прыгать, бегать, лазать, слушать, выживать, искать скрытое, прятаться, слежке и многому другому. Ах да, еще учат носить и использовать в бою доспехи… Конечно, не все тебе удастся, но многое запомнишь наверняка. А, вот мы и прибежали. – Дорога уперлась в практически отвесный склон в десять аршинов высотой со знакомой замковой стеной наверху. – Ну, я тебя пропущу, помогать друг другу запрещено, а я точно буду тебя задерживать, полезу сзади, а то если я на тебя свалюсь, будет обидно – пропыхтел раскрасневшийся парень.

– Спасибо за рассказ, Вильям. Сколько ты уже здесь?

Собственно мне эта дорога далась проще, чем ему, судя по его виду.

– Четыре месяца, и каждое утро начинается с этой дороги! Еще пару бы вытянуть, и я уже в дамках! – он похлопал меня по спине, предлагая не задерживаться.

Я оглядел склон. Мест, где можно уцепиться, я заметил несколько, но все они были достаточно далеко друг от друга. Я с уважением посмотрел на более тяжелого Вильяма, недоумевая, как же ему удается залезать наверх.

Дальше началась пытка. Преодолев почти две трети пути, я серьезно оступился и чуть не слетел вниз. Похолодев от одной мысли, что пришлось бы начать все заново, я стиснул зубы и дал себе зарок быть осторожнее. Минут через десять, с седьмой или восьмой попытки, я все же дотянулся из положения «в раскоряку» до неширокого лаза в стене. Ооооx, если так будет продолжаться каждый день, то долго я тут не проживу. В один прекрасный или не очень день или не день, можно сорваться с этого дурацкого склона, и просто-напросто сломать себе шею... Интересно, были ли подобные случаи? Поразмышлять на эту тему мне не дала выскочившая снизу системная надпись: *Поздравляем, вы успешно прошли полосу препятствий, доступно разовое увеличение навыка бег, лазание, получен опыт: 10.*

Так-так, и как их увеличить? Внизу упорно пыхтел Вильям. Я сконцентрировался на надписи, и вдруг перед глазами высветилась таблица с моими характеристиками:

Раса: Человек. Путь: Боец. Ступень: 0. Здоровье: 98,5%. Опыт: 10/500.

Сила: 27; Телосложение: 24; Ловкость: 31; Интеллект: 21; Мудрость: 24; Харизма: 20

Атакующий потенциал: Ближний бой +1 | Дальний бой +2. Защитный потенциал +2.

Доступно единиц навыков: 2/13.

Доступные навыки:

Лазание: 100% - 1 (+1).

Бег: 100% - 1 (+1).

Крепость тела + 1, реакция +2, сила воли +0.

Мда, с опытом негусто... Ладно, вернемся к навыкам. Как их все же улучшить? Попытался представить вместо нуля единицу, получилось!

Лазание: 0% - 2 (+1).

Бег: 0% - 2 (+1).

Что ж, в таком случае, не все так бесперспективно. В следующий раз должно получиться заметно проще. Пролезая в лаз, заметил, что мой новый друг завис в том же месте, что и я, но добрался туда все же на порядок быстрее.

Когда я вылез на карачках с другой стороны стены, там меня уже ждал эльф. Прищурившись, он оглядел меня и с неохотой произнес:

– Что ж, вынужден признать, что начальное испытание на прием в академию от меня ты прошел. Поздравляю. Где боров Вилли?

– Лезет наверх, тут недалеко. – На мой взгляд, он не был похож... Но смысла спорить с ушастым не было, поэтому я промолчал. Собака лает, караван идет... Тьфу, это ещё откуда?..

Модиссантре махнул рукой в сторону входа в замок:

– Столовая на первом этаже справа, не ошибешься… Остальные уже готовятся к занятиям внизу, так что постарайтесь быстрее. – Он отвернулся и зашагал в другую сторону. Кряхтения борова Вилли слышались все ближе, так что я решил дождаться его.

Зал на десяток столов встретила нас тишиной. Внушительных размеров повар по имени Гастор суетился у себя в кухне, где мы набрали оставшейся еды. Сказать по правде, кормили здесь отменно, и Вильям легко уминал первое, второе и третье вместе с куском пирога за обе щеки, и это только на завтрак! Мне хватило и одного второго, хотя новообретенный друг и тарахтел про то, что настоящий воин должен питаться от пуза.

– Сейчас будут занятия по искусству выживания в дикой местности, – говорил он, – запоминай все, чему учат: как двигаться в лесу, куда наступать, что можно есть, чего нельзя, как выглядят ядовитые растения и следы хищных животных. Будет еще много всего. Такие или подобные занятия проводятся каждый день после разминки и завтрака, а после будет интенсивная тренировка по ношению доспехов и владению оружием. Кто-то надевает доспех и защищается, а другому же дают различное тренировочное оружие. Понятно зачем, да? - Я кивнул. - Слушай наставника Сирда, он сильный воин. Скорее всего, в первую тренировку он выставит кого-нибудь опытного и накажет ему по-быстрому тебя отделать. Держись сколько сможешь, лучше защищайся и нападай, только когда уверен. – Я слушал, отмечая про себя интересные детали интерьера, и наслаждаясь вкусом еды. Откуда же эльф узнал о том, что мы приближаемся? Не дожидался же он три часа у дырки в стене, наверняка наблюдал где-то...

Тем временем Вилли продолжал:

– Через месяц тебе разрешат выбрать дополнительные вечерние занятия по вкусу, а пока будешь ходить только на стандартные, упражняясь до вечера, как и все.

– Спасибо, Вильям, – черт, что ж так тело-то ломит? Волнами накатывала усталость, видимо, полоса препятствий не прошла даром.

Заметив мой угрюмый вид, Вильям усмехнулся: – Хы, всем так первый раз тяжело дается разминка, ничего, привыкнешь. – С этими словами он поднялся, заталкивая в себя последний кусок пирога с картошкой и направился к выходу. – Пойдем, не стоит опаздывать, времени осталось мало.

Мы прошли по коридору, идущему внутри замка вдоль внешней левой стены. На месте назначения я увидел еще шестерых учеников, которые стояли у входа в малый учебный зал. Догадаться, что это ученики было не трудно – вымученные лица и неброская одежда, похожая на мою. У них явно было трудное утро.

Я быстро пробежал глазами по лицам. Так, трое людей, один кряжистый и квадратный со злыми мелкими желтыми глазками. Второй похож на слизняка. Третий, с цепким холодным взглядом, высокий и темноволосый, сильно отличался ото всех. Четвертым был низкорослый

дворф с мелкой рыжей бороденкой. Эльф с тощим лицом прислонился к стене и отвернулся в другую сторону. Здоровый зеленоватый мужик, похожий на полуорка из информационной картинки при выборе персонажа, сидел на полу. Подойдя поближе, я познакомился со всеми. Квадрат – Борхус, слизняк – Терсо. Аристократ не подал мне руки.

– Главиус, – прошептал Вильям.

Борода – Драблин. Эльф сказал, что его можно не звать совсем, а зеленокожий тупо отмолчался. Никто ни с кем не разговаривал. Не люди вообще держались особняком. Мой новый товарищ тоже тихо встал в сторонке и не отсвечивал.

Наконец-то пришел учитель, щуплый мужчина невысокого роста. Он сказал, явно обращаясь ко мне, что его звать Кивер, и что обращаться к нему я могу только в крайнем случае. Ну и порядки тут. Трехчасовая лекция на тему съестных припасов, которые можно найти в лесах разных широт и как их добыть, заставила, мягко говоря, зевать, особенно после утреннего марафона с препятствиями. Никаких системных сообщений я не получил.

После обеда было свободное время, которое я тут же потратил на более пристальное изучение интерфейса и завалил помощника обилием вопросов.

Раса: Человек. Путь: Боец. Ступень: 0. Здоровье: 98,5%. Опыт: 10/500.

Сила: 27; Телосложение: 24; Ловкость: 31; Интеллект: 21; Мудрость: 24; Харизма: 20

Атакующий потенциал: Ближний бой +1 | Дальний бой +2. Защитный потенциал +2.

Доступно единиц навыков: 0/13.

Доступные навыки:

Лазание: 0% - 2 (+1) | Бег: 0% - 2(+1) | Выживание: 17% - 0(+0)

Крепость тела + 1, реакция +2, сила воли +0.

Ого, добавился новый навык, да и параметры по другим почему-то возросли. В скобках добавились какие-то дополнительные значения. Ранее я не обращал на них внимания. После выяснения подробностей у гида оказалось, что есть навыки, к которым добавляются значения от завышенных характеристик тела, даже если сами навыки не изучены. Но есть и такие, что без предварительной тренировки и бонусов за характеристики тела, что отображаются в скобках, не даются – мол, если ничего не умеешь, то и помочь тебе нечем. Проценты отображают прогресс. Если набирается сотня, то можно вложить свободные нераспределенные очки, повысив его на единицу.

После урока выживания, как и полагал Вильям, меня сразу же выставили на первый тренировочный бой. На меня надели кожаный доспех, закрывающий все тело, кроме лица. *Кожаный доспех (вес 7 кг, защитный потенциал +2, сопротивление повреждениям 1-2, прочность 17),* Мы проследовали на площадку перед воротами. Ребята встали кругом подальше от нас. Мне предложили выбрать оружие. Покопавшись в куче, я вытащил деревянное копье с мягким наконечником и большой деревянный щит. Система услужливо подсветила их характеристики: *Учебное копье (материал дерево, урон 1-3). Военный щит (вес 4,6 кг, материал дерево, защитный потенциал+2, сопротивление повреждениям - 5 прочность 18)*. Моим противником стал Борхус. Ехидно ухмыльнувшись, он тут же взял себе длинный тяжелый меч из дерева и щит. Сирд сказал, что лучше всего потенциал ученика проявляется в драке. Он дал отмашку, и танцы начались.

С первого взгляда было видно, что Борхус был гораздо опытнее меня. Он сразу встал в стойку: левая нога впереди, тело от колена до шеи прикрывает щит, меч прижат к его верхней кромке. Солнце клонилось к закату, и он явно намеревался зайти на меня с солнечной стороны, чтобы меня слепило. Этот его финт я заранее раскусил, вовремя отходя по кругу и держа дистанцию. Бить копьем в лицо мне в тот момент не позволяла совесть, достать его ногу почему-то казалось нереальным, а все остальное закрывал щит. Того, что произошло дальше, я никак не ожидал. Мы немного покрутились друг напротив друга, а затем Борхус резко сократил дистанцию. Я был к этому готов, и хотел было ударить на опережение, но он с легкостью

уклонился, переступив на шаг вправо. Резкий боковой удар сверху вниз летел мне в ногу. К счастью, я успел слегка отойти, и меч зацепил меня совсем немного. Благодаря доспеху, я даже ничего не почувствовал. Второй мой выпад противник даже не стал блокировать – я попросту промазал. Борхус, победно взревев, будто я допустил ошибку, ринулся на меня, еще сильнее сокращая дистанцию, но не заметил камень, который оказался под его опорной ногой, и потерял равновесие. Он не смог даже нанести удара, чем я тут же воспользовался. Я ударил копьем плашмя ему по голове, но не рассчитал инерцию его движения. Будь я поопытнее, обязательно нанес бы урон... Далее я совершенно потерял контроль над ситуацией. Сильный удар сверху по голове на миг выдернул меня из реальности. В глазах потемнело, сверкнули искры, а в левом нижнем углу отобразился лог, отмеченный красным.

Получены повреждения от: Борхус (длинный деревянный меч) повреждения: 2 (50% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 60%.

Всего один удар, и я почти в нокауте! Повезло, что меч деревянный – шлем из кожи неплохо заблокировал его урон. Было бы оружие настоящим – мне кранты!

Краем уха я отмечал, что Сирд в это время указывает остальным ученикам на наши ошибки. В следующий момент я ринулся на Борхуса и попытался его достать. Он легко ушел с траектории моего движения, и мне не удалось коснуться даже его щита. Когда инициатива явно перешла на его сторону, я уже был настороже. Несколько его рубящих ударов я также проигнорировал, уйдя с траектории атаки, скопировав его манеру. Подловив его на противоходе, сделал выпад – мое копье гулко врезалось в его щит с весьма внушительной силой. Борхус даже отошел на один шаг, тут же сделал неуверенный выпад и опять промахнулся. Мне начинало казаться, что он слегка выдохся. Я двигался намного легче крупного соперника и решил сменить тактику. Немного выждав, когда он опять замахнется, я резко кинул тело в левую сторону, сделав выпад в открытую грудь противника, меч которого находился в верхней позиции. Борхус такого явно не ожидал и – о чудо! – не успел закрыться щитом. Удар вышел отменным, мне стало даже немного жаль соперника.

