



СамИздат

Annotation

Это могло бы быть фанфиком по Overlord, но после "Обязывает ли сила к ответственности?" писать неюмористические фанфики по этому фэндому не вижу смысла :-) Тем более, что сам Overlord меня не интересует. Так что - другой мир, другой человек, другая история...

- [Давыдов Сергей Александрович](#)

○

Давыдов Сергей Александрович

Дом чудил

День первый.

Этот мир никогда не был для него чем-то большим, нежели развлечение. Не мимолётный каприз, а увлечение, затянувшееся на несколько лет, но всё же всего лишь развлечение, способ отвлечься от серых будней и убить выходные. Как-то же надо это делать, не пить же? В каком-то смысле, яркий фэнтезийный мир был бюджетной формой отпуска для серого человека в сером мире.

Одиночка по жизни, он был одиночкой и в игре, и билд персонажа отражал изначальное отсутствие намерения участвовать в рейдах, гильдийских войнах, и тому подобной "истинной жизни" MMORPG: его набор способностей предназначался для одиночной игры, и просто чтобы удовлетворить его вкусы к универсальности и самодостаточности персонажа. Ну, и частично ради отыгрыша.

Его звали Леопольд, и он был величайшим алхимиком в мире.

Разумеется, последнее утверждение было как минимум спорным, но на подобное замечание Леопольд отвечал "ты можешь быть лучше как приключенец или боец, но я лучше как алхимик", и заставить его признать иное было совершенно невозможно - не то, чтобы кто-то всерьёз пытался. Каждый имеет право на свои маленькие слабости, в конце концов, тем более, что алхимик никому не навязывался.

Справедливости ради, совсем уж одиночкой самозваного величайшего алхимика назвать было нельзя. Даже если не учитывать то, что среди его классов были "петоводы" Големант и Химеролог, частично для поддержания стиля алхимика, знающего все ветви своего ремесла, и частично для поддержки в бою, в конце концов он всё же создал свою гильдию.

Чисто символическую, для себя одного.

Впрочем, на деле, как и с билдом персонажа тут было чуть сложнее. Хотя другие игроки в эту недогильдию и не входили, в ней, кроме создателя, были несколько неписей - всё по тем же причинам, смесь отыгрыша и удобства.

- Кто бы мог подумать, что я продержусь тут до этого момента...
- задумчиво произнёс сероволосый мужчина, лежащий на плоской крыше двухэтажного дома. Его взгляд был направлен в сторону озера, отражающего алый свет заходящего солнца. - Красиво, всё-таки... Хотя в новых играх наверняка будет круче.

Вообще-то он давно мог бы переключиться на более современную игру. Он не владелец крупной гильдии, не топовый игрок - что терять, начиная с нуля? Разве что парочку любимых пейзажей вроде этого.

Но всё же человек решил отдать толику уважения игре, в которой провёл столько времени, встретив последние часы её существования вместе с ней. В столице сервера сейчас отмечали конец света с размахом - несколько противоестественно, если подумать - а Леопольд просто устроился на крыше "Дома чудил". Гильдийские неписи, обычно находившиеся в "гильдхолле", сейчас тоже были выведены во двор - Леопольд счёл это уместным. Они такая же часть игры, как и пейзаж, так что пусть всё будет вместе... да и отыгрыш же. Пусть этого никто и не видит, отыгрыш - это изначально для себя. Делать то, чего не можешь в реальности... Путешествовать, побеждать монстров, создавать эликсиры и химер-гомункулусов - или просто встречать конец света в компании фэнтезийных существ.

Лучшая часть его жизни, на самом деле.

Он опустил взгляд от пейзажа к этим самым существам.

Джаббий, хоббит-шаман, тонкими пальцами одной руки нервно перебирал костяшки ожерелья на своей груди, а другой ерошил шерсть на загривке чёрного пса, лежащего на земле рядом с ним. Баргест по имени Бобик вёл себя почти как настоящая собака, мелко дыша и лениво помахивая хвостом.

Стаиль и Дорн, эльфийский инженер и дворф-заклинатель,

сидели на скамьях у дома и курили трубки. Эльф время от времени со вздохом посматривал на какой-то полуразобранный механизм, лежащий на куске ткани рядом с ним, а клубы дыма из трубки дворфа случайным образом меняли цвет и форму.

Остались считанные секунды. Леопольд закрыл глаза и вздохнул.

- Ну и где обещанный конец света? - осведомился мелодичный мужской голос с долей язвительности. - Не то, чтобы я был против отмены, но последние полчаса я мог бы потратить более продуктивно, чем разглядывая... кстати, а где это мы?

Леопольд недоумевающе открыл глаза. Что происходит?..

Он глянул на часы. Всё правильно, сервер уже должны были отключить... погодите. Это не все странности.

Во-первых, пейзаж снаружи, мягко говоря, несколько изменился. Озеро и сад трав, части территории гильдии, остались прежними, но рощу на берегу сменил густой лес; оглядевшись, алхимик обнаружил, что подобная картина наблюдается со всех сторон. А ещё...

- Действительно, босс, где мы? - басовито осведомился дворф, поднимая голову и поворачиваясь в его сторону. - И я, конечно, тоже рад, что мы ещё существуем, но стоит хотя бы объяснить, что к чему и куда ты нас закинул.

Хоббит продолжал смотреть в сторону, но тоже согласно кивнул.

...Чё?

Первые несколько секунд это было единственной мыслью в голове алхимика. Затем, однако, он поступил разумно.

- Меню. Настройки. Гильдстатус.

...Системные команды не работали.

Чё. За.

Леопольд медленно перевёл взгляд на неписей. Подозрительно *живых* неписей.

...Неписей ли?

Равно как и мир вокруг. Ветерок, запахи, температура... в игре ничего такого не было.

- Что-то произошло - произнёс он, озвучивая свои мысли и ответ... гильдийцам, одновременно. На этой фразе он на секунду застрял, не уверенный, что сказать дальше, а затем продолжил. - А что вы сами можете предположить?

- Ищите ответ самостоятельно? - хоббит всё же обернулся; на его лице была улыбка. - Мастер Леопольд в своём стиле.

Эльф поморщился.

- Действительно.

Это... Это поведение неписей совершенно не походило на поведение неписей. Однако, странным образом соответствовало тому, что можно было представить, будь они живыми существами. А точнее - прописанной для них истории.

У Леопольда не было денег, чтобы нанять художников-дизайнеров, не было умения, чтобы сделать это самостоятельно, или прописать им сложные скрипты поведения, и он даже не считал это нужным - однако на историю для них, как и для своего персонажа, он потратил толику времени, пусть её никто и не читал. Всё для себя...

Джаббий - самый молодой член гильдии, сирота с обожжённым лицом, которого мастер-алхимик подобрал раненым во время сбора ингредиентов. Будучи нелюдимым и не желая тратить много времени на обучение, предоставил пареньку доступ к своей библиотеке и самостоятельный выбор жизненного пути, и в итоге тот стал талантливым шаманом, спиритистом и друидом, искренне уважающим алхимика, которого продолжал считать не только приёмным отцом, но и учителем. С игровой точки зрения, когда Леопольд брал его с собой на "охоту", Жаббий представлял из себя дебаффера, призывателя, и немного целителя. Ну, это не всё, что было прописано в его профиле, но его реакция уже очень соответствовала...

- Мои духи проверят окрестности - сообщил хоббит и уселся на землю, скрестив ноги. - Призрачные разведчики.

От него во все стороны россыпью метнулись прозрачные силуэты.

- А я, пожалуй, вернусь к делу - недовольно сообщил эльф. Однако прежде чем подобрать свой механизм и вернуться в дом, он ещё раз осмотрелся, и, кажется, слегка улыбнулся - хотя с крыши

было сложно рассмотреть.

- Может, спустишься уже, босс? - осведомился дворф. - Если конец света отменяется, то и на крыше торчать как-то глупо.

- ...Мне нужно ещё кое-что проверить - произнёс гильдмастер. - Чуть позже спущусь, а ты проверь пока здание, хозяйство, и всё такое.

- Сделаю - кивнул дворф и тоже исчез в здании.

Леопольд снова закрыл глаза и потряс головой, а затем ущипнул себя. Это что, на самом деле?..

Через пару минут алхимик был вынужден признать, что или он очень качественно сошёл с ума, или всё это на самом деле. Игровой мир - по крайней мере, гильдия - продолжает существовать, и стал чётче и реалистичней; неписи, даже по краткому разговору заметно, ведут себя как живые существа.

Нужно было проверить ещё кое-что.

Собственно, проверить было нужно много чего, но в первую очередь...

Мужчина глубоко вздохнул, направил руку в сторону, и произнёс:

- Брызги кислоты.

Одно из парочки заклинаний класса Алхимик, не требующих материальных компонентов....

...сработало безукоризненно.

От машинально выставленных "пистолетиком" пальцев, словно из них самих, брызнула струйка жёлтой жидкости. Капли упали на металлический покров и немедленно запузырились, зашипели с желтоватым дымком - общий сотый уровень персонажа позволял даже начальному заклинанию с лёгкостью проедать металл.

...Упс.

Магия работает.

Последнее было... Леопольд не был уверен, что он чувствует. Ну,

кроме стыда за то, что так напортачил, едва не испортив крышу собственного гильдхолла - к счастью, кислоту удалось быстро нейтрализовать заклинанием Трансмутации.

Игровой инвентарь не функционировал, но "сумка эликсиров", наполовину предмет, наполовину классовая способность, работала исправно. Двадцать четыре эликсира появлялись из неё в руке по голосовой команде и исчезали в маленькой поясной сумке, включая немаленький кувшин с "Вином Богов", превышающий её размером.

"Эликсир починки" быстро восстановил те повреждения, что успела нанести крыше кислота.

Несколько способностей, которые уже с большей осторожностью испытал мастер-алхимик, тоже работали как им положено... почти. К примеру, заклинание-модификатор "Испарение", которое в игре давало зелью массовый эффект, превращало целевую бутылочку с зельем в кратковременное облако прозрачного пара с фиксированным радиусом; сейчас мастер-алхимик мог управлять процессом, хоть и затруднялся это описать. Это был не просто активируемый эффект, а процесс. Управляемый магический процесс.

Отклонения от игровой схемы опровергают или подтверждают версию безумия?..

Чуть подумав, Леопольд решил версию безумия не рассматривать - по той простой причине, что если это так, он с этим всё равно вряд ли сможет что-то поделать. Такие глюки усилием воли не прерываются, в конце концов.

Так что оставалось предполагать, что всё это на самом деле. А значит - что дальше?..

- Живых в окрестностях нет - слышался голос хоббита. - Зато к нам приближается группа нежити.

"Зато" резануло по ушам некоей неправильностью, но затем Леопольд вспомнил, что по своей истории Джаббий был вечным оптимистом, во всём старающимся видеть хорошую сторону.

Стаиль, к слову, был цундере.

- Нежити?.. - пробормотал гильдмастер вслух.

- Именно так - подтвердил шаман. - Около дюжины скелетов,

пара призраков, и, кажется, упырь. Хотя наверняка не уверен, может быть и вурдалак, или ещё что-то подобное. Если сохранят скорость, через полчаса будут здесь.

...Так. Непонятно, что произошло, непонятно, к чему это приведёт, но одно точно - чтобы разобраться со всем этим, нужно сперва что-то сделать с приближающейся угрозой - крайне вряд ли нежить её собой не представляет.