Его лицо покраснело, губы затряслись, а желтые глазки налились злобой. Мощный боковой удар я принял на нижнюю кромку щита, отчего тот чуть не вывернуло у меня из рук. Лямки из толстой грубой кожи выдержали, но вот торс оказался открыт. Делать было нечего, пришлось атаковать из неудобного положения. Ударив наотмашь, я попал сопернику по шлему. Древко с глухим звуком отскочило, не нанеся видимых повреждений. Этот неуклюжий удар меня, видимо, и спас. Пока враг нашел точку опоры и занес свой деревянный клинок для следующего удара, я уже успел перехватить его древком и даже отступил на шаг. Следующий мой выпад он отвел в сторону мечом, и, если бы не моя ловкость, я бы опять не успел разорвать дистанцию. Я попытался достать Борхуса в ногу, и с ужасом понял, что допустил оплошность. Выпад получился, прямо скажем, не очень, но главным было не это. Находясь в полусогнутом положении, я заметил удар сверху. Щит поднять выше груди было невозможно. Глухой удар, опять звездочки, и крик Сирда: «СТОП!» остановил избиение. Фуууух.

Остаток здоровья: 20%. Повезло...

– Тебя прозовут головой, – ухмыляясь, ко мне подошел Сирд. – На первый день с тебя хватит, иди отдыхай, утром будешь со всеми. Добро пожаловать в Кседльварр, боец. Если сдюжишь, мы сделаем из тебя настоящего воина! Да, держи, это тебе, одень и не снимай.

Амулет ученика Кседльварра. вес 0,1 кг, материал - малахит. Магический предмет. Неидентифицировано.

Так начались мои унылые будни. Мой новый друг Вильям поначалу хорошо помогал мне советами. Каково же было его удивление, когда он узнал, что у меня есть интерфейс, который периодически дает мне различную внутриигровую информацию. Оказалось, что у него такой вещи нет. На следующий день, вновь попытавшись поговорить с ним на эту тему, удивился

уже я – Вильям абсолютно ничего не помнил об этом, и разговор как-то замялся. Видимо, я отличаюсь от большинства людей тут.

Мой помощник прокомментировал мой вопрос об этом следующими словами: неигровые персонажи не имеют внутриигрового интерфейса и забывают обо всех деталях и разговорах, напрямую касаемых интерфейса или реальной жизни людей. Выходило следующее: единая глобальная корпорация видеоигр Нейрософт создала эту псевдореальность и капсулы для глубокого погружения. Ничем другим, кроме как реальностью, эту игру уже назвать язык не поворачивается. Если выпить капсулу, то нанороботы, содержащиеся в ней, создавали дополненную реальность и были способны ускорять личное восприятие времени. Другими словами, полгода, проведенные в учебном центре, могли приравняться к двум неделям реальной жизни. В остальном время там и тут течет одинаково. На мой вопрос о том, можно ли мне выйти в реальность, система ответила, что такого функционала на моем аккаунте не предусмотрено. Впрочем, я не сильно расстроился.

Два месяца бесконечного кошмара вымотали меня практически до крайности. Утро – бег по сложной пересеченной местности вокруг замка, который я зазубрил уже наизусть. Выходило у меня уже сносно, последний раз подъем по скале практически не вызвал затруднений. Если в первый раз я еле поднялся, то сейчас я видел множество мелких зацепок, где можно было подтянуться и перелезть. Как оказалось, дело техники и времени. После завтрака нас обучали умственным наукам. Мистикам давали тайные знания плетений, знания мира религии, природы и прочего. Нам же провели только одно занятие, начальную вводную, чтобы мы просто были в курсе. Зато другие вещи нам давали в полном объеме. После обеда мы переходили к активным занятиям: обучению скрытности, бесшумному передвижению, акробатике, поиску и слежке, прыжкам в длину и в высоту. Учителя четко отслеживали выдающихся в том или ином деле учеников, и отсылали их на узкоспециализированные занятия.

Вечером же Сирд показывал нам различные приемы, и мы занимались спаррингами с дальнейшей отработкой приемов на манекенах. Нас учили биться практически всем: кулаками, кинжалами, мечами большими и малыми, топорами, рапирами, копьями, пиками, трезубцами, цепами, булавами, луками и арбалетами. Мы метали то, что предназначено для метания в цель, и то, что не предназначено. Сирд в таких случаях говорил: «Никогда не знаешь, что в нужный момент окажется у тебя под рукой, так что вперед». Метали мы со стены и в манекены, что стояли за ней. Естественно, в таких случаях открывать ворота ради нас никто не собирался.

Каково было мое удивление, когда я узнал, что даже щит можно использовать как оружие, о чем было несколько подробных уроков. В спаррингах определяли атакующую и защищающуюся сторону. Причем на защиту надевался либо средний, либо тяжелый доспех, а атака проходила в легком. Я же ненавидел защиту. Лучше всего я чувствовал себя в легком и кое-как в среднем. В тяжелом доспехе у меня было чувство, что я заперт в железной банке, и меня отовсюду бьют... Ужасно. Но иногда были и веселые моменты. Под конец каждого вечера к нам приходил один из старших учеников, чтобы поиграть в «забей хрюшку». На таких ребятах обычно были надеты самые тяжелые пластинчатые доспехи. Мы выстраивались полукругом, обычно по трое или четверо, и атаковали все разом. Пять минут разминки в полсилы, а затем Сирд давал команду «фас». Нашей задачей было завалить его как можно быстрее, а у оппонента – продержаться как можно дольше. Шанс нанести травмы нашими деревянными мечами при таком доспехе сводился к минимуму, но от силы ударов устоять на ногах было делом не простым. К чести старших, держались они не меньше минуты. Иногда доставалось и кому то из нас, но как правило, не больше, чем одному за раунд. Продолжалось это до тех пор, пока либо хрюшка больше не могла встать, либо мы с хорошими синяками не разбредались по комнатам.

Такое обучение начиналось у тех, кто продержался больше полугода. Сирд говорил:

– Всегда может случиться так, что вокруг больше не останется союзников, и вы будете окружены врагами. Защищайтесь, как можете. Сломалось оружие – бейтесь щитом. Нет щита

– деритесь руками, если и руки не слушаются, то лягайтесь, грызите, но даже не допускайте мысли о сдаче. Если вдруг такая мысль закралась, то ты уже труп!

Сегодня пришло время испытания старичков. Полгода – именно такой срок для первого из них. За это время многие новобранцы уже покинули эти стены, так и не добравшись до испытания. За неделю в Кседльварр приходило как минимум по два человека, и, как правило, еще через неделю из них оставался один или вовсе никого. Сегодня я понял, почему именно Борхус стал для меня напарником на первый бой. Он был новичком, как и Вильям, они практически одновременно начали обучение, и жили, оказывается, в соседних деревнях.

С утра, как водится, их отправили на пробежку вместе с нами. Только вот одели, как полагается перед боем. У каждого по кольчуге, щит на спине, боевой меч и рюкзак весом в десяток килограммов, набитый камнями и драным тряпьем. К нему прилагалась пеньковая веревка пятидесяти локтей в длину. Кроме того, у каждого был кинжал, копье, притороченное к щиту, и лук. Хорошо хоть булаву на пояс не подвесили. С первой фазой испытания ребята, хоть и с трудом, но справились, предстояла вторая. Бой. С учителем. Продержаться надо было пять минут. В этот день я видел Вильяма последний раз.

– Пока, Рион, не будем прощаться, – Вильям лучился счастьем. Он не прошел второе испытание, но продержался полгода и стал бойцом Кседльварра, а значит, мог рассчитывать на должность стража практически в любом городе. Он вырвался из деревни, и я был рад за него. За эти два месяца мы подружились.

– Если боги дадут, то мы еще свидимся! Меня распределяют в Растерфелл, найдешь меня там, если захочешь.

– Удачи тебе, Вильям. Обязательно увидимся.

А пока что мне надо продержаться тут еще восемь месяцев. За то время, что я провел в замке, мне много чего открылось. Оказывается, наш мир был практически неизведан. Мы находились в северо-восточной части континента. Если южные земли были обжиты, то чем дальше в лес, тем толще волки, как говаривал Модиссантре. Кседльварр находился на самом восточном мысе, уходящем в море. Севернее и много западнее располагался Гибсхольд, на месте слияния великой реки Терма с её притоком, Горянкой. Терма несла свои воды от скалистых гор и западных холмов. Она потому так и называлась, что несла в себе теплые воды, и благодаря ей зима тут длилась всего три-четыре месяца в году, сковывая реку льдом всего на месяц. Еще севернее располагался Растерфелл, людской аванпост на неизведанных территориях. Дальше в горах можно было уже встретить поселения дворфов. Иногда они приезжали торговать металлом и драгоценными камнями, а сами запасались едой, одеждой и мехами.

Похоже, из меня готовили разведчика. Частенько мне приходилось по заданию следить за другими учениками, когда те углублялись в лес в поисках съестных припасов, или просто по самоволке. Насколько я понял, амулеты, что раздают всем ученикам, позволяют следить за их местоположением. Таким образом, преподаватель мог знать, где я нахожусь, и как близко подошел к цели, будучи незамеченным. Причем им полагалась награда, если они меня поймают. К счастью, я ни разу не попался.

В один из таких дней, на пятом месяце своего обучения, я вел слежку. Тихо пробираясь по подлеску в сотне шагов с подветренной стороны, я вдруг заметил, что парни углубились несколько дальше, чем обычно. Мы отошли от замка уже около пяти верст на северо-запад. Учитель выживания Кивер попросил их принести коры хинного дерева, если такое получится найти. Собственно, награды никакой не было обещано, но все прекрасно знали, что тому, кто его достанет, обязательно начислят один балл. Такая система поощрения была далеко не случайной. Все прекрасно понимали, что обучение в этом элитном заведении стоила очень дорого. Сюда могли попасть, только заплатив, либо по чьему-то протекторату, опять-таки за деньги, только платил протектор, либо в связи с приказом графа Дови-Цен "О развитии периферии". В дальнейшем бойцы отправлялись на службу в армию или в гильдию наемников, откуда не

могли уйти, пока не выплатят всю сумму за обучение. Таким образом, получившие достаточное количество баллов за время обучения, могли выбрать из арсенала замка дополнительное обмундирование, оружие и прочие мелочи абсолютно бесплатно. Так что вылазка парней была вполне оправдана, тем более, задания бывали очень уж нечасто.

Четверо парней шли в направлении на север, все дальше углубляясь в лес. Аккуратно ступая, стараясь не наступить на ветки, обходя подозрительные мшистые кочки и аккуратно раздвигая кусты, я увидел следы. Множество мелких следов. О боже. Они были раза в два меньше человеческих. Голые лапы с четырьмя пальцами. Отчетливо видны когти. Прямоходящее. Не нужно быть хорошим следопытом, чтобы это увидеть на голом вытоптанном участке вокруг туши обглоданного оленя. Остались только кости. Внутри меня все похолодело. Прошиб пот. Цхорги – плотоядные мелкие звери, напоминающие помесь волосатых мелких обезьян с собакой, но более уродливые, с темным густым мехом. Острые когти и зубы. Иногда они используют трофейное оружие. Достаточно умные, чтобы охотиться группой до пятнадцати двадцати особей. В логове может насчитываться до пятисот в худшем случае. Стиль боя – групповой, первый накидывается и пытается завалить. Если получится, то сразу же накидываются остальные, и уже от такой толпы не отбиться в одиночку. Не дадут встать! Стиль обороны – строй щитов. Все это тут же всплыло в голове, хорошо же в нас вкладывают знания на уроках выживания. Надо предупредить своих. Лук на изготовку. Десять стрел в колчане. Сто пятьдесят шагов по заросшему лесу – это не прогулка по замковой дорожке. Как можно осторожнее, но не сильно сбавляя темп, я устремился вперед. Нет смысла привлекать шумом много внимания, но можно предупредить таким образом своих, тем более расстояние небольшое. Деревья росли достаточно плотно друг к другу. Идеально место для засады. Впереди в подлеске, в сорока шагах, я заметил ребят. Они, видимо, услышали мое передвижение и заняли оборонительный круг. Молодцы. Вдруг темный невысокий силуэт отделился от дерева и метнулся в сторону одного из парней правее от меня, за ним еще один и еще, много.

– Цхорги! Отступаем ко мне! – Прокричал я, скрываться было уж бессмысленно. Вскидываю лук, мазать нельзя, большое количество деревьев мешают обзору. Вдох, задержать дыхание, слава богу, ветра в лесу нет… Спускаю тетиву на выдохе, она привычно бьет по предплечью. Есть! Стрела вошла в грудь мелкому уродцу! *Цхорг-боец повержен.* Проскочившее в логе я отметил вскользь. Еще одна стрела, цхорги мечутся из стороны в сторону, пытаясь напасть на кого-нибудь сбоку. Ребята отходят, отмахиваясь топорами от наседающего противника, сменяют друг друга парами, все правильно делают, как учили. Мелких уродцев становится все больше. Вдруг один из противников замирает, – выстрел – стрела уходит правее и выше, никого не задев. Я успел отойти на несколько шагов, пока доставал следующую.

Надо прикрыть ребят от наседающих тварей сбоку. Хорм! Моя стрела вонзилась прямо перед одним из зверьков. На меня обратили внимание сразу два хищника, нехорошо. Краем глаза я отметил, что одного из наших уже повалили на землю и пытаются затрепать. Еще выстрел, враг шарахается в сторону, стрела вибрирует в дереве. Как же так!

Первый цхорг, увидев во мне легкую добычу без оружия ближнего боя, уже на расстоянии пятнадцати шагов оскаливши пасть, разгоняется посильнее, чтобы наскочить с лету. Вдох, выдох, выстрел, стрела входит в ему в шею! Есть! *Цхорг-боец повержен.* Захлебывающийся кровью цхорг в трех шагах от меня истошно визжит и катается по земле еще секунд пять. Двое парней отбивают своего от треплющих его трех тварей. Куда делся четвертый, непонятно. Но и цхоргов из двух десятков осталось уже едва половина, хотя трупов на поляне всего четыре, включая тех двух, что убил я. Утащили, суки! Справа слышу отрывистый рык. Цхорг успел подобраться ко мне на расстояние удара из-за дерева и замахивается каким-то ржавым кинжалом. Замечаю, как стало медленно тянуться время. Рука цхорга с ножом летит мне в горло. Делать нечего, немного присаживаюсь и наклоняю голову. Рисково, может зря... Удар... Кинжал бьет в кожаный шлем по касательной и уходит в сторону. *Получены повреждения от: Цхорг-*

боец (ржавый кинжал) повреждения: 0 (99,9% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 99,6%. Фух, два шага в сторону, выкинуть лук, кувырок назад. Достаю топор из-за пояса. Принимаю атаку. Извернувшаяся дикая зверюга наносит удар сбоку, и я опять его пропускаю, не успев среагировать. *Получены повреждения от: Цхорг-боец (ржавый кинжал) повреждения: 0 (99,9% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 99,4%.* К синякам нам не привыкать. Бью топором ему в голову, но он уворачивается. Не рассчитал, привык сражаться с противником покрупнее. Замечаю, что четыре цхорга сдерживают двоих наших, пока другие четверо пытаются утащить второго бойца. Ну уж нет. Рывок, удар наотмашь, цхорг визжит, зажимая рану на боку, и пытается удрать. Беги, не до тебя сейчас. *Цхорг-боец побежден, ранен и бежил от вас.*Отмечает система.

Хватаю лук, секунда на прицеливание, шестая стрела пролетает не дальше пяди от рыла обезьяно-собаки. Он взвизгивает, отпускает добычу и пытается смыться. То, что надо. Еще пара выстрелов, к сожалению, неточных, и толпа разбегается. Ну, хоть в одного-то должен попасть! Я начинал злиться на свои неудачи. Сколько раз тренировался, а как дошло до дела, все мимо! Несколько секунд веду последнего отступающего цхорга. Выпускаю последнюю стрелу. Она вонзается посередине спины звереныша. *Цхорг боец-повержен. Получен опыт за бой: 275.* Ну вот, уже лучше, пора бежать и нам. Двое ребят подхватывают третьего и тащат его на себе. Высокий светлый длинноволосый парень вроде бы еще жив. Кровь на нем повсюду. Изодранный в клочья доспех, шлем сбит и валяется в стороне. Помогая друг другу тащить товарища, мы бежали что было сил.

Цхорги никогда не обитают на территории такими малыми силами, это наверняка один из охотничьих отрядов, причем далеко не самый большой. Стрелы кончились, и если эти мелкие твари нас догонят, то сил отбиться у нас, скорее всего не хватит. Через десять минут бешеной гонки по лесу мы вывалились прямо на группу учителей, что бежали нам навстречу. Сирд, Модиссантре и еще один, которого я еще ни разу не видел. Откинутый капюшон балахона из парчи, на котором серебряными нитями выполнены витиеватые узоры, растекающиеся по рукавам. У него было длинное худое лицо и неприглядные засаленные темные волосы.

– Положите раненого, – резко сказал волшебник, а то что, это был именно он, не вызывало сомнений. На его левом плече пристроился темный здоровый волосатый паук. Кажется, для него там даже было что-то пришито, видимо, чтобы лучше держался. Ранее у своего интерфейса я выяснил, что сильные маги могут призывать различных служителей себе в помощь. Они делятся с ними жизненной силой и опытом, а те в свою очередь уже могут одаривать хозяина своими способностями. – Влейте в него это, а то до замка он не доживет, – маг вручил мне запечатанную мензурку размером с мизинец. Мазнул по нему «взглядом». *Крошечное зелье исцеления: эффект восстановление здоровья 1.* Пока я возился с раненым, Сирд временем выпытывал у ребят, с кем мы столкнулись. Узнав, что это были цхорги, он чертыхнулся и послал нас назад в замок:

– За нас не волнуйтесь, подождем подмогу, и выдвинемся на поиски логова. Последний раз цхорги появлялись лет пять назад. Стаю, видимо, кто-то спугнул с предгорий, и они переместились ближе к нам. Мой приказ – не покидать замок, выставить двойной караул, а теперь бегом. – Наставник поторопил нас.

Раненый как раз начал приходить в себя. Хоть тащить не придется. Ну, про это я вначале погорячился, но было уже заметно легче – парень частично переставлял ноги. Добравшись до замка через двадцать минут, мы встретили на выходе отряд из десяти вооруженных до зубов старших учеников. А нас отправили отсыпаться, освободив от караула. Учеба на сегодня закончилась. Ввалившись в свою комнату, я первым делом скинул доспех, потом смыл с себя грязь в соседнем помещении и завалился на кровать. Ну что ж, посмотрим, что принес сегодняшний день. Думать о том, что случилось с пропавшим коллегой, совсем не хотелось. Кажется, его звали Лукас.

Раса: Человек. Путь: Боец. Ступень: 0. Здоровье: 99,5%. Опыт: 415/500.

Сила: 27; Телосложение: 24; Ловкость: 31; Интеллект: 21; Мудрость: 24; Харизма: 20

Владение простым оружием. Владение военным оружием: 72%. Владение стрелковым оружием: 94%.

Владение легким доспехом. Владение средним доспехом 76%. Владение тяжелым доспехом 64%. Владение щитом.

Атакующий потенциал: Ближний бой +1 | Дальний бой +2. Защитный потенциал +2.

Доступно единиц навыков: 2.

Доступные навыки:

Лазание:47% - 4 (+1) | Бег:100% - 3(+1) | Прыжки:34% - 3 (+1) | Выживание: 47% - 2(+1) | Скрытность:100% - 3 (+2) | Бесшумное передвижение:84% - 3 (+2) | Акробатика:31% - 3 (+2) | Поиск:64% - 0(+0) | Обнаружение:100% - 0(+0) | Использование веревки: 100%: 0(+0).

Крепость тела + 1, реакция +2, сила воли +0.

Так-так, а это уже интересно, получается, я неплохо прокачал за эту вылазку скрытность и бесшумное передвижение, почти на сорок процентов каждое… И обнаружение аж до семидесяти двух! Но дальше сотни почему-то не идет… Видимо, необходимо закинуть, как и раньше, один балл навыков. Система, есть вопрос.

– Можно ли прокачать навык дальше, без вложения свободных пунктов? – Потому как навыков становится все больше, а очки могут и закончиться. Вот сейчас три навыка у меня по сотне, доступных для увеличения, а свободных очков всего два.

– Такая возможность имеется, – ответил бесплотный голос в моей голове. – Навыки, в которые вы вкладываете свободные очки, становятся вашими классовыми на текущий уровень ступени и прокачиваются в два раза быстрее. Для увеличения внеклассовых показателей вы должны набрать удвоенное количество очков опыта в них, относительно номинала. Повышение произойдет автоматически. – Вот что мне действительно нравилось, так это развернутые ответы, которые давала система.

Получается, классовые навыки позволяют заострять развитие персонажа на чем-то, но их количество ограничено. Прокачав такой навык, можно в два раза ускорить обучение чему-то до ста процентов, а дальше набираем еще раз номинал и – оп! – навык повышается. Так, еще раз. Допустим, опыта на навык нужна единичка, мы ее набираем. Далее, чтобы навык увеличился постепенно, нужна еще единичка. Если же мы вкладываем классовый пункт, то последующий опыт до сотни наберется уже за половину времени, и, вложив еще один балл навыка, мы вместо двух единиц опыта потратим только ноль целых пять десятых, но и два классовых очка. В четыре раза быстрее! Но и мои пункты навыков ограничены только тринадцатью на данной ступени. Печалька. Поставим-ка пункт в обнаружение и скрытность.

Доступно единиц навыков: 0.

Скрытность: 0% - 4 (+2) | Обнаружение:0% - 2 (+1).

Наутро нас построили на замковом дворе. Я и не думал, что у нас учится такое количество людей. Около сорока учеников, среди которых я видел едва ли половину, и десять учителей! Неудивительно, что, по слухам, данная школа является лучшей во всем северо-восточном регионе. Вперед вышел тот маг, который вчера нас спасал.

– Меня зовут Маэгрос, я – директор этой школы. Многие из вас меня ни разу не видели. Впрочем, со вступительной частью можно закончить. – Он молча постоял с минуту, видимо, о чем-то раздумывая, обводя нас взглядом. – Вчера в окрестностях замка появилось кочующее племя цхоргов. Благодаря усилиям ударного состава учителей и группы старших учеников, цхорги поняли, что выбрали неудачное место для становища. Часть цхоргов перебиты, но большая часть отступила назад, в горы. Несколько учеников, к моей гордости, сегодня заслужили поощрение. – Назвав по именам людей, дворфов и эльфов, видимо, из отряда, который спешил вчера на подмогу учителям, он начислил каждому по пять баллов. Прервав возгласы

удивления и радости, он продолжил. – Но, к сожалению, не обошлось и без потерь. Группа младших учеников, к несчастью, оказалась далеко от замка, и была первой атакована группой охотников. Один из них погиб, его звали Лукас. Минуту молчания, пожалуйста.

Когда мы молча стояли, я думал о своем. Не знаю что это за обряд такой, но выглядит это абсурдно. Пятьдесят человек молчат о том, кого рядом нет. Для чего?

– Рион! – Я вздрогнул, почему я? – Выйди вперед. – Приказал Маэгрос.

Выбора не было, и я сделал два шага, хотя выскочкой быть мне очень не хотелось.

– Благодаря этому младшему ученику, который проходил обучение в непосредственной близости от четверки новичков, удалившихся слишком, – он с нажимом произнес последнее слово, – далеко от замка, сейчас не четыре трупа, а всего лишь один. За спасение троих тебе полагается награда. По пять баллов за каждого.

На миг вокруг пронеслись возгласы удивления и кое-где недовольный ропот. Я же стоял, чувствуя себя очень маленьким, и не мог понять, что я такого особенного сделал, вроде бы попросту спасал свою шкуру. Маэгрос же в это время раздал по два балла каждому из тройки выживших. У меня в общей сложности оказалось аж семнадцать баллов. Где-то я уже успел заработать еще парочку ранее. Часто нам даже не говорят, что мы что-то заработали.