Оторванный от возни с механизмом эльф раздражённо закатил глаза - очередное проявление "живости" и истории персонажа одновременно - но принялся облачаться в свой технодоспех. Облачение, к слову, тоже выглядело "как в жизни", а не простым пертаскиванием иконки в ячейку...

- По словам Джаббия, придётся иметь дело с группой низкоуровневой нежити - сообщил Леопольд, старательно поддерживая в себе мысль "сперва разобраться с этим, а потом уже остальное". - Но. Нельзя быть уверенными, что это такая же нежить, к которой... с которой мы имели дело прежде. Плюс... Вы не замечали ничего странного?

- Помимо того, что конца света не состоялось, а мы неизвестно где? - хмыкнул дворф. - Вообще-то замечал. Только объяснить не могу. Такое чувство, будто только проснулся.

- У меня то же самое - чуть помедлив, признался эльф. Его лица за металлическим шлемом видно не было, но голос звучал чётко. - Между прочим, что насчёт твоего голема, босс?

- С ним тоже что-то не то, а настраивать нет времени - озвучил почти правду алхимик, бросив взгляд на ещё одну металлическую фигуру, неподвижно стоящую у стены здания. - Но мы должны справиться самостоятельно.

- Даже если они на порядок сильнее обычных скелетов - презрительно фыркнул эльф.

Духи-разведчики шамана продолжали отслеживать передвижения нежити; как оказалось, хоббит недооценил их

скорость. По мере приближения они ускорялись, и вместо получаса оказались возле здания гильдии чуть больше чем через десять минут. Впрочем, этого было более чем достаточно если не на всё, то хотя бы на то, чтобы подготовиться к сражению.

Персонаж Стаиля в плане игровой механики являлся своеобразным, и как сказали бы многие игроки, противоестественным, гибридом танка и роги. Навыками скрытности последнего эльф не обладал - если не считать генератор маскирующего поля - но умел снимать и устанавливать ловушки.

В первую очередь мины.

Именно из-за них члены "Дома чудил" не смогли выяснить, была возглавляющая группу нежить упырём, вурдалаком, или чем-то ещё. Когтистая серая тварь, немного похожая на облезлую обезьяну, двигалась слишком быстро, чтобы успеть подробно рассмотреть, и так же быстро разлетелась в клочья на первой же мине.

- И всего-то? - фыркнул эльф. - Стоило меня ради этого отвлекать?

- Вообще-то босс прав, глупо было рисковать - возразил Дорн. - Тем более, что с его големом проблемы. А ты у нас танк, тебе положено.

Неписи - бывшие неписи - не только вели себя естественно, и куда спокойнее, чем чувствовал себя Леопольд, но и преспокойно пользовались игровым слэнгом. Мужчина покачал головой.

- Расслабляться рано - заметил он, и дворф согласно кивнул.

Заклинатель, амулетчик, и маг барьеров, по механике Дорн был персонажем поддержки, своеобразным баффером, заточенным на усиление снаряжения и работу с территорией. Обычно персонажи с этим классом использовались в гильдийских войнах и для другого были малополезны - но Леопольд создавал своих неписей не для полезности. Во всяком случае, не только для неё.

И всё же они были полезны.

Нежить явно не обладала разумом; они даже не пытались двигаться вместе, одной группой. Сперва вероятный упырь вырвался вперёд и подорвался на мине, а затем от основной массы оторвались и призраки - пара клубов серой хмари, совсем не похожие на киношных или мультяшных привидений, но в точности такие, как

выглядели призраки в игре. И точно так же игнорирующие минные поля.

Но не барьеры.

Нематериальная нежить уперлась в невидимую преграду, с прикосновением проявившуюся, и на секунду замерла - вполне достаточно, чтобы Джаббий активировал заклинание.

- Покой.

На земле вспыхнуло светящееся кольцо. Контуры призраков на миг окутались тусклым сиянием - а затем они разлетелись мелкой пылью, растаявшей в воздухе. Шаманский аналог жреческого "Изгнания нежити" был слабее, но и его хватило, чтобы развеять призраков одним ударом.

- Похоже, всё как обычно - одобрительно заметил дворф. - Славно... Остались костяшки.

Человек кивнул и молча сунул руку в сумку - обычную, не "сумку эликсиров". В доме обнаружилось несколько таких, равно как рюкзак, содержащий предметы, в игре находившиеся в инвентаре. В основном сумки были заполнены низкоуровневыми зельями и эликсирами; магию успели испытать, остались эликсиры. "Испарение" алхимик применял на обычной воде.

"Зелья" и "эликсиры" в игре отличались классовой доступностью. "Зелья" могли использовать все классы, и это были в основном восстанавливающие расходники; здоровье, мана, выносливость, снятие статусов. Изготавливать их тоже могли различные классы, да и в продаже у торговцев-неписей всегда были как минимум лечилки низкого ранга.

"Эликсиры" могли использовать только персонажи с классами "Алхимик" или "Мастер-алхимик", и их ассортимент был значительно шире. Как и мощность.

В руках Леопольда были зелье "Святая вода" и эликсир "Огневая смесь". "Святая вода" в игре была, пожалуй, самым простым зельем из всех; любые жреческие классы могли изготавливать её вообще из обычной воды без дополнительных ингредиентов (жрецы тьмы, чёрные стражи, и тому подобная публика вместо этого создавали "Нечестивую воду" с противоположными свойствами), а алхимики и прочие зельевары - свою версию, используя не божественную силу в

чистом виде, а "священные" свойства ингредиентов... на основе чего среди алхимиков ходила собственная "внутриклассовая" шутка.

Чуть подумав, Леопольд отложил эликсир обратно в сумку и достал ещё один флакон святой воды. Сперва стоит кое-что проверить...

Среди классовых умений Алхимика и Мастера-алхимика были как пассивные, так и активные усиления зелий и эликсиров - даже такое, как увеличение дальности броска. Сейчас была удобная возможность попытаться проверить что-то из этого.

Неизвестно, насколько быстрыми могут быть в этом... новом мире зомби, если они тут есть - в игре они были традиционно медлительными - но скелеты были быстрыми. Они приближались со скоростью хорошего бегуна, издавая негромкие звуки постукивания костей о землю и друг о дружку. Остатки доспехов, ржавые мечи и копья...

Леопольд швырнул флакон в ближайшего.

Результат... Порадовал, наверное?

Бутылочка угодила точно в цель и разбилась о дырявый нагрудник переднего скелета, с такой силой, что отбросила его назад, к остальным. Брызги жидкости разлетелись в разные стороны, и скелет моментально - растаял?..

Его соседям тоже досталось. Брызг было недостаточно, чтобы уничтожить их на месте, но у одного из скелетов растаяла часть ноги, и он продолжил движение вперёд ползком, у другого отвалилась сжимающая обломанный меч рука. Всё же группа нежити продолжила движение вперёд, игнорируя потери и не сбавляя скорости. Буквально секунды, и они... нет, не атакуют гильдийцев - напорются на мины. Но сперва Леопольд хотел проверить ещё кое-что.

- Испарение.

Второй флакон полетел в цель уже под действием модификатора, и на этот раз вместе с осколками стекла в стороны разлетелись не брызги жидкости, а щупальца тумана - вернее, холодного пара. Заклинание-модификатор, как успел выяснить Леопольд, не влияло на температуру жидкости.

В игре добавление зелью массового эффекта помимо расхода

маны стоило ему эффективности. Возможно, это было истиной и сейчас, однако... Ни один из скелетов не сумел покинуть накрытую туманом область.

- Обычные низкоуровневые слабаки - констатировал эльф и недовольно глянул на дворфа.

- В округе их ещё много - спокойно сообщил хоббит. - Но пока что нас не заметили, кажется.

- Хм. Босс, может, стоит переместить Дом в другое место? - с сомнением в голосе осведомился Дорн.

Переместиться?.. Леопольд задумчиво глянул на оставшиеся от скелетов кости ног. Во внутригильдийском лоре, этом бесполезном занятии одинокого игрока, было сказано, что "Дом чудил" способен перемещаться. Понятное дело, в игре это было невозможно, - администрация вполне могла бы организовать подобное, но Леопольд принципиально не хотел донатить - но, похоже, дворф был уверен, что это возможно. Бл*, сколько же всего нужно проверять... А пока что - отмазка.

- Я не могу быть уверен, что в другом месте не будет хуже - произнёс гильдмастер. - Уровень опасности здесь пока что приемлемый, так что воспользуемся этим, чтобы разобраться с текучкой. Стаиль, не сосредотачивайся полностью на своём проекте, ты можешь понадобиться в любой момент. Дорн, прикрой домен гильдии, в первую очередь от призраков. Джаббий, продолжай разведку, осторожно. Нам нужно знать, где мы, есть ли поблизости живые и разумные существа, какие ещё угрозы кроме нежити... потенциальные ресурсы тоже. И, естественно, мониторь угрозу.

- Сделаю - согласился хоббит и закрыл глаза, сложив руки; внешне очень походило на активированную способность "Медитация", только - более реалистичную, как и всё вокруг. Леопольд вновь автоматически покачал головой. Если уж основываться на предположении, что вокруг *некая* реальность, то... Посмотрим. И попробуем разобраться с тем, что имеем, хотя бы.

В первую очередь человека интересовало, естественно, выживание. И в этом плане всё вокруг могло быть либо ресурсом, либо угрозой. Здание гильдии и его содержимое было определённо первым, нежить - вторым.

А что неписи?

В игре все трое "гильдийцев" были слабее мастера. По уровню у Леопольда было преимущество; его персонаж был максимального, сотого уровня, в то время как неписи - примерно девяносто пятого. Он мог бы в своё время догнать и их до сотни, но решил, что для соответствия истории гильдии будет лучше оставить их чуть ниже. По боевой ориентированности, в общем-то, у него тоже было преимущество... В игре. И с учётом "петов", с которыми сейчас было плохо. Голем, который в игре использовался в качестве "танка", неподвижно замер у стены; с ним можно будет попробовать разобраться, когда бывшие неписи не будут смотреть... лучше, конечно, побыстрее.

С химерами было ещё хуже.

Леопольд успел увидеть в подвале гильдхолла клетки со спящими зверями, и связываться с ними совершенно не хотелось. Самая "милая" из тварей выглядела, как чешуйчатый лев на стероидах, и даже если его уровень был "всего лишь" восьмидесятым, сидящий в подкорке доисторический страх перед огромным хищником брал свое.

Две другие химеры были и того "веселее". Верный своему принципу не донатить, алхимик не покупал специальные "шкурки" для своих творений, так что их внешность соответствовала алгоритму визуальной сборки использованных компонентов. Они выглядели... Жутковато, даже без учёта "ауры страха". Странно гармонично и *живо* - снова - но жутковато.

Без поддержки "петов"... В игре Леопольд мог бы уверенно нагнуть Джаббия и Дорна, особенно заклинателя, ввиду специализации того. Со Стаилем было бы сложнее, но без времени на подготовку минных полей инженер терял приличную толику эффективности, и за счёт расходников победить его было бы достаточно легко, хотя бой мог бы затянуться.

Как может выйти сейчас - алхимик не представлял.

Хотя, конечно, прямой конфликт с гильдийцами - это крайний случай, и пока что на него ничего не указывало; все они относились к "мастеру" с явным уважением, даже эльф. Вопрос в том - почему? Один из бесчисленного множества вопросов, в которых человек просто терялся.

"Интересно, можно ли свихнуться внутри глюка?" - подумал он и невесело усмехнулся. Всё-таки как ни посмотри, лучше действительно принять за отправную точку, что всё это реально... И, кажется, гильдийский лор тоже стал реальным, и истории персонажей вместе с ним.

...А вот это как раз и стоит проверить в первую очередь.

Он глянул в сторону продолжающего медитировать хоббита. В игре это был режим ускоренной регенерации маны, при котором персонаж не мог двигаться или активировать способности, но мог поддерживать те, что уже активированы.

- Джаббий, пока что не следует сильно отвлекаться на упокоение - произнёс он. - Разведка в первую очередь.

- Это не помешает - немедленно, словно держал ответ наготове, отозвался хоббит. Разговаривать медитация не мешает... - Да и ближайшие окрестности всё равно нужно будет очистить, если мы тут задержимся. Плюс, возможно, удастся что-то узнать от местных духов.

...О.

- Просто не забывай о текущих приоритетах - произнёс алхимик, всё ещё удивляясь тому, что разговаривает со своим гильдийским персонажем. - Поспешай медленно.

- Разумеется, учитель. Шаг за шагом.

...Кажется, всё так, как он и подумал.

У каждого персонажа в "Доме чудил" была прописана своя цель, даже не так, Цель с большой буквы, и персонаж самого Леопольда не был исключением.

В случае Джаббия это был "Покой". Не много не мало, покой для всех истерзанных душ мира, для всех несправедливо обиженных, для всех терзающихся страстями... Не месть, не исполнение желаний - покой. Не в смысле "гробовой", хотя и это было возможным вариантом; скорее, можно было сказать, что хоббит хотел найти решение всех бед мира, разрешить все проблемы - вернее, помочь всем найти решение своих проблем. Да, цель несбыточная - но тем более красивая, на взгляд Леопольда.

Что об этом думают другие - его не особо интересовало.

В игре это частично отображалось и в игровом процессе. "Излюбленным врагом" шамана были неупокоенные всех мастей; Леопольд сперва хотел сделать его клериком, но затем решил, что это слишком банально. В лоре же это отображалось "желанием помочь найти свой покой, а не принести извне; не слуга богов, что не видят несправедливости, а говорящий с духами".

Пока что он полностью соответствовал своей истории.

Человек помедлил, вспоминая истории остальных гильдийцев. Стаиль был первым созданным им неписем, и сперва он просто хотел сделать себе поддержку для некоторых проблемных локаций, хорошего, крепкого танка.

...Пока не понял, что не хочет делать игру "просто игрой". Да, это было бы проще - но то, что слишком просто, быстро приедается. С другой стороны, усложнять самому себе тоже как-то глупо.

В итоге он решил отталкиваться от отыгрыша. "Пусть первичной будет история, а не игровая механика".

Эльф, считающий врождённые дары чем-то нечестным, а потому отказывающийся от них; желающий сделать то, что является сокровищем избранных, доступным для всех. Эльф, пытающийся воссоздать магию техническими средствами. Эльф, признавший авторитет алхимика-человека и обратившийся к нему за помощью.

Леопольд считал это классным.

Впрочем, чтобы это не было слишком уж пафосно-возвышенно-героичным, и потому на взгляд Леопольда неживым, он наделил эльфа довольно скверным характером - во всяком случае, в его внешнем проявлении. Даже потрудился вбить в его словарь набор язвительных фразочек.

Дворф... Дорн из всех "Чудил" на первый взгляд желал самого простого: знаний. Знаний обо всём, доступных для всех. Не каких-то абстрактных знаний о смысле жизни, или даже тайнах волшебства, хотя и это тоже; в первую очередь - практические знания, важные для того, чтобы выстраивать жизнь. Грамотность, математика, сельское хозяйство, медицина, экономика... И магия тоже - как часть всего этого.

На деле же это было лишь методом, от которого дворф

впоследствии частично отказался. Его *реальная* цель была другой, но он сам не мог её определить, пока не встретился со странствующим алхимиком, самопровозглашённым величайшим в мире.

Истинная цель дворфа была, пожалуй, самой сложнодостижимой: он хотел счастья для всех.

Целью же самого Леопольда - персонажа - было совершенство человечества.

История "Величайшего алхимика" была самой длинной и проработанной из всех гильдийцев, но пока достаточно сказать, что к "человечеству" он относил все разумные виды мира, даже негуманоидные.

На основе всего этого по крайней мере можно было выстроить линию поведения на ближайшее время. "Немногословный, немного угрюмый алхимик, предпочитающий говорить по делу". Неписям, что бы ни творилось в их уже не виртуальных головах, этого пока что должно бы быть достаточно... А там можно будет определиться точнее.

...Хорошо, что он не отыгрывал какого-нибудь архангела, пророка или лича.

На самом деле, это был не весь состав гильдии. В спешке во время приготовлений к атаке нежити Леопольд даже не обратил внимания, благо впечатлений и без того было выше крыши, но за дверями комнат, в игре - чисто декоративными, кто-то был.

Как выяснилась, ещё одна деталь лора пришла к жизни в ещё более наглядном виде. Ученики и подмастерья, те, кто заботились о делах в хозяйстве гильдии, помогали с простой работой, выполняли поручения, и учились у мастеров - всё то, что лишь упоминалось парой строчек описания. Сейчас они были вполне реальны - полдюжины подростков различных рас и полов. Леопольд заметил даже драконида и нага. Или нагу, пол этих чешуйчатых, что одного, что второго, внешне определить было затруднительно, даже если она нага. Хе, каламбур...

Была даже одна няка, то есть нека. К сожалению, зверолюдка была больше зверо, чем людом.

Запасов в кладовых было очень прилично - для такой маленькой гильдии, конечно. В основном - сырьё, ингредиенты для крафта, поскольку все четыре члена чильдии были как минимум частично крафтерами, но имелись и различные предметы снаряжения, не говоря уж о золоте и кристаллах. В Леопольде всегда присутствовала толика хомячизма - ну, или страсти коллекционера. Кроме запасов к тому же имелся небольшой сад трав, где выращивались растительные ингредиенты, и ферма, где выращивались растения и скот на питание - её продукция частично тоже могла использоваться для крафта. В любом случае, по уверению дворфа, в теории гильдия была вполне в состоянии обеспечивать себя, и даже не то, чтобы скудно - друидская магия и алхимия очень помогали.

Ещё у каждого "ядрового" персонажа... у каждого полноправного члена гильдии имелась собственная лаборатория.

У самого Леопольда, фактически, их было две: алхимически-големансерская, и химерологическая. Большое помещение, разделённое стационарными магическими барьерами и физическими стойками с инструментами. Которыми Леопольд понятия не имел, как пользоваться, и которых в большинстве своём раньше не было даже в виде антуража.

Вообще, гильдия оказалась больше и наполненней, чем он ожидал. И... Кажется, он начинал уставать от этого слова, но - живей.

Хотелось бы сесть спокойно и переварить всё, но бывшие неписи явно ожидали от него не этого, да и, учитывая нападение нежити, это действительно было бы не слишком разумно. Пусть атака и оказалась очень слабой, но кто знает, с чем ещё может произойти стычка?

...Да, "неписи" ожидали от него определённого. Совсем немногого, на первый взгляд - чтобы он был собой. "Собой" как Леопольдом, лучшим алхимиком в мире, а не как Леопольдом, мелким чиновником в мэрии мелкого городка. Чего уж проще, да...

Всё-таки толика времени передохнуть и подумать нашлась - после того, как с инспекцией было закончено. Джаббий заверил, что непосредственной угрозы пока нет, а Дорн и Стаиль - что барьеры стоят надёжно, и разоблачаться из своего доспеха эльф пока не намерен, так что какое-то время можно было чувствовать себя в безопасности. И подумать следовало в любом случае, не выбиваясь

при этом из образа... только недолго, нужно ещё что-то делать с големом. И химерами. И с теми проблемами, которые может выявить обдумывание.

Леопольд откинулся в кресле, закрыл глаза... И неожиданно понял, что он счастлив. Разумом он понимал, что перед ним стоит множество проблем, возможно неразрешимых, но сердцу не прикажешь.

Он постарался отстраниться от проблем, забыть о них хотя бы на несколько секунд, и посмаковать столь редкое чувство.

Только сейчас Леопольд полностью, всем сердцем понял и принял, что ненавидел свою жизнь.

Работа в городской администрации для многих - завидное местечко, даже в низовом звене. Приличные деньги, значимый пост...

...На самом деле он был даже не винтиком. Леопольд сильно подозревал, что его наличие или отсутствие на рабочем месте замечает исключительно система автоматической регистрации сотрудников. Вся работа заключалась в "контроле" другой автоматизированной системы, документооборота - по древним директивам отслеживать её работу и возможные неполадки должен был живой человек. Бессмысленная "работа", на самом деле.

Как и вся его жизнь. Серая и бессмысленная.

Леопольд не задумывался, насколько в этом виновато его отсутствие талантов и насколько - само устройство жизни, но никогда и не жаловался, принимая всё как есть. В конце концов, изменить что-то было ему не по силам, и он это прекрасно понимал, да и могло быть намного хуже. Но...

Он открыл глаза.

- Кто бы это ни сделал, не знаю твоих мотивов, и возможно, я ещё не раз пожалею... Но сейчас хочу сказать, если ты меня слышишь - спасибо за эту возможность. Хотя если ещё подскажешь, как быть дальше, будет совсем хорошо.

Человек чуть помедлил и кивнул.

- Ну, я и не ожидал... хотя хрен его знает. Проверим, чего я сам стою, так?..

Леопольд был уверен, что в этот раз жизнь вряд ли будет серой.

А если и будет - то на этот раз, по крайней мере, точно по его собственной вине.

"Итак. Разведка ведётся, защита пока организована приемлемо, с ресурсами всё в порядке. Из очевидного нужно разобраться с собой и своими способностями... Включая гильдийцев" - размышлял алхимик. Хотя этого звания он сейчас, наверное, не заслуживал - или, скорее, заслуживал только частично. Да, со способностями нужно разобраться.

Выйдя из комнаты, гильдмастер заметил, как один из учеников несёт в кладовку мешок с чем-то постукивающим. Все чем-то заняты, да.

Голем по имени "Бастион" был не особенно человекоподобным. Ноги-колонны, одна рука заканчивалась таким же беспальным металлическим утолщением - скрывающим в себе огнемёт, но сейчас этого не было видно - другая представляла из себя трёхпалый манипулятор, способный держать оружие, или, скажем, переносить что-то с места на место. Сейчас в ней был зажат здоровенный топор с торчащим сантиметров на двадцать из наверхия штырём - дробящий, рубящий, колющий, все три типа физического урона. За спиной голема находился "ранец", позволяющий использовать "Реактивный Прыжок" и "Реактивное Ускорение"; Леопольд на секунду задумался, что насчёт топлива в текущих условиях, но затем покачал головой. Проверить нужно будет, но потом... если всё получится нормально.

Голова у голема отсутствовала, и в целом он выглядел как неуклюжая статуя, собранная из набора металлических цилиндров и шарниров; немного походил на совсем уж древние изображения роботов.

В игре голем воспринимал всего три команды - вернее даже, линии поведения. "Следовать", "Держать позицию", "Атаковать", плюс для более точных или нестандартных действий вроде той же переноски тяжестей или расчистки завалов - иногда бывало полезно - можно было воспользоваться прямым управлением, практически бесполезным в бою, поскольку оставляло големанта неподвижным и беспомощным.

- Следуй за мной - попробовал Леопольд. Стальной истукан никак не прореагировал. Пробовать "держать позицию" очевидно не

было смысла, "атаковать"... не-е. На всякий случай человек попытался отойти на тот случай, если визуальных изменений не было, поскольку просто не было нужды двигаться, но это не сработало. Н-да.