Когда церемония закончилась, и все разошлись, ко мне подошел Сирд и отвел в сторону.

– Рион, ты же понимаешь, что это не полностью заслуженно, так ведь? Завалить трех цхоргов из двадцати и одного ранить, конечно, дело серьезное, но и для спасения остальных – маловато.

– Понимаю, – коротко ответил я. А что еще сказать?

– Конечно, без тебя им вряд ли бы удалось выжить, и я говорю тебе спасибо, ты мог просто сбежать. За это прими мою благодарность. В качестве награды от себя я скажу тебе то, чего не обязан говорить, спрашивай.

Я, кажется, вошел в ступор. Это получается, он мне предлагает задать такой вопрос, на который я не получил бы ответа в другой ситуации. Надо воспользоваться этим с умом. Чего мне хотелось бы больше всего на данном этапе? Конечно же, сдать экзамен на второе полугодие обучения! Вылетать после первого мне явно не хотелось.

– Чего мне не хватает, по вашему мнению, что бы пройти первое испытание? – На лице Сирда появилась улыбка.

– Получше вопроса не смог найти? Ну что ж, раз таково твое желание, а от слов у нас не отказываются, я отвечу, и даже помогу. Твоих умений вполне хватит, чтобы пройти полосу препятствий. В атаке ты достаточно неплох для равных себе. А вот защита у тебя хромает, ты плохо защищаешься в тяжелых и средних доспехах. В качестве поощрения я сделаю исключение. Кузнец Гардарос подгонит под тебя тяжелые латы раньше срока, и, чтобы было еще веселее, тебе выдадут легкий клинок из черного дерева. Возьмешь его вместо щита в левую руку. Чтобы ты не терял форму, будешь бегать один раз в два дня, а оставшееся утро занимаешься со мной лично. Будем играть в «свинку», – он развернулся и его заливистый смех огласил опустевший двор.

Вооот же.....

Глава 3. Все только начинается.

Первые два дня спаррингов с Сирдом прошли более-менее терпимо, он обучал меня бою с двумя мечами, показывал, как надо обороняться и атаковать. Но потом, как только доспех для меня был подогнан, начался ад. Я начал понимать, как чувствуют себя старшие, когда в тебя отовсюду прилетает. Причем бьют умело и сильно, отвлекая внимание и нанося в этот момент удары. К концу первого часа, когда пот уже тек с меня ручьем, я перестал сжиматься перед каждым пропущенным попаданием. Сколько раз я получил по пальцам левой руки, не счесть. На третий день мои результаты уже были очевидны. Приноровившись к технике ведения боя, я пропускал всего пару ударов в минуту. И вот настал момент, когда Сирд резко сменил тактику. Он закрутил мечи так, что я перестал понимать, где начинается один и заканчивается другой. Полностью дезориентированный, я пропустил град ударов и рухнул на спину.

– Неожиданно? – Он наклонился надо мной, откровенно зубоскаля. Признаков того, что ему было тяжело, я не наблюдал, в отличие от себя – обмундирование весом под тридцать килограмм давило к земле. Хотелось прилечь и отдохнуть, но я знал, что это не поможет. Находиться в доспехах более получаса было практически нестерпимо, хотелось поскорее выбраться. Даже лежа я ощущал их давление, а дышать было тяжело. Лучше отдыхать сидя.

– Да уж, я и не понял, что произошло. Как можно от такого защититься? – В голове гудело от трех пропущенных ударов в шлем.

– Можно, Рион, можно. Во-первых, тебе надо освоить веерную технику двух клинков, с которой может начаться как атака, так и защита. Один меч описывает дугу, отдельно от другого. Это только кажется, что они могут столкнуться. На самом деле каждый находится в своей плоскости, и пересечься они никак не могут. Главное – координация движений. Ты описываешь оружием как бы цифру восемь. – Наставник медленно показал. – Руки скрещены и согнуты в локтях, должны находиться прямо перед собой. Ты наступаешь и отступаешь, смещая клинки в стороны, помогая себе телом. Таким образом, ты будешь готов взорваться прицельными ударами, когда противник допустит ошибку и раскроется. – Сирд всегда, перед тем, как хорошенько нокаутировать меня, тщательно разжевывал каждую мелочь.

Так проходили наши совместные тренировки. Когда я думал, что освоил что-то, мне преподносился жесткий сюрприз, и тактику боя приходилось строить заново. А я в свою очередь думал, как продержаться против него на экзамене пять минут, и, кажется, мой план начинал обрастать подробностями. Мысль о том, что наставник может работать против меня на экзамене в полную силу, я гнал прочь. С другими учениками он так не делал, а я видел уже несколько выпускных экзаменов.

Вечером, тренируясь со сверстниками, я отрабатывал техники защиты. Пусть я терял в нападении, но необходимо было сделать так, чтобы в обороне шанс меня достать был крайне мал. Когда мы делились на двойки и тройки, то я старался попасть в тройку. Против двоих у меня уже были шансы выйти победителем, но мне это было не нужно. Защищаясь, я отметил одну закономерность. Обычно, если противники видели, что в одном месте меня не достать, тут же переключались на другое. Например, стоило выставить веерную защиту в сторону одного, как тут же другой бил в открытое место. Таким образом, отсидевшись в защите, я точно мог узнать, где пройдет следующая атака. Отскок в сторону нападающего, косой блок, уводящий оружие противника в сторону его компаньона, заставляющий того отвлечься, и один готов.

Также я заметил, что могу атаковать цель, используя разные подходы. Обрушивая мощь и скорость ударов - пробивая защиту за счет силы, или обходя блоки, уводя оружие защищающегося в сторону, за счет ловкости. На одной из тренировок, обрисовав ситуацию и задав вопрос по этому поводу Сирду, услышал в ответ:

– Рано или поздно придется выбрать, какой стиль с оружием ближнего боя тебе по душе, и следовать ему до конца, ведь именно так растет мастерство. Только углубляясь во что-то одно, можно достичь вершины. А если достиг, уже появляется искусство. Но до этого тебе еще очень далеко, а теперь защищайся!

Испытание я проходил в одиночку. Сегодня меня не напрягали, экзамен должен был пройти ближе к вечеру. Учеников, отучившихся целое полугодие, в этот раз кроме меня, не было. Облачившись в кольчугу (*Железный кольчужный доспех, вес 19 кг, защитный потенциал +5, сопротивление повреждениям 2-4, прочность 25),* и навьючив на себя кучу другого снаряжения, мешок с камнями и веревкой, я вылез за стену. В таком количестве снаряжения я не выбирался сюда ни разу. Сразу стало понятно, что бегал я не зря. Хоть и навесили на меня изрядно, я прибежал к отвесному скальному подъему меньше чем за час, отметив про себя, что веревку для этого задания дают не зря. Можно сделать петлю и закинуть ее за камень, что выходит из скалы чуть левее, в паре локтей от края. Прикинув, что пока буду вытаскивать веревку, завязывать нужный узел и пытаться попасть ей за камень, пройдет столько времени, что, при должном везении, я буду на полпути наверх, если полезу так.

Итак, три косые сажени изученной скалы и я, с тридцатью килограммами навешанного железа и камней. Каждое мое движение сковывал доспех, и тянул вниз рюкзак. Щит был закинут на спину, и, кроме своего веса, ничем не обременял. Забравшись на четверть, я попытался по привычке слегка подпрыгнуть и ухватиться за небольшой выступ, но пальцы лишь скользнули об него, и я повалился вниз. Глухой удар, воздух резко вышел из груди. Хоть это и смешно звучит, но, похоже, мелкие камни в рюкзаке, поддоспешник и кольчуга смягчили падение. Отделался легким испугом и легкой болью в шее. Видимо, слегка потянул, когда при падении голова откинулась назад. Надо её тоже тренировать. Лежа на спине, я взглянул в интерфейс, открыл подробно навык лазания, и тихо выругался. *Лазание:100%: -0,25(+1,75)(штраф из-за доспеха -5).* Может не выделываться и достать веревку? Ну уж нет, попробуем еще раз. Первая половина пути далась достаточно легко, я уже был к ней морально готов.

Следующий полет вниз был очень быстрым. Я потерял опору под ногами, а руки отрывались от скользкого, казавшегося доселе удобным, камня. Ничего не успев подумать, я снова лежал на спине, не в силах вдохнуть. В голове сияла кристальная ясность, а по телу разливались волны боли.

Получены повреждения (падение): 1. Остаток здоровья 79,8%.

Что ж, попробуем еще раз. Подтянуться, найти опору для ноги, оттолкнуться, схватиться за верхний уступ. Самое тяжелое позади, и вот я уже переваливаюсь через край. Фуух, даже веревку доставать не пришлось, ха-ха.

Встаем, время идет. Пропихивая мешок перед собой, я пролез в узкий лаз и сразу наткнулся на довольно ухмыляющегося Сирда.

– Без веревки? Похвально, но ты забыл о риске повреждений, которые вполне могут сказаться на тяжелом сражении в будущем. – Твою-то за ногу, вот же невзение, когда Вильям выпускался, им дали отдохнуть по пути к воротам. Меня же встречают сразу. Десятка полтора учеников расположились вокруг, сгорая от интереса, сколько же продержится этот любимчик учителя. Наверняка и ставки делали. Поднявшись и скинув с себя лишний груз, я принял длинный и короткий мечи из темного дерева из рук наставника.

– Время пошло, – сказал он и сразу атаковал меня.

Главным было не упасть в течение отмеренного времени. Поставив веерную защиту, я уклонялся от прямых столкновений, отходя по кругу против часовой стрелки. Два резких удара в центр моей защиты, и клинки разлетаются в разные стороны, открывая мой торс. Такого я не ожидал. Только резкий кувырок назад спас меня от града ударов. Вскочив, я тут же вновь отпрянул назад. Сирд был уже тут как тут, как будто приклеился. Косой удар сверху парировал вскользь, отведя его клинок в сторону, а прямой выпад в грудь другого меча я пропустил мимо

себя, крутнувшись вокруг оси и одновременно поставив защиту себе за спину из-за головы, и не зря – я смог парировать удар учителя, даже не видя его.

– Ты смотри, он держится, – послышались приглушенные вздохи со стороны.

Я отбил еще несколько выпадов, используя защиту веером только тогда, когда Сирд уже наносил удар.

– Быстро учишься, – одобрительно бросил наставник. А я пытался найти брешь в его нападении, что бы нанести один единственный точный удар.

Полностью акцентировавшись на защите, пытаясь не повторяться, насколько это возможно, я продолжал выжидать. Прошло несколько минут. Темп боя взвинтился до небывалых для меня высот. Пытаясь парировать очередной косой удар сверху в голову, я хотел было подныpнуть под него с тем, чтобы все же зайти сбоку и атаковать, но не рассчитал. Насколько все же опытный у меня противник! Уже присев и проскакивая мимо, я с ужасом заметил снизу росчерк деревянного меча. Подставить свой я уже не успевал. Все, на что меня хватило это наклонить голову, по максимуму отведя удар от подбородка, прижав его к груди. Хлесткий удар в район уха, кажется, подбросил меня вверх на пару сантиметров.

Получены критические повреждения от: Сирд (тренировочный меч) повреждения: 2 (71,4% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 39,8%.

Набат в голове затмевал рассудок. Атаковать смысла не было, все плыло, приходилось опять только обороняться. От пары следующих ударов спасла кольчуга. Лог отобразил не прошедший урон. Следующую минуту я только и успевал сводить удары по касательной да перекатываться в сторону. Когда восприятие немного восстановилось, я решил нанести несколько ударов, в, как мне показалось, открытый левый бок Сирда. Он легко отбил мои два удара и контратаковал. Тычок в грудь оттолкнул меня на пару шагов. *Получены повреждения от: Сирд (тренировочный меч) повреждения: 0 (99,9% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 39,2%.*

– Был бы у меня настоящий меч, ты бы сдох. – ехидно заметил Сирд, обходя меня по кругу.