Логичным следующим шагом было попробовать прямое управление. Проблема была в том, что он понятия не имел, как.

В игре это осуществлялось через панель статуса голема, и голосовых команд для этого не было. Сейчас никаких панелей не было в помине, и было под большим вопросом, осталась ли такая возможность хоть в каком-то виде. Но по крайней мере попытаться было необходимо.

Сперва хозяин стукнул своего чурбана, проверяя реакцию; её не последовало, так что дальше он действовал уже смелее. Внимательно осмотреть и ощупать подозрительные места...

Человек был очень рад, что остальные гильдийцы были заняты другими делами и не видели, как он разбирался с "неполадками" голема - иначе его репутация, скорее всего, понесла бы непоправимый урон.

На корпусе голема имелось две открывающихся панели, прикрытых стальными пластинами. За одной из них обнаружился, видимо, пульт ручного управления, в котором алхимик почти ничего не понял, а за второй - ниша с несколькими углублениями и какими-то креплениями, засыпанная мелким белёсым порошком.

- Идентификация?.. - пробормотал алхимик, и немедленно последовал смачный фэйспалм. Воистину нет пределов тому, насколько чайник может быть чайником. Топливо, блин!..

Порошок оказался остатками отработавших и истощивших свою энергию магических кристаллов, на которых и работал голем. Вообще-то было оправдание, в игре всё было намного проще - никаких отходов, никаких гнёзд для кристаллов, они просто использовались на голема для восстановления его запаса маны. И всё же об этом следовало подумать сразу.

По крайней мере, голем заработал-таки, и позора гильдмастера никто не увидел.

- Есть кое-какая существенная информация - сообщил гильдмастер собравшимся во дворе, рядом с продолжающим медитировать и контролировать духов-разведчиков шаманом, соратникам. Он заметил, что оставшиеся от скелетов кости исчезли, а вот мин, судя по виду земли и травы, прибавилось. - Скорее всего, мы находимся в другом мире. Наша магия, и другие способности, могут работать не как обычно, так что следует это проверить заранее, чтобы не было неприятных сюрпризов. Я пока что заметил... изменение степени контроля над магией.

Дворф и хоббит почти синхронно кивнули, эльф скривился.

- Надеюсь, мне не придётся настраивать всё по новой - проворчал он. - Хотя доспех работает в пределах нормы, но у него и чувствительность меньше.

- Голем, как видите, - человек слегка кивнул в сторону неожиданно негромко двигавшегося следом "пета" - работает, системой перемещения гильдии я пока не занимался. Но есть ещё один вопрос.

- Кристаллы - произнёс эльф. Человек кивнул. Они действительно умные...

- Верно. Пищей мы пока что обеспечены, часть материалов тоже воспроизводится, но с кристаллами могут быть сложности, если только Джаббий не нашёл что-то.

- Извини, босс, пока что ничего - отрицательно покачал головой хоббит. - Вокруг одна нежить, и не настолько высокого ранга. Максимум упыри. Попадалось, кажется, давнее поле боя и какие-то руины, но ничего полезного.

- Руины - это уже неплохо - заметил дворф. - Значит, кто-то здесь жил. Взглянуть бы лично, проверить давность...

- Я пробую узнать это от духов - отозвался шаман. - Мои способности стали... глубже, что ли. Сложно объяснить, но я могу больше, чем раньше.

- То же самое - согласился Дорн. - Конфигурации барьеров стали менее жёсткими. Больше вариативности.

- Попробуйте выяснить, что можете - кивнул гильдмастер. - И учитывайте, что кристаллы могут оказаться невосполнимым ресурсом.

Да уж, если этот мир действительно реальный, не стоит ожидать, что с убитых зверушек, или даже той же нежити, будет выпадать что-то ценное. Максимум - какие-то материалы, которые можно будет использовать, или... Или имущество, что было на теле. Если придётся столкнуться с разумными.

Леопольд не сумел полностью сдержать гримасу.

- Нам нужна информация - подытожил он. - Работаем... Бастион, держать позицию.

У самого гильдмастера, на самом деле, было не так уж много способностей, которые можно было немедленно проверить. Большинство их были завязаны на крафт и более эффективное использование изготовленного; как иронически замечал временами алхимик, "Я - юнит поддержки самого себя". Впрочем, невозможно прокачать персонажа до мастер-уровня и остаться без хотя бы минимального набора активных способностей - да и некоторые зелья было не жаль потратить на проверку.

В целом всё работало в пределах своих описаний, хотя мощность, дальность и зона действия, похоже, изменились - в основном в сторону увеличения. Кулдауны... Ну, их не было *видно*, так что отследить было сложнее, но кое-что было заметно: по крайней мере, кулдаун зелий больше не существовал. С другой стороны, теперь их нужно было пить... или выливать на себя, или швырять в противника - смотря какое.

"Кстати, нужно будет ещё прояснить вопрос с эликсирами".

Записав в блокнот с замечаниями по испытаниям последнюю фразу, Леопольд потёр подбородок. Учитывая обнаруженную степень соответствия эффектов навыков и зелий игровым, его команда - даже один только он, если у других гильдийцев результаты будут хуже, что вряд ли - обладает существенной мощью. Да, во многом за счёт расходников, которые не известно, удастся ли заменить - стоит предполагать, что не удастся - но тем не менее. Вопрос, впрочем, в сравнении с кем. Давешняя нежить не впечатляла от слова "совсем", разве что только визуально; в игровых реалиях он дал бы им не выше десятого уровня. Моментальное и полное уничтожение святой водой низшего ранга, знаете ли. Однако то, что в окрестностях водятся только нубские монстры, не означает, что ещё за парой холмов не

обитает дракон. Или архидемон, скажем.

В конце концов, откуда-то эта нежить взялась.

Вдобавок, способность применять ту же магию не означала способности применять её *эффективно*. Леопольд прекрасно понимал, что даже в игре был не то что не топом - даже не профи. Обычным любителем, практически "трёхкнопочным", только что алхимиком, а не паладином.

...С другой стороны, здесь это может быть и плюсом - не придётся переучиваться.

Ещё несколько минут алхимик размышлял, что ещё можно проверить - определённо нужно будет дать эликсир кому-то из гильдийцев - пока не понял, что просто пытается оттянуть ещё одно необходимое, но как минимум неприятное дело. Нужно было понять, как быть с химерами.

В игре петы не могли выйти из под контроля - если не попали под воздействие неких контролирующих чар, во всяком случае. Однако то в игре... А зубы "зверушек" выглядели очень впечатляюще. Как и когти, да и другие части анатомии. А проверять, работают ли такие игровые фишки, как респаун, было бы откровенно тупо.

К слову, эликсир и даже зелье воскрешения у алхимика имелись, но проверять даже их... Нет уж.

Физическая сила и реакция его текущего тела были явно намного выше, чем в реальной... в прошлой жизни, но при взгляде на вроде бы мирно дремлющих химер это совершенно не успокаивало.

Леопольд вздохнул. Не тратить же на это эликсир неуязвимости, в конце концов...

"Ладно, начнём с простого".

- Шарик, сидеть! - произнёс он, стараясь добиться командного тона.

Казавшийся спящим "лев" немедленно открыл глаза и поменял позу на сидячую, завиляв при этом чешуйчатым хвостом с пучком жёстких волос на конце, похожим на наконечник копья. У человека немедленно отлегло от сердца - по крайней мере, частично.

- Лапу - чуть помедлив, решительно произнёс он. Химера послушно выполнила и эту команду, просунув конечность с втянутыми когтями через решётку вольера. Отлично... Взять в руку мощную лапу зверя было всё же страшно, - стоит химере выпустить когти и махнуть лапой, и останется надеяться на эффективность целебных зелий, и это если не подцепит, подтягивая к решётке - но зверь не проявлял никаких признаков агрессии. На львиной морде было немного сонное выражение; "Шарик" приоткрыл пасть, высовывая розовый язык, и зевнул, но другой реакции не было.

Остальные две химеры тоже прекрасно выполняли команды - во всяком случае, в вольерах. Оставалось выпустить и проверить снаружи... нужно было захватить голема с собой, а не оставлять снаружи.

Чуть поразмыслив, алхимик переложил в карманы несколько подходящих зелий и достал из ящика ключ от вольера Барбоса.

В общих чертах эта химера походила на огромную черепаху. Огромную когтистую шестиногую черепаху с птичьей головой и шипастым панцирем. Самое неудачное в плане геймплея творение Леопольда, предназначенное для морских сражений, которыми он практически не занимался; на суше оно сохраняло высокую защиту, но было слишком медлительным, а постоянно ждать отстающего пета было слишком неудобно. Сейчас, однако, медлительность, как и не лучшая устойчивость к статусному поражению "Сон", была для его создателя удобна.

Когда вольер открылся и алхимик поспешно отскочил назад, Барбос неспешно, прямо-таки с чувством собственного достоинства, выбрался из клетки и замер на полу, глядя на своего создателя.

- Привет - произнёс человек. Химера курлыкнула и кивнула головой, заставив алхимика поднять бровь. - Ты меня понимаешь?

Химера снова кивнула. Опа... Хотя, в игре стат "Интеллект" у Барбоса был довольно высоким, выше чем у низкоуровневого человека - у него есть парочка завязанных на инту магических атак, так что поднимал.

- Есть хочешь?

Отрицательное покачивание головой. Действительно, понимает и осознанно реагирует... Сколько ещё будет таких неожиданностей?

- Ладно, возвращайся в вольер и можешь спать.

Химера кивнула и с тем же достоинством вернулась в свою обитель. Леопольд всё-таки закрыл дверь - пусть будет.

Всё же таскать химер за собой он пока не решился. Не всё сразу.

Как подступиться к вопросу перемещения гильдии, Леопольд не представлял вообще. По мнению других гильдийцев, это мог делать только гильдмастер, так что, может, поискать в его комнатах что-то вроде пульта управления?.. Правда, он не смог - хочется надеяться, пока что - разобраться даже с пультом голема, но в любом случае это будет началом.

О, ещё стоит посмотреть в библиотеке. Пожалуй, оттуда стоит и начать.

Перед Леопольдом лежала стопка тетрадей, заполненных мелким ровным почерком. Его почерком. Дневники, которых он никогда не писал. История персонажа, записанная им самим.

Беглый просмотр показал полное соответствие тому, что было прописано в игре. Однако несмотря на скупость записей, простой суммарный объём за более чем сотню лет составлял куда более подробное жизнеописание.

Да, больше века. Хотя "раса" персонажа была "Человек", и внешний возраст был задан на тридцать лет, согласно не влияющей на геймплей истории "Величайший алхимик в мере" давно создал и испытал на себе эликсир бессмертия. Правильнее, возможно, "Вечной молодости", но для этого был не совсем тот возраст.

...А вот это уже очень хорошо.

На секунду Леопольд пожалел, что не играл какой-то более экзотической расой и билдом, но затем покачал головой. Грех жаловаться, и так заполучил то, за что многие отдали бы душу, и приплатили сверху, невзирая на возможные проблемы.

...Хотя, конечно, если в этом мире обитает только нежить - будет не очень хорошо.

Он полистал дневники. Сухие строчки, лишь упоминающие некие достойные упоминания события, скорее похожие на записи в лабораторном журнале, чем на дневник. "г.12427, 03.09, тестирование эликсира воскрешения - успешно". "г.12415, 01.12, создание химеры успешно, результат неудовлетворителен. Продать?" "В хранилище помещён артефакт Легендарного ранга, именование и свойства"... Большинство записей имели игровой "окрас", но были и более "жизненные": Леопольд нашёл упоминание о встрече с Дорном, а затем о принятии его в гильдию. Создание гильдии, к слову, было упомянуто вместе с этим, всё по лору, где было прописано, что тогда ещё безымянная гильдия была создана после того, как вместе сошлись трое первых членов.

Целая жизнь. Чужая - и своя.

Больше того... Читая строки дневника, Леопольд вдруг с удивлением - и опаской - ощутил, что... Вспоминает? Очень смутно, как что-то давно забытое, но вспоминает... Что-то. То, что было упомянуто короткими фразами.

Он встряхнулся, отгоняя довольно неприятное ощущение, и закрыл дневник. Тут нужно будет поискать упоминание системы перемещения, но сперва - отогнать это чувство. Не чуждости, а скорее наоборот, знакомости, которой не должно быть. Куда более страшной, если подумать, чем давешняя нежить.

Так что лучше не думать.

К счастью, было на что отвлечься. Леопольд решил попытаться приготовить простейшее зелье.

Как ни странно, это получилось. Леопольд, чувствуя себя глупо, попытался симитировать игровую анимацию изготовления зелья, которую, понятное дело, все пропускали, но хотя бы один раз видел практически каждый. Травку в ступку, растолочь, засыпать в колбу, зажечь горелку, и помешивать стеклянной палочкой, пока цвет жидкости не изменится... Все инструменты и запас ингредиентов в лаборатории был, в том числе для простейшего целебного зелья из одного компонента (не считая воды).

Леопольд с сомнением поднял бутылочку с розовой жидкостью, глядя сквозь неё на свет. И как её проверить?

...О.

- Идентификация.

В отличие от игры, заклинание не вызывало появление панели с информацией, однако и без этого алхимик понял, что результат успешен. Больше того, если он правильно понимает, зелье вышло среднего качества - на две звезды из трёх, в игровых реалиях. Хм. Учитывая систему определения качества итогового продукта - если она работает, конечно - пассивки алхимика действуют?.. Если подумать, он что-то ощущал, когда толоч и размешивал. Кажется.

В игре зелья и эликсиры были четырёх рангов качества. Низший, без звёзд, это те, что продаются у большинства неписей-торговцев или изготовлены "на коленке" новичками-зельеварами. По одной звезде добавлялось за изготовление в лаборатории, за использование ингредиентов со звёздочкой, и за наличие пассивки "Мастер-зельевар". За две первые звезды эффективность зелья повышалась на 15% за каждую, за третью - ещё на 20%.

В общем, безусловный успех. Но что насчёт более сложных зелий?.. Например, двухкомпонентное зелье спешки.

Отыскав в ящиках нужные травы, не только вполне опознаваемые внешне, хоть и непривычно было видеть их в подсушенном виде, но и подписанные, Леопольд одну отложил в сторону, а другую совершенно привычно, автоматически принялся нарезать. Стоило это осознать, как ощущение привычности исчезло и он замер, глядя на дело рук своих. Нахмурился, но затем расслабился и попытался снова поймать это ощущение.

Не получилось. Впрочем, нарезать толстые, сохранившие сок стебли можно было и сознательно. Хмм... Это так пассивки проявляются, или опять "память персонажа"?..

А ещё - нужно будет как-то замерить ману, хотя бы в количестве кастов, и узнать, как с крафтовыми навыками у гильдийцев. В принципе, расход своей маны Леопольд ощущал - как усталость, только какую-то не такую, смешанную с подступающей апатией.

Варка эликсиров, опять же... А ведь ещё есть и химерология, про которую даже думать не хочется. Способность собирать новых живых существ из образцов существующих - это вообще как? Хотя магические круги и бак слияния вон они, стоят рядом, но...

Задумавшись об этом, алхимик даже не заметил, как его руки сделали "привычное" дело и уже помешивали варящееся зелье; вернее, одна помешивала, а другая досыпала зелёный порошок толчёных листьев. Угу, достаточно отвлечься, и получается на автомате... В чём-то и плохо, но скорее всё-таки хорошо. Как минимум на этом перед согильдийцами не проколоться.

...Или признаться им? Это тоже вариант, на самом деле. Ни по истории, ни по Мировоззрению как игровой характеристике никто из них не должен бы проявлять угрозы. Но... Человек скривился. Есть не только эгоистичные причины молчать, по крайней мере пока что. Сейчас в гильдии царит спокойная уверенность. Ситуация с точки зрения всех её членов необычная, - знали бы они, насколько необычная она для него... - но все делают свои дела, определённые гильдмастером, и уверены, что могут положиться на него... блин. Если так подумать, эта ответственность - совсем не то, чего хотелось бы.

И всё таки стоит попытаться оставить всё как есть, по крайней мере пока не возникнет очевидной возможности в чём-то всерьёз облажаться. Вот если из-за его неспособности будет опасность... Тогда да, лучше будет признаться до того, как всё станет плохо. Но не сейчас.

Убедившись в своей способности создавать простые зелья, - больше того, хорошего качества - алхимик хотел было вернуться в библиотеку к дневникам в поисках подсказок по системе перемещения, но тут взгляд за что-то зацепился. На стене, напротив большого цилиндрического бака слияния, была, кажется, открывающаяся панель... Оно?

Он подошёл, осторожно обходя магические круги на полу, и сдвинул панель в сторону.

Ещё один бак слияния. И ещё одна ожившая, воплощённая часть лора.

"Дран луг", как это место называли игроки, было одной из тех фишек, о которых с самого начала было очевидно, что "не взлетят". Или, возможно, это была своеобразная форма троллинга игроков разработчиками - последнее более вероятно, но не совсем понятно,

зачем было ради этого утруждаться, во всяком случае, в такой форме.

Это был красивый луг, усыпанный яркими цветами.

Которые представляли из себя низкоуровневые алхимические ингредиенты. А посему редко когда успевали остаться на лужайке дольше часа после респауна раз в сутки, от чего и пошло название.

...Мин на то, чтобы окружить весь луг, ушло порядочно, плюс обновления каждый день - хорошо ещё самых дешёвых, без определения друг/враг. Обдирали лужайку низкоуровневые новички, так что связываться с парой персонажей за семидесятку, невозмутимо устанавливающих новые мины чуть ли не прямо им под ноги, никто не хотел, разве что ругались или обещали "позвать взрослых".

Админы жалобы проигнорировали.

Уже на третий день собирателей трав возле лужайки не осталось.

А на четвёртый Леопольд в сопровождении Стаиля обнаружил на лужайке персонажа.

Сотка, судя по прикиду - ассасин, или, возможно, рейнджер. Лёгкая броня, парные кинжалы, лук за спиной - и мольберт, на котором он зарисовывал пейзаж.

- Здоров, ребятки - произнёс он. - Вы с минным полем, конечно, не очень красиво поступили, зато красиво...

Как выяснилось, хайлевела подрядили разобраться и прекратить безобразия. Однако он, рассмотрев ситуацию, решил не вмешиваться: Леопольд "огораживал делянку" не для себя, а чисто из эстетических соображений, которые ассасину, как выяснилось, импонировали.

По жизни он был художником.

Ну, понятное дело, душу друг другу не изливали, но из-за специфичной ситуации разговорились, и результатом этого стал обмен ящика зелий на картинку, которую Леопольд использовал для оформления гильдии. Вернее, ещё одной части лора гильдии, переплетённой с историей его персонажа.

На которую он сейчас и смотрел.

В игре этот бак располагался в отдельной подлокации, в которую вёл люк из лаборатории, так что Леопольд не ожидал увидеть его в стене... вообще не ожидал его увидеть, хотя и стоило бы после всего

остального.

Чтобы человечество могло достичь совершенства, совершенным должны быть все компоненты. Общество, экономика - и сами люди. Но что такое "совершенный человек"? Как он выглядит? Как, вообще, решать такую задачу?

Леопольд не претендовал на знание ответа даже в истории своего персонажа. Вместо этого "Величайший алхимик в мире" пытался хотя бы нащупать направление, в котором можно попытаться двигаться.

И, разумеется, не мог пройти мимо гомункулов и химер. Собственно, согласно истории потому и взялся изучать эти направления, когда понял, что избавление от болезней не решит вообще ничего.

В любом случае, если не решением, то возможностью, которую следует проверить, персонаж рассматривал искусственное создание совершенного, или хотя бы улучшенного, человека. "Персонаж рассматривал"... Как-то странно звучит, но не только с формулировками сейчас сложности.

С игровой точки зрения "гомункулус" и "химера" - одно и то же. "Химерами" называли в основном именно тех гомункулов, которые внешне выглядели как смесь различных существ.

К слову, создание химер было своеобразной игрой в игре, или как минимум отдельным направлением крафта. До шести взятых от различных существ "образцов" определяли стартовые характеристики и потенциальные способности; брать их можно было хоть от рейд-боссов, но выпадали случайным образом. После сбора компонентов и установки в магические круги следовала миниигра, определяющая эффективность слияния, а по результатам получался пет первого уровня - неспособный получать опыт нормальным способом. Зверушку следовало откармливать зельями и эликсирами, влияющими на прирост характеристик. В отличие от уровня персонажа, уровень химеры был скорее негативной характеристикой, уменьшающей прирост статов и увеличивающей требования к "корму", пока всё не упиралось в "крышу" сотого уровня, и в целом возни с такими петами было много, а толку - не так много, как хотелось. В теории было возможно создать химеру с набором уникальных способностей рейд-боссов, но мало кто вне больших гильдий был способен на такое задротство.

В общем, в теории химеры могли обладать любыми внешним видом, характеристиками, и способностями - даже шире, чем кастомизация персонажей - и по общеигровому лору могли быть вообще любыми. Тем более, что для них допускалось использование собственных "шкур" и моделей, и согласно тому же внутриигровому лору, некоторые персонажи, в том числе парочка рейд-боссов, как раз и были древними гомункулусами-химерами.

Так что попытка создать таким образом идеальное существо выглядела вполне логичной.

Согласно истории Леопольда, он занимался этим проектом десятки лет, не забрасывая его, но и не завершая. Сомнения в правильности избранного пути, нежелание видеть провал многолетнего проекта, попытки доработать ещё немного, опасения насчёт того, как его творение поведёт себя - и фактически завершённое "идеальное существо", чьи возможности уже превышали всё, что когда-либо было достигнуто, всё так же оставалось в баке. Который в игре был чисто декоративным элементом.

В игре.

Леопольд несколько секунд глядел на вертикально парящую в освещённом непонятно откуда прозрачном баке химеру, а затем приложил руку к лицу, массируя виски. Реальной головной боли не было, но жест воспринимался уместным. Ну вот... Какого хрена, а?

Вздыхнув, он покачал головой и закрыл панель. Его нормальные химеры хотя бы были в игре по умолчанию дружелюбными, и слабее персонажа, а вот это... Определённо лучше не трогать, по крайней мере пока что.

...Хотя красивая, зараза.

Устройство... Контур? Магический круг? В общем, та штука, что должна позволять перемещение гильдии, похожая металлический купол с цилиндром сверху, нашлась там, где в игре была "спящая" химера. Леопольду почему-то казалось, что эти мелкие различия должны что-то означать, возможно, что-то важное, но даже если так, стоящую за этим суть он уловить не мог.

Как и понять, как управляться с системой перемещения.