– Но он-то ненастоящий, и мне всего лишь надо не упасть, – ответил я, подходя ближе, чуть выставив вперед левую ногу. Учитель, не ожидая подвоха, подобрался на дистанцию для удара, думая, что я отскочу назад. Немного перенеся свой вес, он подался вперед и сделал выпад. Я не пытался уйти, напротив, чуть наклонившись, я упер свой левый клинок прямо перед ногой в землю, блокируя его удар, а правой тем временем нанес колющий в живот в разрез между его клинками. Удар! Есть! Кожаная броня не спасала от таких выпадов. Судя по глазам наставника, удар вышел ощутимым. Бой был закончен, так как ученик оказался достоин, он нанес повреждения экзаменатору и автоматически прошел испытание. Редкость.

– Даааааа! – Меня переполняла радость. В порыве чувств я чуть было не обнял учителя, но вовремя опомнился.

– Ты прошел испытание, поздравляю, сегодня отдыхай, а завтра начнем. – Сирд сказал это так, как будто тренировки только начинаются. Коротко поклонился и пошел гонять других учеников. – Кстати, за прохождение экзамена подобным образом начисляют 5 баллов на счет. Сегодня отдыхаешь, – Бросил он из-за спины.

И тут сообщения системы просто заполонили все зрительное пространство.

Поздравляем, вы прошли первое испытание. Награда 100 очков опыта, 5 баллов к личному рейтингу Кседльварра.

Поздравляем, вы перешли на новую ступень развития!

Доступны следующие выборы архетипа: Путь Воина Тени, Путь Воина Славы.

Вам доступны очки талантов, в зависимости от архетипа.

Вам доступны две нераспределенные характеристики тела.

Ваши жизненные силы будут увеличены в зависимости от архетипа.

Крепость вашего тела, реакция и сопротивления магическим эффектам разума будут усилены в зависимости от архетипа.

Оп-па, пойдем-ка мы в свое логово, с этим надо разобраться. И хотя тело сильно гудело, я все-таки добрался до арсенала и снял там доспехи, преодолевая соблазн тут же заняться повышением ступени. Далее, нигде не задерживаясь, проследовал в свою комнату. В сильном нетерпении я открыл меню характеристик и закинул один балл в ловкость. Тут же хотел было закинуть второй в силу, но вовремя остановился, надо посмотреть, что за архетипы, а потом принимать решение. Тело сразу же отреагировало на рост характеристики, и движения наполнились небывалой легкостью. Вот это да, а ведь всего лишь одна единица! Так, теперь выбрать архетип:

Путь Воина Тени (редкий класс): Вы много тренировались и обучились большому количеству разных навыков. Выжить во враждебной среде, далеко от мирных территорий, теперь для вас не проблема. Сражающийся всеми видами не экзотического оружия, умеющий обращаться с различными доспехами и щитами, Воин Тени – это не просто боец первой шеренги, а элита, способная разведать обстановку, обескровить врага дерзкими вылазками и отступить без потерь. Классовые навыки: скрытность, бесшумное передвижение, маскировка, обнаружение, поиск, выживание, бег, акробатика, лазание, прыжки, использование веревки, плавание и верховая езда. Доступных единиц навыков: 4. Вам доступно два таланта на выбор из списка. Единицы жизни будут увеличены на 4. Крепость тела + 2, реакция +1, сила воли +0. Атакующий потенциал +1.

Путь Воина Славы (редкий класс): Вы всегда действуете нестандартными методами, не оглядываясь на других. Ваше стремление к победе беспрецедентно. Вы сами вершите свою судьбу. Вы можете стать как надежной опорой своим союзникам при обороне, так и возглавить атаку на превосходящие силы противника. Вы – всегда пример для подражания. Воин Славы обучен сражаться всеми видами простого и военного оружия, умеет обращаться с различными доспехами и щитами. Классовые навыки: лазание, бег, плавание, прыжки, использование веревки, верховая езда. Доступных единиц навыков: 2. Вам доступно три таланта на выбор из списка. Единицы жизни будут увеличены на 6. Крепость тела + 2, реакция +0, сила воли +1. Атакующий потенциал +1.

Сложный выбор. С одной стороны – неуловимость в будущем, с другой стороны – большая мощь при прямом столкновении. Жаль, нельзя посмотреть сейчас, что за таланты, сначала надо выбрать. Но мне кажется, что Воин Славы нравится мне больше. Пожалуй, выбор сделан. Выбираю второе, и тело окутывает легкое сияние, боль от полученных ушибов заметно притупляется.

Посмотрим, что там за таланты... Длинный список тут же отобразился передо мной. Чего тут только не было: и дополнительные бонусы к бегу, атака на скаку, и стрельба в движении. Но то, что я мог себе позволить сейчас, лишь слегка подсвечивалось. Немного покопавшись, я понял, открыв подробности каждого таланта, что внизу есть шкала прогресса. Ну вот, как же без нее. Оказывается, те, которые можно выбрать, уже наполовину мной изучены, и что-то дают, но если я выберу один из них основным, то смогу полностью раскрыть потенциал. В итоге я отобрал несколько вариантов:

Разумная защита: Для того, чтобы полностью овладеть этим талантом, вы проделали огромную работу, и хорошо владеете навыками, как атаки, так и защиты. Переключиться от одного к другому для вас уже не является трудностью. Вы можете отдать часть вашего атакующего потенциала в пользу обороны. Внимание: требования к интеллекту минимум 22.

И действительно, в последнем спарринге я заметил, что могу концентрироваться на обороне, при этом, все-таки пытаясь атаковать. Хотя раньше это казалось крайне сложным. Если этот талант позволит сочетать атаку и защиту в большей степени, то это хорошее подспорье для выживания. Но пока повременим, отложим на будущее. Я еще не так хорош в нападении, как тот же Сирд. Может, получу еще пару уровней, тогда и возьму, да и в Интеллект балл нужно добавить.

Бой с оружием в каждой руке: Вы больше не отвлекаетесь от сражения основным оружием на атаку дополнительным. Ваш атакующий потенциал для второй руки увеличивается до минус 2.

Отлично подходит для моего стиля боя. Если я правильно понимаю, то этот талант сможет добавить еще что-то.

Защита с оружием в каждой руке: Ваша техника фехтования двумя оружиями достигла определенных высот, вы бьетесь так, будто у вас есть небольшой щит. Защитный потенциал +1. Если вы сражаетесь в защите, ваши бонусы от данного таланта удваиваются.

Великолепно, это дополняет предыдущий талант, позволяя стать еще более защищенным, не потеряв при этом в атаке.

Удар из защиты: Когда вы полностью отдаетесь защите, то можете детальнее рассмотреть уязвимые места противника, оценить как он защищается и где допускает ошибки. Проведите не менее пяти секунд только защищаясь, и ваша следующая атака с намного большей вероятностью будет точной. Атакующий потенциал +4.

Мастер оружия (атака): отдав предпочтение определенному виду оружия, вы сможете освоить больше тонкостей с его использованием в своей технике. Атакующий потенциал +1.

Получается, уже пять талантов, которые мне хочется взять сразу, а доступно для выбора всего три. Исходя из реалий, которые передо мной сейчас, нужно по максимуму поднять защиту с двумя клинками. Выбираем Бой с оружием в каждой руке, Защиту с оружием в каждой руке и, пожалуй, Удар из защиты. Ведь именно с помощью последнего приема мне удалось пройти испытание. Хм, и закинем единичку все-таки в силу. По баллу навыка пустим в обнаружение и работу с веревкой. В следующий раз лучше все-таки не рисковать с лазанием по скалам. Наконец-то я открыл свои обновленные характеристики:

Раса: Человек. Путь: Воин Славы. Ступень: 1. Здоровье: 100%. Опыт: 515/1500.

Сила: 28; Телосложение: 24; Ловкость: 32; Интеллект: 21; Мудрость: 24; Харизма: 20

Владение простым оружием. Владение военным оружием. Владение стрелковым оружием. Владение легким доспехом. Владение средним доспехом. Владение тяжелым доспехом. Владение щитом.

Таланты: Бой с оружием в каждой руке. Защита с оружием в каждой руке. Удар из защиты.

Атакующий потенциал: Ближний бой +3 | Дальний бой +4. Защитный потенциал +3.

Доступно единиц навыков: 0/2.

Доступные навыки:

Лазание:47% - 5(+2) | Бег:100% - 3(+1) | Прыжки:34%: 4 (+2) | Выживание: 100%: 2(+1) | Скрытность: 0%: 5 (+3) | Бесшумное передвижение:84%: 4 (+3) | Акробатика:31%: 4 (+3) | Поиск: 0%: 1,25 (+0,25) | Обнаружение:0%: 2 (+1) | Использование веревки: 0%: 4 (+3).

Крепость тела + 3, реакция +3, сила воли +2.

Довольный результатом, я завалился на кровать и тут же провалился в сон. Необходимо быть готовым к завтрашнему дню.

Следующий день принес много нового. Во-первых, мои движения стали точнее, это я понял, сделав пару пробных взмахов мечом. Кажется, даже само восприятие времени слегка изменилось. Я уточнил этот момент у помощника и был озадачен. Оказывается, с преодоле-

нием планки уровня существует шанс на единовременное видимое увеличение атакующего потенциала. По крайней мере на первой ступени это почти всегда так. Намного чаще происходит иначе. Постоянные тренировки или прямой бой дают опыт владения телом, непосредственно с которого система считывает, насколько успешен тот или иной персонаж, и выражает это в привычных цифрах. То же касается и навыков. То есть если я конкретно поднаторею за краткий срок во владении оружием или, например, использую талант специализации, то получить такую плюшку можно и не достигнув следующей планки по уровню. Это особенно важно в случае со смертью персонажа! Тут я был ошарашен. Оказывается, есть игроки, к которым я вроде бы отношение имею самое прямое, так как у меня есть интерфейс. Если персонаж умирает, то откатывается к предыдущей ступени развития. С уровнем же теряются бонусы от более сильного тела, но не навыки и таланты. То есть становишься слабее в плане тела, но не более того. Проверять это не буду, вдруг я все же не игрок. Система дала понять, что я нахожусь в академии для неигровых персонажей, которые умирают окончательной смертью, так что буду втройне аккуратен.

Моим боевым наставником теперь стал Модиссантре, чему я был отнюдь не рад. Вечно брюзжащий эльф, смотрящий свысока, совсем не располагал к себе. Слова из него не вытянешь, говорит так, будто ему всегда лень это делать, тем более с учеником, тем более в этом месте. Складывалось ощущение, что он находится здесь не по доброй воле, а по принуждению. Впрочем, вполне может быть и так.

Мне также сменили группу обучения. Драблин - дворф с мелкой рыжей бороденкой, при моем появлении скривил свою харю так, что даже мне стало тошно. Скорее всего, он считал меня слабаком, только выскочившим за пределы первого полугодия, и тренироваться со мной – только терять время. Может оно и так, не будем гадать. Да и Хорм с ним, будет лишний повод надрать ему задницу на тренировке. Модис сказал, что нам будет полезно спарринговать друг с другом. Хормом, кстати, оказался местный бог, представляющий темную сторону бытия и черпающий свои силы из тоски и отчаяния. Самой приятной новостью было то, что мне позволили выбрать себе в собственность постоянный доспех, если я, конечно, захочу потратить накопленные баллы.

– Иди к Гардаросу, пусть откроет для тебя арсенал, там сможешь выбрать себе хороший доспех. Выбирай с умом. Баллов у тебя как у богатой невесты, – как всегда крутнувшись на месте, Модис тут же ушел в другом направлении.

Гардарос встретил меня, молча похлопав по плечу, и сразу повел в направлении Арсенала. В его глазах читалась какая-то отрешенная не то усталость, не то безразличие. В этой части замка я никогда не был. Неприметный вход со стороны двора в тупике вывел нас к узкой длинной спиралевидной лестнице, уходящей вглубь горы. Спустившись на несколько этажей и пройдя пару ответвлений, закрытых железными решетками, мы уперлись следующую, которую открыл кузнец уже своим ключом. Запах жженых факелов с маслом, казалось, пропитал эти стены навечно. Дальше по коридору весь проход загораживала большая дубовая дверь. Судя по массивности петель, толщина ее была изрядной.

- А что за ходы мы прошли, куда они ведут? - Я спросил кузнеца, дожидаясь, пока он дороется в связке своих ключей.

- Они ведут в другие секции замкового периметра, но тебе знать о том не положено, - проворчал он. Найдя, наконец, нужный ключ, он вставил его в замочную скважину и резко провернул. Массивная дверь, отворилась абсолютно бесшумно, к моему удивлению.

- Вот, смотри. В первой комнате все предметы с рейтингом пять, вторая – с десяткой, третья пятнадцать, четвертая с двадцатью, пятая же по единице, там простые клинки. Если хочешь найти хороший доспех, советую заглянуть в третью или четвертую. Все, бывай, как захочешь уйти просто, захлопни за собой дверь и иди на выход. Учти, здесь действует магиче-

ское око. Так, на всякий случай сказал. Ну все, мне пора работать. Ваши доспехи постоянно требуют ремонта. - Тихо брюзжа, немолодой, грузный кузнец затопал вверх по лестнице.

Такс. Огласите весь список, пожалуйста. Я направился прямиком к четвертой двери. Открыв, я охнул – слева по всей стене на постаментах в виде манекенов стояли различные доспехи. По стене справа было развешано оружие. Некоторые доспехи, как и оружие, отбрасывали синие, зеленые или черные блики при различных ракурсах.

Двигаясь вдоль рядов, я заинтересовался одним интересным экземпляром кольчужного доспеха. Каждое колечко выглядело тоньше обычного, но отличалось более крепким плетением – не четыре к одному, как принято, а один к шести, причем все кольца были проклепаны. Кольчуга доходила практически до середины бедра. В комплекте шли легкие поножи до колена, наручи, прикрывающие локти с внешней стороны. Легкие набедренные и плечевые щитки усиливали защиту в этих уязвимых местах. Шлем с наносником и бармицей, прикрывающей шею, но не спускающийся глубоко на плечи, также не должен был сковывать движений. Было видно, что доспех сделан мастером, на щитках и шлеме была выбита вязь черненых узоров. Весь комплект слегка отливал синевой. Я провел рукой по кольцам доспеха и увидел, что система подсветила его характеристики. Посмотрим.

Кольчужный доспех ветерана (вес 14,25 кг, защитный потенциал +6, сопротивление повреждениям 3-5, прочность 37/37. Максимальный бонус от ловкости +3, штрафы ношения -3. Материал сплав: железо, сталь, митраль, работа мастера.)

Как много данных, раньше я такого не замечал. Может быть, просто не удосужился посмотреть поподробнее? Или этот особенный? По показателям брони и подвижности он идеален для меня. Можно легко принять хороший удар деревянного меча, пусть даже он находится в руках достаточно сильного Драблина. Кстати, поколдовав с интерфейсом, понял, что в моей шкале здоровья одиннадцать пунктов. Вполне неплохо, если учесть, что деревянный меч наносит от одного до трех плюс бонус от силы оппонента. Но если попасть в открытый участок тела, мало не покажется. С таким доспехом можно и в поход отправиться. Интересно было поглядеть также на экземпляры оружия.

Я походил по комнате. Мой взгляд зацепил длинный прямой меч изящной тонкой работы с металлической рукояткой, обтянутой коричневой мягкой кожей. Вязь узоров шла впритык с кромкой меча, переходя на прямую, достаточно тонкую гарду. Навершие было выполнено в форме четырехлистника, три на три сантиметра и полтора в толщину. Лезвие отливало зеленым, и были заметны многочисленные разводы – признак большого количества слоев металла. Даже на вид он казался острым. Красивый меч, я дотронулся до рукоятки.

Длинный меч четырехлистника (вес 2 кг, материал: ???????? сталь, атакующий потенциал +1, повреждения 2-9, пробитие доспеха +1, работа мастера.)

Такой разрубит любой доспех! Подавив жажду схватить клинок, я выбрал кольчугу, выкинул лишние мысли из головы и твердым шагом направился наверх. Нельзя потакать своим желаниям, а то их становится слишком много. Уже забыв о мече, я подошел к Гардаросу.

- Аааа, вижу ты определился. Хороший выбор. Кстати, я думаю, она как раз придется тебе впору, даже подгонять не придется. Двадцать баллов списано, удачи тебе, дружок. Вернешься, если не подойдет, - Гардарос принялся дальше штопать кожаный нагрудник.

- Спасибо. Удача всегда пригодится. - Я отправился к себе примерять обновку.

Доспех сидел на мне как влитой. Собственно, теперь я сам выбирал необходимые мне курсы повышения навыков. Все же после полугода рекрутам давали больше вольностей, что несказанно радовало. Носить свой доспех теперь можно было постоянно, если захочешь, привыкайте, говорили наши мастера. Пробежка была обязательной только каждый третий. Я сходил к коменданту, гному, небольшого роста, на голове которого располагался смешной зеленый колпак, и записался на занятия по выживанию, как и раньше, а также на занятия по акробатике и поиску. Остальное время уделю только боевым искусствам. Это приоритет, если хочу выжить

в дальнейшем путешествии и добиться своей цели. Все-таки встреча с богом это далеко не просто, насколько я понял. Ну вот, со всеми делами покончил. Пора идти на спарринг.

Модис, удобно расположился на внутреннем дворе замка, сидя на почерневшем от времени пне. Раскурив трубку, он вяло произнес,

- Давайте, покажите, на что вы способны.

Дворф хмыкнул, поднял щит, ударил в него тренировочным топором. Я отметил, что его топор слегка больше стандартного и имеет небольшое лезвие-крюк с обратной стороны. Таким удобно цеплять щит противника, выдергивая того из строя. Впрочем, вскоре я убедился, что его можно использовать и по-другому.

Просто жизненно важно не опуститься по рейтингу ниже, так как развиваться можно только с более опытным противником. С неумехой никому не интересно, и если я проиграю, выставлять меня с кем-то более сильным мерзкий эльф точно не станет. Я приготовился к бою, сердце бешено колотилось. Закрутив топор, бородач ринулся на меня. Следуя своей новой тактике, я подгадал, когда враг приблизится на расстояние удара. Не став нападать или защищаться сразу, я ловко отскочил в сторону, лишив дворфа преимущества. Отдавать инициативу на волю случая нет смысла, особенно с таким неповоротливым противником.

Два резких и быстрых шага к коротышу, и теперь я уже нападаю. Мой меч в правой руке описал дугу, и лишь зацепил левую ногу противника. Стало очевидно, что в данной ситуации доспех легко бы справился даже с боевым мечом. Левый же клинок отскочил от щита, выставленного Драблином. Неплохо. По всей видимости, дворф обиделся и решил меня удивить. Он попытался навалиться на меня всей своей массой. Вышло достаточно медленно, но на всякий случай я решил уйти в оборону, сделав еще пару шагов назад. Драблин разогнался и стремительно побежал почему-то слегка в сторону. Я удивился такому маневру.

Пытаясь ударить меня щитом, отвлекая внимание, он крутанул свой топор в руке крюком наружу и выкинул его в сторону моей ноги. Лишь в последний момент я понял, что он задумал. Уйдя из захвата перекатом, я вновь уравнял наши позиции. Хитрый мелкий карлик, пытается завалить меня на землю и там уже расправиться, причем делает это достаточно опытно.

- Ну, давай, борода, - я вызывающе пригласил его к атаке, - я жду. Прозвище борода было его слабым местом, она же была жиденькой. Насмешка над надменным дворфом, что может его еще сильнее распалить. Чем громче внутренняя ярость, тем меньше видишь вокруг.

Дворф взревел и бросился, размахивая топором, вкладывая в удары всю свою силу. Наивный. Шаг влево, уклон, размашистый обратный пропускаем над собой, левый верхний аккуратно сводим по лезвию мечей, благо у меня их целых два. Что и требовалось – плечо дворфа и часть спины открыты для нанесения удара. Вначале мне показалось, что моя атака будет неотразима, может, так оно и было бы, но Драблин решил по-другому. Он просто сгруппировался в момент моей атаки и воспользовался своим ростом, прикрывшись полностью щитом. Через мгновение он еще и отскочил на один шаг, не дав мне развить атаку. Тоже непрост. Знал, что будет открыт, и успел отойти. А вот я в следующий момент сплоховал: видимо, от неожиданного промаха, остался на месте, чем тут же воспользовался оппонент. Солидный тычок в живот сдержал доспех.

Получены повреждения от: Драблин (тренировочный топор дворфов) повреждения: 0 (99,9% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 99,6%.

***

Во внутреннем дворе замка собралось с десяток зрителей. В центре происходило представление. С одной стороны – кряжистый дворф с небольшой рыжей бородой. Он крепко держался на ногах как скала. С другой высокий и подтянутый, перетекающий словно вода, человек. Мощный удар сверху вниз топором, но на месте ловкача уже воздух. Пара плавных шагов за спину, два рассекающих параллельных земле удара клинками, и дворф уже подставляет под

один щит, а второй, отклоняя корпус, принимает на доспех так, чтобы тот ушел по касательной вверх. Вот он, шанс для цверга, нужно проводить контратаку. Резкий набор скорости в надежде повалить противника, но человек уже перекатом уходит в сторону, вставая в оборонительную стойку. Выставляя вперед щит, дворф напирает, вскрывается и наносит мощнейший удар сверху, метя в голову. Человек взрывается веерной защитой и, отступая вбок, сводит оружие противника в сторону. Теперь уже в уязвимой позиции оппонент, но развить успех не успевает. Дворф ловит все удары щитом.

- Я же вам говорил, будет весело - смеется Модиссантре.

- Да, ты был прав, что поставил их в паре. Ставлю пять золотых, что они прободаются до вечера! - Сирд принял кисет с табаком от коллеги.

- Я пас. - Модиссантре явно наслаждался процессом. Еще бы, сидишь, ничего не делаешь, а спектакль идет, красота!

Человек четко держит дистанцию, и взмахи топора пролетают буквально в сантиметрах от кольчатого доспеха. На его лице можно рассмотреть легкую улыбку. Два мощный удара клинками, но бахтерец и латный наплечник сводят усилия на нет. Контратака дворфа, удар щитом и человек пытается разорвать дистанцию, но топор цепляет его за ногу. Кувырок назад и приглашающий к атаке жест, кажется, доводят бородатого до белого каления. Человек шагает в сторону и назад, дворф в прыжке пролетает мимо и получает по спине клинком увесистую оплеуху.

***

Поздний вечер и зрителей уже не осталось, даже учителя покинули арену.

- Сдаешься? - Не надеясь, что мелкий согласится, спросил я. Дворф держится, но видно, что очень сильно устал, впрочем, как и я… Но мне-то легче, ведь три четверти боя я находился в защите, уходя, парируя и сводя на нет потуги противника акробатическими трюками. Десятки раз мы обменивались ударами. Я встретил равного противника. Пару раз дворфу даже удалось меня свалить на пол, но развить свой успех я ему не позволял.

- Еще чего! Мы тут уже пять часов, ты бы уже лег, если бы у меня был настоящий топор. - Дворф все кипятится, что не смог одержать явную победу над младшим учеником.

- Как и ты, - я рассмеялся.

- Ладно, пойдем лучше на кухню, пока Гастор ее не закрыл. - Решил примириться дворф или, как называли их иногда жители Мирдара, цверг.

- Пойдем.

- У меня преимущество по итогу – нагло заявил дворф.

- Еще чего, думаю ничья, ничья сойдет?

- Пффф…

Так я обрел нового друга в стенах академии. Драблин оказался вполне хорошим собеседником, особенно когда молчал. Но уважение друг к другу появилось, стоило хорошенько подраться. Впрочем, не особенно долго мы были напарниками, через три месяца Драблин выпустился. Если я когда-нибудь соберусь в Растерфелл, то, скорее всего, мы вновь там увидимся. Дворф хотел пойти туда, так как там хорошо платят, но и опасностей больше. Он рассказывал о местном быте, о том, что там чуть ли не каждый день рейды, зачистки близлежащий территорий и дальние разведывательные вылазки, охрана караванов до дворфийских кланов. Места, чтобы быстро выплатить долги по обучению, лучше не найти. Что ж, учтем.

Глава 4. Выпускной

Три щитника в легких доспехах сражались с одним противником. Судя по движениям, тот был намного опытнее и проворнее. Он ловко маневрировал, но избегать фланговых атак против троих было сложно. Копейщик орудовал издалека, на нем основывалось нападение тройки. Он старался держать юркого противника на расстоянии, не позволяя произвести резкую контратаку, отрезая один из углов атаки, сковывая и загоняя. Мечники работали по бокам, и постоянно додавливали, пытаясь зайти во фланг.