Не то, чтобы она была совершенно непонятна. К примеру,

"топливный" отсек, в котором ещё находилось несколько кристаллов, был опознан сразу; больше того, в первом приближении было очевидно, как задавать точку перемещения: для этого служил заострённый стержень на шарнирах, указывающий на покоящуюся на металлическом поддоне карту.

Проблема в том, что это была карта игрового мира, и указанное место явно не соответствовало тому, что имелось вокруг.

И не только это. На и рядом с приводом перемещения имелось несколько рычагов, переключателей и кнопок, не говоря о магических кругах, и Леопольд не знал процедуры. Надписи имелись, но помогали слабо. К примеру - "Первичный привод искажения", "Вторичный привод искажения". Оставив в стороне, что вообще означает "искажение" - искажение пространства? - они являются дублирующими, или необходимо включать оба? И если нет, что будет, если всё-таки включить оба?

И так во всём. В дневниках, ожидаемо, никакого описания управления не было, только упоминания о начале и о завершении строительства.

Поколебавшись, Леопольд постарался расслабиться и прикоснулся рукой к одному из рычагов, пытаясь думать о том, что сегодня будет на ужин.

О. Руку повело в сторону, и вновь сосредоточившись, он обнаружил, что она остановилась возле рубильника, подписанного "Зажигание альфа-контура". Похоже, подход работает... Но прежде чем пытаться что-то сделать, понадобится местная карта, соответствующего масштаба. И нормально заправить агрегат.

На ужин, как оказалось, подавали салат и какую-то розоватую кашу с толикой мяса. Выглядело не особо аппетитно, но на вкус было неожиданно неплохо. Ели все, включая подмастерий, за одним большим столом во дворе, укрытом навесом и барьерами Дорна; один из остающихся для гильдмастера безымянными учеников отнёс корм и химерам. Столовые приборы оказались изготовленными из стали, серебра и фаянса, а не из дерева, как подозревал Леопольд. Подобные декоративные вещи в игре существовали, но таким бессмысленным украшательством гильдхолла он не занимался, а посему опасался, что будет обстановка "по умолчанию", самая простая. Но, видимо, снова

неожиданно и реалистично воплотилась строка лора о любви к комфорту и хорошем заработке.

Подмастерья забрали пустую посуду и разошлись, но ядровые члены не спешили вставать из-за стола. Леопольд думал, как бы лучше начать, но за него решил Дорн.

- Робят - потеряв щёку, произнёс Дорн. - Тут такое дело... У вас с памятью всё нормально?

Эльф, на время ужина снявший свой технодоспех - но оставивший его рядом со столом - нахмурился.

- У меня то и дело возникает такое чувство, словно я сплю - пояснил дворф. - И не могу понять, что реально, что нет. И воспоминания... смазаны, что ли. Сложно объяснить. Я поспрашивал подмастерий, у них то же самое.

- У меня то же - неохотно признал Стаиль. Джаббий просто молча кивнул.

- Какое-то местное проклятье, эффект перемещения?.. - предположил Дорн. - Что-то в воздухе можно списать со счёта, полагаю...

Он бросил короткий взгляд на Леопольда.

- Не проклятье - сообщил хоббит. - Здесь есть место с похожим эффектом, но мы вне зоны действия.

- Это почти наверняка эффект перемещения - озвучил Леопольд.
- У меня он тоже есть. Что до токсинов в воздухе... Обнаружение ядов.

Одно из ранних заклинаний алхимика, на низких уровнях оно служило для определения ядовитых среди неопознанных зелий и быстро становилось практически бесполезным после изучения "Идентификации". Однако на более высоких уровнях неожиданно обретало новую жизнь для тех, кто не забыл о его существовании: оно позволяло алхимику обнаруживать некоторые ловушки и ядовитых тварей-любителей стелса, таких как змеи и ассасины, подсвечивая ядовитые субстанции призрачным огнём, видимым сквозь преграды. Сейчас эффектом заклинания стало свечение в сумке хоббита и на доспехе эльфа.

- В воздухе ничего нет - кивнул дворф. - Значит, скорее всего

эффект перемещения. Надеюсь, быстро пройдёт.

- Установка перемещения по первой прикидке исправна, но использовать её сейчас затруднительно - снова заговорил Леопольд, решив, что пока что всё идёт хорошо. - Кристаллов для заправки у нас пока достаточно, но есть две проблемы. Во-первых, для безопасного перемещения нам нужно знать местность - подходящее место, куда хотим переместиться, направление и расстояние до него. *Что насчёт высоты? Стержень на карте можно немного перемещать по вертикали, но лишь на пару сантиметров. Могут быть проблемы...* Во-вторых, возможны и другие побочные эффекты, кроме затуманивания памяти; мы не знаем, где мы, и не знаем местных особенностей.

- Босс, я думаю, мы сможем что-то выяснить, если побываем на старом поле боя - предложил хоббит. - Я наверняка смогу что-то узнать у тамошних духов, если побываю там лично.

- И заодно упокоишь - хмыкнул Леопольд. - Ладно, предложение здоровое и лучшее пока что. *Хотя совершенно не хочется этим заниматься, но придётся... Нужно привыкать, начинать уже сейчас.* Если нет других предложений, займёмся этим... Насколько далеко до места? Успеем до темноты?

- Если вдвоём на Тузике - легко - отозвался шаман. Эм... Не тот ответ, который хотелось бы услышать. Тузик создавался на основе грифона, одного из основных летающих маунтов, и в игре был "двухместным", но доверять ему свою жизнь было всё ещё страшно. Тем более, полёт...

- Не стоит - отказался алхимик. - Сходим с утра вместе со Стаилем.

- Без Стаиля прямо ни на что не способны - огрызнулся эльф. Вздыхнул. - Вот уж достался гильдмастер... Другие люди в твоём возрасте правнуков выращивают, а ты всё химер. Да гоняешь честных эльфов по лесам...

- Так ведь по лесам - усмехнулся Дорн.

- Так ведь гоняет! - возмутился Стаиль. - Где это видано, а? Всегда мы людей по лесу гоняли, а не наоборот. Противоестественно это.

- Так я же алхимик - пожал плечами человек.

Это замечание заставило улыбнуться теперь уже и хоббита, а эльфа - умолкнуть. Через секунду он тоже усмехнулся и махнул рукой.

- Твоё счастье, что это лучшая гильдия в известном мире... А то точно ушёл бы.

Хотя здание гильдии было достаточно большим, спальни в нём оказались крошечными - кровать да платяной шкаф, и всё. Большую часть пространства гильдхолла занимали лаборатории и мастерские с их подсобными помещениями, плюс кладовые - несколько, для разных материалов, с разными условиями. В гильдии имелась даже морозильная камера, с двумя разделами - для пищи и для "биологических образцов".

Леопольд лежал в кровати, как и ужин оказавшейся лучше, чем выглядела, и перебирал в памяти события дня... первого дня в другом мире. Стресс, вопросы, суета, и снова вопросы... Невозможное и невероятное, безумное, но реальное. Он мог выразить этот день скорее эмоциями, чем некими чёткими мыслями. Нежить, химеры, магия, алхимия... Сияющие магические круги, сталь и плоть... Образы сменяли друг друга в тумане.

Величайший алхимик в мире спал и видел на удивление комфортный сон.

Мелкий чиновник с комфортом спал и видел удивительный сон.

День второй.

Завтрак был примерно таким же, как ужин, только что к нему добавились яблоки и какой-то фруктовый напиток. Снаряжение к выходу было собрано ещё вчера перед сном, так что оттянуть выход не получилось бы; впрочем, Леопольд старался гнать такие мысли. "Нужно мыслить как бывалый приключенец и великий алхимик... Знать бы ещё, как это".

Сперва он хотел взять с собой ещё и голема, но вчера, во время подготовки, выяснились новые неприятно-реалистичные подробности. Почва в нужном шаману районе была болотистой, и

голем с его массой запросто мог увязнуть. В игре такого не бывало... Конечно, ранец позволил бы освободиться, но это расход ценных кристаллов, так что очевидная глупость.

В итоге голем остался охранять гильдхолл вместе с Дорном, а вместо него троицу "Чудил" сопровождал Шарик. Чешуйчатый лев, способный менять окрас, в игре был чем-то вроде лайт-роги: скрытность, обнаружение, и скорость. На самом деле, не лучший вариант против нежити, но Барбос был слишком медлительным, а Тузик всё-таки транспортным, а не боевым. Да и обнаружение полезно. Будь это игра, его было бы достаточно только для этой функции, атаку и защиту полностью взяли бы на себя гильдийцы... сейчас тоже, и это заставляло Леопольда нервничать. По сути, этот выход обещал стать первым боевым столкновением - в жизни. Уничтожение вышедшей к гильдии группы нежити боем считать было нельзя - даже не избиение, просто испытание способностей на движущихся мишенях. Разница в девяносто уровней... На подготовленных позициях... По разобшённой группке противников... Алхимик покачал головой. Даже если это реальность, которая всегда может преподнести сюрпризы, в тот раз угрозы не было никакой. А вот с чем можно будет столкнуться в лесу, даже после разведки хоббита - большой вопрос...

Шаман, к слову, ехал на спине большего сербристого оленя, чьи копыта ступали бесшумно, не оставляя следов и не приминая траву. Человек и эльф такой незаметностью похвастаться не могли; Леопольд и в реальности никогда не бывал в лесу, и его персонаж никакими навыками скрытности не обладал, а эльф без своего снаряжения, может, и сумел бы пройти тихо и незаметно, но сейчас даже не пытался. Его технодоспех негромко, но вполне заметно гудел, а за спиной в земле оставались вмятины, не похожие на следы какого-либо живого существа.

...Интересно, как он там внутри терпит этот постоянный гул?..

- Лучше бы ты взял Барбоса - проворчал эльф. - А я доработал бы дрона воздушной разведки. Глядишь, к вечеру уже была бы нормальная карта.

- Не всё в жизни оптимально - заметил Леопольд. - Обычно приходится жертвовать чем-то ради чего-то другого. Риска из-за недостаточной подготовленности группы лучше не допускать, это важнее, чем несколько часов времени, а Барбосу двигаться по болоту

было бы ещё сложнее, чем Бастиону.

- ...Это да - согласился инженер. Из-за шлема послышался вздох.
- Но я его почти доделал...

- Всё равно пришлось бы отвлечься, так что вышло бы ещё неприятнее - заметил алхимик. - Джаббий говорил, что на поле боя осталось снаряжение погибших. Понадобится твоя оценка.

Если эльф как-то и прореагировал, через узкую прорезь глухого шлема этого заметно не было.

Увы, игровой автокартой приключенцы больше не располагали, что, в сочетании с реальными масштабами местности, было для Леопольда проблемой. К счастью, сейчас для неё было три решения. Во-первых, Джаббий с его духами-разведчиками указывал путь к цели - "эрзац-версия "маркера задания", как в какой-нибудь учебке", мысленно хмыкнул Леопольд. Во-вторых, Стаиль мог указать направление к гильдии по установленному там маяку, причём Леопольду не припоминалось игрового аналога такой возможности. Ну и в-третьих, у гильдмастера имелся "Камень дома", телепортирующий его обратно в гильдию, но помимо расхода кристаллов с ним имелись и другие сложности - к примеру, было неизвестно, телепортирует ли он всю группу или только его одного. Это тоже нужно будет проверить, но лучше не сейчас.

Вообще, то и дело выскакивали детали, которые следует проверить. И, очевидно, важные упущенные тонкости лучше выяснять в максимально безопасных условиях - как сейчас.