Их совместная атака была хороша, один меня даже чуть не задел по ноге, лезвие пролетело на пол-ладони выше колена. Бьют по уязвимым точкам, хитрецы. Три щита напротив, копье и два меча. Резкий перекат вправо сокращает дистанцию до врага, лишая возможности напасть им всем скопом. Два сильных горизонтальных удара по ногам получаются слишком предсказуемыми. Соперник успевает ретироваться и подставить щит. Они уже долго меня кружат. Не первый наш совместный бой. Выпад копья я успел отклонить двумя клинками только в последний момент. Быстро он подобрался, выжидал, пока отвлекусь. Мечники опять подтянулись с флангов, пришлось спешно разрывать дистанцию. На целый шаг не успели, молодые еще, не хватает опыта.

Обходя соперников по кругу, я вынудил их перестроиться, и серия их атак пошла вялой и нескоординированной, даже клинки не пришлось подставлять. Улучив момент, я вплотную приблизился к самому опасному. Отведя левым коротким мечом копье в сторону его друзей, я помешал их атаке. Ускорив длинный меч, пустил его вдоль щита, поближе к его телу, чтобы он не заметил начала удара. Есть! Клинок находит уязвимую точку под рукой. Даже будь на нем хороший доспех, ему бы досталось неслабо. Противник вскрикнул и присел от болевого шока. Ну да, на несколько секунд ты уже не боец. Краем глаза я отмечал передвижения остальных. Увидев, что один частично выбыл, противники усилили натиск. Еще бы. Если их было трое, и они не могли меня достать, то что будет с двумя. Надо быстро решать такие дела.

Один клинок игнорирую, просто смещаясь в сторону второго противника. Защита веером, и выпады оппонента отлетают куда попало. Щиты прижаты плотно к телу, глаза ребят цепко следят за моими движениями. Выжидаю, пока кто-нибудь оплошает и слишком раскроется. Делаю движение вперед и резко перетекаю влево. Новичок, пытаясь достать меня в движении, наносит размашистый боковой удар, открывает часть спины и правый бок. Одним клинком, дополняя его инерцию, ударяю по оружию, одновременно проскакивая мимо. Пусть себе летит дальше. Выпад в открывшуюся спину и мой деревянный меч безжалостно бьет по ребрам.

- Все, Рион, достаточно, - на поляне возникает Модис. Вот же засранец, не дал поиграться. Я благодарю противников за тренировку. Вижу довольные лица. Для них сегодня все закончилось гораздо лучше и быстрее, чем четыре дня назад.

- Ты их слишком уж откровенно раскладываешь. С тобой и четверо младших, скорее всего не справятся, так что вынужден сказать, что тебе уже тут не место. - К слову сказать, Модис никогда не вставал со мной в пару. Не то, что Сирд. Но он не занимается полугодками, только младшими, жаль. Так что с выпуском Драблина, я потерял своего основного напарника и два месяца занимался оттачиванием приемов на манекене и вечерними занятиями с младшими учениками. К слову сказать, когда я стоял исключительно в защите, то пропускал удары от них настолько редко, что об этом даже не стоит говорить. Защищаясь, я выжидал и примечал уязвимые точки и открытые места оппонентов, вскрываясь только тогда, когда был практически на сто процентов уверен, что нанесу повреждения. Удар, отскок, опять оборона, и так по кругу.

Для младших учеников эти два месяца стали тяжелым испытанием. Каждый вечер из десяти человек выбывало трое. А через три дня для тех же троих все опять повторялось заново. Мне было совсем их не жаль. Лучше тысячу раз получить деревом, чем один раз сталью.

С такими мыслями я очутился за стеной. Последние пару недель, когда вечерние спарринги заканчивались слишком быстро, я отправлялся на пробежку в свое удовольствие. В броне и с тренировочными мечами за поясом, которые сами по себе залиты свинцом внутри для придания нужного веса. Пробегая, наверное, сотый раз по дорожке, я лениво просматривал свои характеристики и намечал дальнейшие пути развития.

Раса: Человек. Путь: Воин Славы. Ступень: 1. Здоровье: 100%. Опыт: 870/1500.

Доступно единиц навыков: 0/2.

Доступные навыки:

Лазание:11% - 6(+2) | Бег:63% - 4(+1)* | Прыжки:100%: 4(+2)* | Выживание: 47%: 3(+1) | Скрытность: 0%: 5 (+3)* | Бесшумное передвижение:84%: 4 (+3)* | Акробатика:100%: 4 (+3) | Поиск: 0%: 1,25(+0,25) | Обнаружение:0%: 2(+1) | Использование веревки: 0%: 4(+3).*

Крепость тела + 3, реакция +3, сила воли +2.

Почти выбрал все навыки, осталось всего два на этом уровне. Половину до следующего уровня тоже набрал, все вполне неплохо проходит.

Вечерело. Ветра почти не было. Это были последние погожие деньки перед долгой зимой. Было очень тихо. «Даже птицы не поют, – отметил я про себя, – странно». Пробегая мимо пологого склона, который, насколько я знал, через полверсты ниже упирался в отвесную скалу у моря, - я обратил внимание на странный звук. Нечто среднее между звоном и свистом. Отрывистый короткий звук начал нарастать и резко оборвался. Деревья и кустарники, росшие по склону, не давали обзора, и рассмотреть, что там происходит, отсюда я не мог. Хм. Выбор, однако.

Я затаился. Пойти посмотреть или доложить в замок? Если рассказать в замке, то пойдут проверять, а если ничего при этом не найдут? Мде. Может, показалось. Схожу по-тихому, как учили, гляну одним глазком и назад. Если ничего нет, и черт с ним. Аккуратно, очень тихо пробираясь по кустам к тому месту, откуда, как мне показалось, шел звук, я вышел к небольшой поляне, шагов пятнадцать в диаметре. Странно. Поляны тут раньше не было. Это я знал совершенно точно. Все места по многу раз хожены, особенно вблизи от академии. Спрятавшись на краю в зарослях, я стал ждать. Начали сгущаться сумерки, но ничего не происходило – ни посторонних звуков, ни движения… Ладно, раз ничего нет, можно и назад.

Вдруг я увидел, как прямо в центре поляны что-то неярко сверкнуло... Какой-то предмет. Надо посмотреть поближе. Обойдя аккуратно поляну по кругу, даже расширив радиус, я ничего подозрительного не заметил и направился к центру. Не доходя пары шагов до цели я еще раз осмотрелся. По-прежнему тихо. Осторожность никому не повредит.

В центре поляны лежал какой-то черный блестящий шар сантиметров трех в диаметре. Немудрено и не заметить. Я хотел было его поднять, но не донес руку на каких-то десять сантиметров, как увидел вспышку и на долю секунды мой разум поглотила темнота. Муть и тошнота быстро сошли на нет, и я смог осмотреться. Сквозь отверстие в потолке в центр комнаты, где я сидел, тонким лучом падал свет. Гладкие отполированные стены и темный каменный постамент в виде цилиндра в дальнем углу. Из комнаты уходил темный коридор с поворотом направо, предел видимости – десять шагов. Вот же попал. Похоже, шарик был порталом. Я читал о подобном типе перемещений в библиотеке замка. Это было дорого. Очень дорого для путешественников перемещаться подобным образом. Но про стихийные порталы, тем более похожих на черные жемчужины, не видел и не слышал. Подойдя к постаменту, я увидел на нем надписи, выдолбленные на разных языках. Отыскался и знакомый. Надпись гласила "сражайся или умри". Я выругался. Поганое дело. У меня с собой два тренировочных меча. Хоть доспех боевой, и на том спасибо. Я начал пробираться по коридору вперед. По стене шли подставки

под факелы, в некоторых они даже были, но, естественно, не горели. Запахов, кстати, не ощущалось. Странно. В любом склепе может быть запах затхлости, в пещерах может пахнуть мхом, другими растениями или его обитателями. А тут ничего. Знаток пещер из меня, конечно, никакой, информация была только та, которую мне рассказывали или, о чем читал. Не будем гадать, идем дальше. Выглянул из-за угла. Темно. Вдруг впереди я расслышал звуки, которые невозможно спутать: участившиеся шаги, и позвякивание кольчужного доспеха. Близко! Что-то мне стало слегка дурно. Рванув назад, я оглянулся. Труп! Ходячий труп гуманоида почти без плоти бежал на меня. Как же мерзко он выглядит, давно ссохся! В провалах глазниц была темнота. Остатки рваной ржавой кольчуги и пробитый шлем венчал голову. В руке короткий боевой меч, а прикрывается он стальным щитом! Обнажив свое тренировочное оружие, я сглотнул. Парировать нельзя, разрубит. Остается попытаться уклониться и нанести пару ударов в основание черепа в надежде, что тот отлетит, и скелет упокоится.

Выработав хоть какой-то план, я слегка успокоился. Тем временем враг подошел на расстояние удара, резко ускорился и нанес рубящий сверху. Не ожидал от костяка такой прыти. Сила и скорость, с которой клинок пролетел мимо меня, внушали уважение. Понаблюдаю за противником из обороны. Поступим как обычно. Пару уходов от противника, и буквально третий колющий удар вскользь достал мое левое плечо. Хорошо, что доспех легко его выдержал. Удивительно, но мою контратаку этот ветхий воин успешно отбил своим щитом. Град ответных ударов тут же обрушился на меня, я еле успевал разрывать дистанцию, первый удар отскочил от шлема, второй пришелся по касательной в голень. Щиток выдержал, спасибо мастеру. Наааа! Я влупил своей деревяшкой ему по черепушке. Голова скелета качнулась назад и без видимых повреждений вернулась обратно. Прискорбно. Костяк попытался меня достать, но я уже был готов и сменил позицию, зайдя во фланг. Одновременно поворачиваться и точно атаковать у него не получилось. Я наметил следующую точку для атаки поверх его щита. Удар, еще один! Труп жестко блокирует, орудуя щитом, не давая даже шанса достать его. Надо что-то предпринимать, иначе он меня тут загоняет. Рано или поздно, но я могу пропустить удар. У него же настоящий меч, а у меня всего лишь деревяшка, хоть и со свинцом внутри. Вспышка озарения осветила мое лицо. Надо отнять его оружие!

Примеряясь, как это сделать, я отскочил от нескольких выпадов. Я никогда специально не занимался приемами по разоружению или опрокидыванию противника, как Драблин, но принцип я знал. Задумываться же о том, что на звуки сражения может прийти кто-то еще из его компаньонов, не хотелось. Но эта мысль то и дело закрадывалась, как шпион. Я решил ударить двумя клинками в основание кисти. Пока я отвлекся на прицеливание, чуть не получил колющий в живот. Доспех опять спас, а я вовремя отклонил корпус в сторону, и меч лишь прочертил вскользь.

Успешное попадание по его руке не дало ощутимых достижений. Костяшка лишь отскочила в сторону, беря очередной размах. Пошел размен. Доспех терпел, я же пытался разбить кисть этому гаду. Очередной хлесткий удар трупа я принял на кольчугу, прижал его кисть к себе двумя руками и резко развернулся, беря его руку на излом. Меч оказался в моих руках, а его зубы клацнули в десяти сантиметрах от моего лица. Вот теперь повоюем! Хищно сверкнул короткий потертый клинок.

Удар, еще удар, скелет валялся на полу, закрываясь щитом. Пинок в щит, всем весом на него, пусть попотеет. Хотя куда ему потеть. Костяшка. Десяток ударов в голову, шею и, наконец-то, скелет затих. *Скелет-воин повержен. Получен опыт за бой: 50.* Фуууух. Лишь один противник, а сколько мороки. Кстати, очень мало опыта, и одни странности, начиная с моего попадания сюда. Анализируя прошедший бой, я заметил, что мой старый меч не наносил урона от слова совсем. А вот его клинок (*Простой короткий меч, вес 2 кг, материал: сталь, повреждения 1-6)* уже мог нанести урон, и то, навскидку, в одном случае из четырех при хорошем замахе. Путем нехитрых вычислений получаем, что в среднем мой противник имел сопротив-

ление повреждениям в целых пять пунктов! Хороший у него магический доспех получается. А иначе чем магией это не назвать – костяк после упокоения совершенно не выглядел крепким и разваливался от любого прикосновения. В следующий раз будем аккуратнее с такими вот противниками. С этим повезло, не пробил меня ни разу, кольчуга и поддоспешник справились. Прислушавшись к себе, я не заметил каких-либо повреждений, да и интерфейс услужливо подсветил мой хитбар в сотню процентов.