Бывали, однако, и приятные детали. К примеру, идти по лесу с рюкзаком за спиной было далеко не так тяжело, как опасался Леопольд. Он практически не ощущал ни веса, ни усталости; определённо, его тело соответствовало мастер-уровню персонажа. Тем более, он всё же был скорее крафтером, чем кастером, а соответственно покрепче.

С первой группой нежити они столкнулись примерно через час. Несмотря на дневное время, скелеты были вполне себе активны; может статься, что ночью они сильнее, но это тоже нужно проверять. Леопольд отметил себе, что могло бы быть неплохо захватить одного

скелета для проверок... хотя, это может вызвать трения с Джаббием. Упомянуть об этом стоит, впрочем.

О появлении впереди группы нежити предупредил снова шаман. В этот раз у гильдийцев не было минного поля и барьеров, но даже так проблем не предвиделось.

"Как бы я поступил в игре, если бы хотел подстраховаться и проверить? А вот так".

- Джаббий, Баллада памяти.

Способность барда замедляла живых и неупокоенных врагов в зоне слышимости, одновременно немного увеличивая союзникам получаемый опыт. Хоббит достал из сумки лютню и заиграл.

Классовая система Мидгарда, как называлась эта игра, была не сказать, чтобы совсем уж оригинальной, но достаточно интересной. Хотя доступный выбор классов был ограничен несколькими факторами, как то статьи и раса, но даже на первом уровне персонажа любой расы с любым раскладом характеристик он был достаточно широк, а с ростом уровня и характеристик список только расширялся. Классов было два типа, базовый и продвинутый; после достижения максимального, одиннадцатого уровня в определённом классе становилась доступна его продвинутая версия, с максимальным десятым уровнем. Впрочем, если игрока не интересовал "продвинутый" класс, который не обязательно был полезен для избранного билда, он мог ограничиться десяткой в базовом - новых способностей одиннадцатый уровень не открывал, только возможность взять продвинутый класс. Кроме того, самый первый класс считался "корневым", и в нём для открытия продвинутого было достаточно десяти уровней.

Эти воспоминания сами собой возникли в голове Леопольда, стоило зазвучать мелодии. Как интересно... Музыка действительно влияет на память, хоть и странным образом. Следующее всплывшее воспоминание было уже совсем о другом: для изготовления эликсира стального тела не следует размалывать панцирь жука-пересмешника слишком мелко, а вот температура растворителя чем выше тем лучше... О.

Алхимик вздрогнул и сфокусировался на более важном: из-за деревьев появился первый призрак.

- Шарик, фас.

Стоило проверить, способна ли химера что-то сделать с теоретически нематериальным противником. В игре полноценным иммунитетом к физическому урону обладали единичные монстры, у большинства была просто та или иная сопротивляемость, которую к тому же атаки Шарика частично игнорировали. Но следует знать, как оно в реальности.

Одним прыжком зелёный сейчас зверь преодолел расстояние до призрака, и клуб белого тумана рассеялся под ударом лапы. Пройдя сквозь ближайшее дерево с длинными и узкими, похожими на траву, листьями, появился ещё один призрак, но даже не успел полностью выйти из ствола, как тоже растаял под ударом, облепив кору кляксой слегка флюоресцирующей в тени жидкости. "Эктоплазма, компонент для некоторых зелий и амулетов, без звёздочки".

- Шарик, ко мне - снова командовал человек. Первая проверка проведена, но их нужно ещё много. Например, вот эта. - Дубликация.

Внезапно флакон святой воды в его руке превратился в два одинаковых флакона. Способность, позволяющая создавать функциональную копию зелья или эликсира; естественно, со своими ограничениями. Прежде всего, копия была недолговечной, и если её не использовать через какое-то время исчезала (для реального копирования была, впрочем, другая способность). Во-вторых, расход маны на дубликацию зависел от зелья; к примеру, дубликация зелий маны стоила в мане больше, чем восстанавливало это зелье. В третьих, ожидаемо, не все зелья/эликсиры вообще было возможно дублицировать. И, наконец, этот навык можно было применять только с трёхзвёздными зельями, при этом копия получалась "нулёвкой", без звёзд.

Тем не менее, несмотря на ограничения, в новых реалиях этот навык мог быть крайне ценным, а потому был в приоритетах для изучения.

Характерные звуки, издаваемые движущимися скелетами, были уже слышны, так что Леопольд швырнул скопированную бутылочку ещё до того, как они появились на вид.

- Испарение.

Ах да, вот ещё одно, "скрытое", ограничение Дубликации.

Заклинаний модификации на одно зелье можно применять - можно было в игре, по крайней мере - ограниченное количество; на максимальном уровне Мастера-алхимика было доступно три одновременно. И сама Дубликация являлась одним из них.

Под воздействием музыки хоббита скелеты двигались явственно медленнее, чем в прошлый раз, и облако "святого тумана" начало редеть, прежде чем вся группа вцепилась в него. Так что Леопольд воспользовался ещё одним модификатором.

- Обновление.

Заклинание, рестартующее таймер алхимического эффекта; у бафферов были свои аналоги. Туман немедленно вновь загустел, а алхимик ощутил... затрату маны, видимо. Это ощущение было сложно даже описать, не то что измерить, но человек очень надеялся, что с этим будут какие-то подвижки, поскольку прикидывать свои запасы маны по смутным ощущениям было крайне неудобно. Мягко говоря.

Группа скелетов выскочила из-за деревьев, и в большинстве своём угодили в облако. Сейчас святая вода растворяла их явно медленнее, и они могли бы, возможно, проскочить, если бы не замедление.

Впрочем, в "святой туман" угодили всё-таки не все скелеты. Трое из полутора десятков проскочили мимо и направились к ближайшему живому существу - то есть к Стаилю.

Прежде чем нежить успела хотя бы замахнуться своим ржавым оружием, эльф небрежно взмахнул алебардой, словно отмахиваясь, и осколки кости разлетелись в стороны.

- Хрупкие - песец - заметил он, приседая и подбирая кусок доспеха. - Я уже отвык от такого. Хм. Идентификация.

Хотя заклинанием Идентификации владели очень многие классы, - а те, кто не владели, могли изучить со свитков и гримуаров - но его эффективность разнилась. Кто-то лучше распознавал холодное оружие, кто-то - зелья, в зависимости от навыков и уровня персонажа. Была ещё универсальная Великая Идентификация, но это другая история. В любом случае...

- Типовое армейское снаряжение - сообщил эльф. - Человеческое, очевидно. Изготовлено несколько десятков лет назад,

точнее не определяется. Нужен образец в более приличном состоянии, может, и удастся ещё что-то понять.

Чуть помедлив, он всё же добавил:

- Никаких заклятий на доспехе не было. Нубская локация.

Игровой термин из уст эльфа заставил Леопольда непроизвольно встряхнуть головой.

Кстати...

- Обновление.

Никакого эффекта не последовало; почти рассеявшееся облачко тумана продолжило таять. Ожидаемо, всё-таки только три модификатора.

Неожиданно хоббит наклонил голову.

- Рядом с полем боя активизировалась нежить - сообщил он. - Но двигаются не в нашу сторону.

- Проверим, на кого они навелись - решил алхимик. - Всё равно туда идём. Если повезёт, будет язык.

Эльф пошевелил бронированной ногой кости на земле.

- Нубятня... - проворчал он.

Учитывая, что они хотели успеть до того, как нежить выйдет на свою цель, от идеи собрать эктоплазму пришлось отказаться. Впрочем, если тут столько призраков, она не будет в дефиците.

Постепенно земля становилась более вязкой, но при этом в воздухе особой сырости не ощущалось, равно как и ручьёв или луж; словно просто сама консистенция почвы изменялась.

Леопольд подковырнул землю носком сапога - кожа дракона, легендарка - и ловко поймал комок земли рукой. Вообще, это тело было выше всякого восхищения; человек подозревал, что мог бы занять на Олимпиаде призовое место по любой дисциплине. В любом случае...

- Идентификация.

Угу. Грунт подвергся воздействию магического эффекта, аналогичного заклинанию "Топь". Аналоги есть у друидов, геомантов

и некромантов, хотя в игре и зона, и время действия были ограниченными, естественно. Ну, в игре и облако от Испарения святой воды развеялось бы сразу же, а не держалось добрых полминуты... В любом случае, если есть нежить, то вполне могут попасться и маги. Или хотя бы более высокоуровневая нежить, способная использовать магические способности, как те же баньши с их воем. И хрен их знает, как здесь с заклятиями мгновенной смерти... Хм. Бережёного бог бережёт.

- Джаббий, играй "Волю к жизни" - произнёс он.

Ностальгическую мелодию сменила более энергичная, напоминающая марш. Сопrotивляемость мгновенной смерти, плюс шанс выжить с одним хитом при получении фатального урона.

Алхимик обратил внимание, что эльф повторил его действие, подхватив кусок земли. Возможно, шаман сделал бы то же, но для этого ему пришлось бы слезать с оленя.

После того, как Леопольд последовал примеру Джаббия и оседлал своего пета, скорость движения группы заметно увеличилась. Теперь самым слабым звеном стал эльф; его доспех позволял развивать высокую скорость, но только в рывке, а на переходе он двигался не быстрее хорошего бегуна. Вязкая земля ещё больше замедляла его, но всё равно гильдийцы двигались быстро. По пути им попала маленькая группка нежити, пара скелетов и упырь, но с ними разделался Стаиль, даже не замедляя хода; Леопольду до сих пор не пришлось расчехлять своё оружие.

Они успели к окутанной жидким туманом обширной проплешине в лесу как раз вовремя, чтобы увидеть, как невысокую фигуру в зелёном плаще с капюшоном окружают несколько десятков скелетов и упырей. Фигура вскинула лук, выпустила стрелу, и посреди группы нежити грянул взрыв; слабенький, но хлипким скелетам хватило, а более крепких упырей отбросило.

...Однако в следующий момент прямо из-под ног лучника из земли поднялось сразу несколько призраков, облепившихся вокруг его ног, и лучник упал на колени.

- Джаб, Покой по призракам - скомандовал Леопольд. Часть нежити повернулась к ним, и он сунул руку в сумку. - Святая вода, дубликация, испарение.

В рядах мертвецов немедленно образовалась дыра; Стаиль вскинул свободную руку, и зазвучали выстрелы. Следуя за движением его руки, черепа упырей лопались один за другим, и безголовые тела оседали.

Под фигурой в плаще вспыхнул сияющий круг, и призраки немедленно рассеялись; фигура попыталась подняться, но не смогла. Ещё один бросок дубликата зелья, ещё один сияющий круг, и активной нежити почти не осталось... ошибка. Сквозь туман виднелась новая группа.

Мчавшиеся вперёд скелеты вдруг повернули, обходя ещё висящее и выделяющееся на фоне здешнего сероватого тумана "святое облако"; Леопольд нахмурился. Когда это они поумнели? Да и тот маневр с выходом из-под земли...

- Дубликация, испарение.

Как раз вовремя: появившиеся из земли призраки истаяли, вступив в контакт со святой водой в виде пара. Вообще, стоило бы проверить эффект их касания, но явно не сейчас. И желательно не на себе.

В любом случае, алхимик спрыгнул с маунта и вышел из рукотворного облака, вглядываясь в противников, а заодно примеряясь к новому броску. Вон то, что ли?..

Один из скелетов в тылу приближающейся группы выглядел иначе. Несколько меньше, и какой-то тёмный, хотя видно сквозь туман было плохо. Ну-ка...