Немного отдохнув, я вооружился еще и военным стальным щитом и снова шагнул в темный коридор. Пробираясь как можно тише, я вновь услышал впереди топот по направлению ко мне. Звук был похож на удары кости о камень, это я уже не перепутаю. Но к нему еще примешивается размашистое шарканье. Тактическое отступление! Выбежав назад в зал, я кинулся к постаменту и попытался его поднять в надежде кинуть и оглушить хотя бы одного. Но не тут-то было, он оказался слишком тяжелым и даже не шелохнулся, как будто врос в пол, да и прятаться за ним нереально, маловат. Бросив это занятие, я решил принимать бой, как и в прошлый раз.

Из темноты вылез похожий на предыдущий скелет с таким же щитом и уже длинным мечом – опасный противник. И все бы ничего, но он пришел с другом. Мерзкого вида полуразложившийся труп с гниющим на вид мясом был более-менее свеж. Да куда же я попал! Тут же логово какого-то некроманта! Медлить мертвяки не стали. Сильный удар длинного меча я принял на щит. Меч противника улетел в сторону по касательной, а паника уступила место ритму боя. Присмотревшись к врагам, я увидел надписи над ними: *Скелет-воин. Зомби-человек.* Лаконичненько. Хорошо, что оружия у зомби нет. Сначала надо избавиться от слабого противника. Попасть в такого неповоротливого соперника труда не составило. Ох, ты ж... От зомби не отвалилось даже волоска, хоть и попал я всего лишь по касательной! Да что же это такое, и его защищает какая-то магия! Мертвец сделал сильный замах рукой, но я отступил на шаг назад и вправо, отдаляясь от скелета еще больше. Обходя зомби по кругу, я наносил ему удары сверху вниз. Защититься он не мог, но и три моих удара не нанесли ему повреждений. Зомби замешкался, а скелет, за которым я не уследил, умудрился зайти с фланга. Летящий клинок в левую ногу я заметил в последний момент. Хорм, ну почему тут так темно! Разворот ноги! Звяк!!! Жесткий удар в наголенный щиток. Горячая липкая волна окатила с ног до головы. Не пробил. Уууф – вздох облегчения вырвался из моей груди.

Зомби издавал какие-то мерзкие не то хрипы, не то стоны. Я прицелился ему в глаз и нанес удар. Чавк! Мне показалось, что лезвие вошло до другой стороны черепной коробки. Вытащив клинок, я переключил внимание на скелета, и вовремя! Он как раз замахивался для нанесения очередного удара. Легко отступив на безопасное расстояние, краем глаза заметил шевеление в том месте, где стоял зомби. Не сдох?! Чуть повернув голову, увидел ходячего трупа, поднимающегося с пола. Ну уж нет! Я попытался ударить его по опорной руке, но его костяной напарник заставил меня снова отвлечься на защиту, и мой удар прошел мимо. А тем временем мясной товарищ встал и бросился в атаку. Проворство вновь меня спасло. Все же иметь в характеристиках тридцать два напротив строки ловкость – это серьезно. Мой колющий выпад безоружный противник даже не заметил. Клинок просто соскользнул с податливой лишь на первый взгляд плоти. Уворачиваясь от атаки скелета, я пропустил удар в плечо от зомби. Звон от щитка наплечника стоял, казалось, пару секунд. И хоть урона я и не получил, но оценил, насколько серьезен может быть враг, попади он в более уязвимое место. С минуту они меня гоняли по поляне без успехов с обеих сторон, пока гнилой товарищ наконец-то не допустил оплошность. Мощный удар в основание шеи, и враг завалился на пол. *Зомби-человек повержен.* Что ж, можно приниматься за второго. Размашистые удары скелета были сильны, но очень прямолинейны, приноровился к его темпу. Приняв десяток на щит, парочку пропустив на броню вскользь и парочку парировав, я нанес мощный косой удар, который застиг его

врасплох. Клинок прошел сквозь шейные позвонки, отделив черепушку. Удачный выпад. *Скелет-воин повержен.* Костяк осыпался. *Получен опыт за бой: 125.*

Все не так уж и плохо, можно передохнуть и идти дальше. Все-таки они мне не противники, но и повозиться приходится. Жаль, закинуть щит на спину возможности нет – походного ремня, естественно, не обнаружилось – так что я отставил его в сторону и взял в руку трофейное оружие. *Простой длинный меч (вес 2 кг, материал: сталь, повреждения 1-8).* Я сделал пару тренировочных сетов, чтобы приноровиться к балансу. Вот так вот привычнее и, похоже, шансов отделить головешку с ним побольше.

В очередной раз я стал пробираться по коридору и опять, пройдя не более пятидесяти шагов, услышал впереди шум. О боже, снова. Я быстро вернулся в первое помещение. Из коридора за мной выскочили уже трое: скелет и два зомби. Скелет был с ятаганом, а один из зомби с массивной дубиной. Вот же...! Такое ощущение, что меня проверяют на прочность. Я приготовился к тяжелому бою. Тягаться с двумя соперниками тяжело, а если они разумны, по крайней мере один из них попытается атаковать с фланга, что даст им преимущество. Неживые были откровенно тупыми и в предыдущем сражении таких фокусов не выкидывали, но вот три трупа – уже серьезно. Как минимум один будет точно нападать с фланга, так как места рядом уже не будет. Отступать, конечно, можно назад, но быстро упрешься в стену, ширина прохода метра три, а начальное помещение ну около шести - семи, не так и много. Так что будем пытаться ходить по кругу и терпеть.

Держать дистанцию – залог моего успеха. Пока два противника пытаются меня достать, уходим от третьего перекатом и заходим слегка за спину. Мертвяки быстро поворачиваются, застать их врасплох никак не получается, но главное, что у них также нет преимущества. Пытаясь поскорее причинить им хоть какой-то вред, я сделал несколько поспешных ударов. Длинный клинок после блока щитом чуть не вылетел у меня из руки. Второй лишь вскользь задел гнилую харю, не нанеся видимых повреждений. Терпим... Выпад ятагана отводим в сторону, дубину пропускаем над собой. Резкая боль вдруг пронзила с левой стороны. Я застонал и отчетливо расслышал хруст моих ребер!

Получены повреждения от: Зомби-человек (удар рукой) повреждения: 1 (75% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 90,9%.

Второй зомби набрал скорость и со всей силы впечатал мне в бок. Невероятная сила! Кольчуга весьма слаба против дробящего урона. Хорошо хоть поддоспешник смягчил удар, да и доспех остался цел. Отмахнувшись от остальных врагов, я сделал пару резких отшагов назад и встретил самого юркого сдвоенным выпадом. Скелет воин поднырнул под длинный меч, но коротким я все-таки его достал. Бесполезно. Оружие отскочило от кости, и вновь приходилось отступать, увеличивая радиус. Я двигался по кругу и постоянно смещался, за счет этого избегая большинства ударов. Кулак зомби опять пролетел в опасной близости от моего лица. Возмездие! Удар длинного меча застал неповоротливого противника врасплох – лезвие прочертило на теле небольшую рану, из которой потек гной. Однако пришлось расплатиться защитой за успешный удар. Быстрый замах дубины я решил принять на щиток плеча, и, как оказалось, зря. Рука слегка онемела, а система выдала новую порцию информации.

Получены повреждения от: Зомби-человек (дубина) повреждения: 0 (99,9% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 90,54%.

Вихрь моих ответных ударов лишь отскакивал от зомби. Я начинал понимать, для чего неповоротливый дворф Драблин разрабатывал свою тактику мощных ударов. Вкладывая в удар весь свой атакующий потенциал, он смог бы быстрее расправиться с таким противником. Появилась легкая усталость, надо было заканчивать бой как можно скорее. Предавшись этим размышлениям, я не заметил, как скелет подобрался ближе обычного. Его ятаган отскочил от моего шлема, вызвав шумовой диссонанс. Проследив за началом полета дубины, я понял, что ей до меня не добраться. Переведя взгляд правее, в ожидании атаки третьего противника я опе-

шил. Его там не было. Удар кулака под лопатку сзади бросил меня на врагов впереди. *Получены повреждения от: Зомби-человек (удар рукой) повреждения: 3 (57% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 63,27%.* Адская боль и быстрое ускорение вперед. Быстро сориентировавшись, я не потерял инерцию. Мой длинный клинок врезался в живот зомби, а второй вспорол ему шею, но он опять атаковал, ничуть не смутившись полученными страшными ранами. Адское отродье никак не хотело умирать. Это какой-то бред. Сдаваться нельзя! Сожрут! Эти две мысли вытеснили все остальные. Уход в сторону от дубины, парирование ятагана, уворот от кулака. Два прицельных удара в центрального противника – мертвец отшатнулся! Клинки просвистели мимо. Падла! Зомби с дубиной загоняет меня в одну сторону – кувырок, второй мертвец пытается достать врукопашную – пара взмахов клинками и угроза на время нейтрализована. Мощный удар ятаганом свести в сторону уже нет времени, попытка уклонения обречена на провал. Боль уже почти не чувствуется, но разум горит огнем. Теплое и мокрое заструилось под доспехом на боку слева. *Получены повреждения от: Скелет-воин (ятаган) повреждения: 2 (60% заблокировано доспехом). Остаток здоровья: 45,09%. Доспех получил повреждение: прочность 35/37.*

Надо быстрее добить раненого мертвеца, не то они меня убьют! Магическая защита делала свое дело, и зомбаря просто так не уделать. Несколько атак просто отлетают от его кожи. Град ответных ударов удалось нейтрализовать с большим трудом. Длинный клинок вспорол зомби от паха до шеи, но немертвому, кажется, все равно, и он продолжает наступать. Короткий меч уколом только отталкивает противника, не нанеся повреждений. Да какие же вы крепкие! Парировав ятаган, ухожу с линии атаки двух остальных противников. Я вертелся волчком, то разрывая дистанцию, то резко ее сокращая. Выпад длинным клинком в подранка, и – о чудо! – он заваливается на бок безжизненной тушей. *Зомби-Человек повержен.* Наконец-то, а то начало казаться, что он неуязвим. Вот теперь с двумя станет чуточку легче. Несмотря на ранение, шансы на победу все же есть! Короткий меч втыкается в зомби с дубиной, будто тот каменный. Росчерк ятагана скелета был слишком медленным, а взмах зомбячей дубинки – откровенно неуклюж. Ответная атака принесла плоды, и меч в моей левой руке вспарывает противнику брюхо. Гной и кишки льются на пол в общую кучу. Хорошо хоть запаха нет, а то бы точно вывернуло наизнанку. Хм. Мертвец, не обращая внимания на такие мелочи, продолжает атаку, разгоняя дубину сильнее. Ятаган свистит рядом с ухом, а из коридора вразвалочку выходит новый скелет с дубиной и деревянным щитом. О боги... Всадив длинный клинок в шею зомби, я оттолкнул его в скелета, чтобы помешать тому быстро атаковать. К сожалению, сильно пихнуть его не получилось, все же я был не намного сильнее.

Вовремя выставленная веерная защита отвела град ударов в разные стороны. Мои ответные выпады почти не принесли успеха, за исключением еще одного разреза на голове чудовища. Дубина мертвеца опустилась мне на шлем. Раздался звон, и я отшатнулся назад. Вот достал! Когда же ты сдохнешь!? Легкое головокружение не оставило шансов дожать врага. Опять нужно защищаться. Резкое смещение перекатом и двое скелетов мешаются друг другу. Жесткий блок дубины и контратака. Короткий клинок впивается противнику в руку, чуть не отрубив ее. Живой мертвец продолжает двигаться, пытаясь сгрести меня в охапку. Нет, по этой теме мы уже обученные. Отскок вбок, ятаган летит в лицо, подставляю руку наискось, и тот отлетает от налокотника. Выкидывая длинный меч в колено зомби, короткий я посылаю ему в грудь. С удивлением обнаруживаю, что он втыкается на два пальца, и мертвец кулем оседает на пол. *Зомби-Человек повержен.*

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.