В принципе, в "Мидгарде" почти не было классовых ограничений по снаряжению, в основном общий уровень/статы, и иногда элайнмент, но большинство кастеров использовали посохи или жезлы, усиливающие магию, а многие воинские навыки требовали определённого типа оружия, плюс бывали пассивки, улучшающие владение тем или иным видом вооружения. Большинство игроков с классами алхимиков или инженеров пользовались огнестрелом, и Леопольд в данном случае не был исключением.

Винтовка в его руках была единственным гильдийским артефактом Божественного ранга.

Сказать по правде, по меркам Божественного ранга ружьё было

слабеньким, но Леопольда оно вполне устраивало - тем более, приобрести удалось на аукционе по дешёвке, а выпадает Божественный ранг исключительно из рейд-боссов, так что выбить самому было бы проблемно. Вместо предпочитаемого стрелками фокуса на уроне либо статусных поражениях, "Адамантовое хроматическое ружьё предопределения" обладало тремя способностями, двумя активными и пассивной. Первые две по сути копировали классовые способности Мушкетёра и Ганслингера, а третья, пассивка, гарантировала попадание в цель, если не задействована защитная магия сравнимого класса.

К счастью, на патроны дубликация тоже действовала.

Естественно, это не было *единственными* бонусами оружия; базовый урон соответствовал рангу, плюс на нём был не особо полезный эффект "Хроматическое", добавляющий понемногу урона всех типов. Но в целом - ничего особенного, даже в Эпическом ранге можно найти куда более мощное оружие, так что при выборе оружия перед выходом Леопольда интересовало в основном свойство "автопопадания".

Эффект выстрела был куда более впечатляющим, чем он ожидал.

Из ствола с гулким "бум!" вырвался маленький метеор, рассыпающийся на лету искры; отдача чувствительно ударила в плечо. В тумане, разорванном пулей, образовалась явственная прореха, не спешащая затягиваться - а оставшийся в воздухе след из искр и снежинок уходил куда-то вдаль, вглубь леса, сквозь дыры размером с кулак, проделанные в стволах деревьев.

- Главное, в городе из него не стрелять - пробормотал алхимик, с некоторой опаской глядя на своё оружие.

Эффект от уничтожения чёрного скелета сказался незамедлительно: остальная нежить прекратила демонстрировать зачатки тактики, и даже туман вроде бы стал прозрачней. Добив остатки, гильдийцы направились к сумевшему наконец подняться плащеносцу.

Леопольд никак не ожидал, что тот вдруг вскинет лук и выстрелит в него.

Он даже не успел толком испугаться. Стрела, больше похожая на луч синего сияния, - какой-то ещё навык?.. - врезалась в его грудь, точно напротив сердца.

И отскочила, оставив лишь ощущение, словно в грудь слегка ткнули пальцем.

- Сон - слышался голос хоббита, и лучник обмяк. - Неблагодарный какой-то, однако.

- Ну вот нахрена было меня терзать, если всё равно сам нарываешься? - спросил Стаиль, выступая вперёд. Он забрал из обмякших рук плащеносца лук и откинул плащ, осматривая на предмет другого оружия. Заодно смахнул капюшон.

...Ничего себе.

- Смотри-ка, эльф - заметил Джаббий.

- Ты на уши его посмотри! - возмутился Стаиль, ткнув пальцем в привлекающую внимание Леопольда деталь анатомии то ли женственно выглядящего парня, то ли довольно мальчишеской девушки. - Да какой это, *ля, эльф? Ты у меня такие видел? Идентификация.

Уши действительно были примечательные. Узкие, заострённые, направленные назад, и длиной как минимум с ладонь, вместе с пальцами. Как только под капюшоном умещались?..

- ...Хотя, действительно - после небольшой паузы признал инженер. - Может, и эльф... Мутант, что ли?..

- Местный вид - предположил хоббит. - Или атавизм какой-нибудь.

- Это от кого же, по твоему, происходят эльфы? - подозрительно осведомился Стаиль. Хоббит пожал плечами.

- Не знаю. Может, я и термин перепутал... В любом случае, он похож на эльфа. Специфичного.

Помедлив, Стаиль со слышимым сквозь шлем вздохом кивнул.

- Похоже на то. Молодой совсем, лет восьмидесяти... Что делать будем?

- Что и планировали - пожал плечами алхимик, стараясь не демонстрировать, как на него подействовал внезапный выстрел. Старался быть готовым ко всему, но этого - не ожидал... Кажется, нужно будет тоже начать носить глухой шлем. - Джаббий попытается побеседовать с духами, ты изучи снаряжение. А когда наш язык проснётся, побеседуем с ним.

Иллай Коготь Рыси не был уверен, в какой момент "всё неплохо" превратилось во "всё хуже некуда". Его обещание Лаиссе не было хвастовством; дело было, конечно, не самое простое и тем более безопасное, но вполне разрешимое с его навыками. Молодой эльф надеялся, что обойдётся без боя - в конце концов, обитатели Мёртвого Леса были защитниками леса Живого, и уничтожать их без крайней необходимости не следовало - и на это у него были хорошие основания: он позаимствовал у отца амулет лесного стража. В конце концов, всё равно получит его уже в ближайшее время, а эту вылазку вполне можно считать получением опыта перед вступлением в ряды Стражи. И вообще отец после ранения был наставником и воином резерва, активной службы не нёс, так что амулет ему всё равно не нужен.

Нет, конечно, без выговора не обойдётся, но Иллай был уверен, что на фоне триумфа всё сведётся к минимуму. Да и если бы не так - Лаисса того стоит.

Амулет блокировал сверхъестественное чутьё мёртвых, вернее, сильно ограничивал его, так что если не оказаться совсем близко, или в прямой видимости, - хотя мертвецы и незрячи, но препятствия немного мешают их чутью - они не замечали эльфа. Так что до самого Поля мёртвых удалось добраться тихо и незаметно, хоть и пришлось двигаться осторожно - прислушиваясь, присматриваясь, даже принюхиваясь, и старательно избегая непредсказуемо бродящих по лесу мертвецов.

Как и большинство современных эльфов, Иллай не обладал Высоким Даром, только Низким, - хотя уж в этом был лучшим в поселении, овладев в своём юном возрасте целыми двумя Искусствами - но этого должно было быть достаточно: с собой у него имелся ещё один амулет, который по заверениям чародея должен был указывать на чары поблизости, и работать в Мёртвом Лесу. Учитывая, что у чародея-продавца имелось кольцо Мистериума и разрешение Лордов на торговлю, его заверениям можно было верить по крайней мере в минимальных рамках. Тем более, что Иллай проверил работу, прежде чем покупать.

Само Поле было самым опасным моментом путешествия. Ровное, без препятствий в виде деревьев, так мёртвым будет куда проще его заметить. Да ещё висящий над ним колдовской туман

гасит звуки и запахи, не слишком мешая мертвецам, если вообще мешал.

Иллай рассчитывал действовать урывками. Заскочить на Поле, проверить показания амулета, если повезёт - найти меч, если нет - отступить, выходя из зоны восприятия мертвецов, и попробовать в другом месте. План выглядел вполне здравым, учитывая, что даже ходячие кости были медлительнее среднего эльфа, и тем более медлительнее его.

План треснул с самого начала: при первой же активации на резной паутинке амулета возникла не одна светящаяся точка, указывающая на источник Силы, а сразу несколько, разных цветов и яркости, заставив эльфа раздражённо скривиться. Разумеется, сдаться это его не заставило, но резко увеличивало сложность и объём работы.

Немного работы лопатой, и - обломок меча.

К сожалению, или к счастью, как посмотреть, меч был не тот - описание не соответствовало. Да и по виду, несмотря на не лучшую сохранность, можно было понять, что это не эльфийское оружие. Естественно, трогать его эльф не стал, хотя определённой ценностью обладал даже такой повреждённый магический предмет; он не мародёр, да и заполучить проклятье совсем не хотелось.

Тем не менее, хотя копать пришлось больше ожидаемого, всё шло неплохо. Иллай даже начал различать указания амулета, заодно пожурив себя глупцом за то, что не расспросил торговца подробнее - а тот, видно, счёл его достаточно понимающим, чтобы не разжёвывать. Яркость огоньков, как сразу можно было предположить, увеличивалась от силы чар на предмете и уменьшалась от глубины залегания; увеличивалась также, если скормить амулету Силы, но продавец хотя бы об этом предупредил, наказав быть осторожнее - "работа тонкая, на большую нагрузку не рассчитана". Более важным, однако, оказался цвет: зелёные огоньки отображали эльфийские чары, а остальные цвета - магию эргасов. Как только Иллай это сообразил, его работа резко упростилась.

...Если подумать, моментом провала скорее всего стал момент триумфа.

Очередной заход на Поле, и амулет показал среди нескольких красных и жёлтых точек яркую зелёную. Лопата вонзилась в мягкую

рыхлую землю, несколько взмахов - и упёрлась во что-то твёрдое.

Это был он. Семейный меч, способный подтвердить право его возлюбленной на фамилию и обеспечить всё необходимое для брака - статус невесты, приданое, и благодарность самой Лаиссы.

...Увы, едва ли в жизни всё бывает так просто. Прочитать молитву-объяснение духу-владельцу меча, откопать оружие, обменяв его на дар... вероятно, это не только заняло слишком много времени, но и юноша слишком обрадовался близости триумфа. Пока он занимался необходимыми, но требующими некоторого времени делами, мертвецы, встревоженные его предыдущей активностью, собрались вокруг довольно большой группой.

Само по себе это неприятно, но в пределах сил эльфа, которого называли "гением поселения" и даже "гением поколения". Понятное дело, победить всех мертвецов он не смог бы, даже если бы попытался, но в этом и не было нужды; достаточно было открыть себе путь к отступлению Искусством взрыва, и отдалиться от стражей леса, чтобы они перестали его ощущать. Меч в руках, и можно возвращаться домой...

К сожалению, он привлёк внимание одного из Поводырей.

Все честные эльфы почитали своим долгом защищать свой народ даже после смерти, но только те, кто обладали Даром, хотя бы низким, могли внести свой вклад. Поводыри были предводителями безмозглых мертвецов, стихийно поднимающихся в Лесу мёртвых, либо выпущенных в лес низших творений Мастеров Смерти. И хотя смерть и восстание в новой форме отняли у них способность различать друзей и врагов - только Мастер Смерти могли иметь с ними дело - но они оставались важной частью обороны эльфов, координируя группы мертвецов против тех, кто смели вторгнуться в лес. Даже если бы в голову Иллаю пришло такое святотатство, как уничтожение Поводыря, вряд ли это удалось бы; кости восставшего эльфа были крепче камня, а бронебойный выстрел против скелета почти бесполезен. Разве что меч Лаиссы мог бы что-то сделать.

В любом случае, эльф не собирался вредить священному защитнику его народа, но обычные мертвецы, поднятые из эргасов, такого уважения не заслуживали. На секунду эльфу почудилось, будто он слышит музыку, но сейчас было не до того. Искусство взрыва...

Как он и рассчитывал, взрыв разметал мертвецов, открыв путь. Увы, но Поводырь начал действовать ещё до того... Призраки, отсутствию которых эльф мимоходом удивился, появились прямо из-под его ног как раз тогда, когда он сосредоточился для применения Искусства, и вцепились в тело юноши, с жадностью поглощая его силы. Ноги не выдержали веса, и он упал на колени, болезненно осознавая - всё. Это конец, и это тогда, когда он был так близок...

Однако он ошибся - это был ещё не конец. Музыка, столь неуместная здесь, действительно звучала и становилась громче; он расслышал чей-то голос, пара коротких слов, разобрать которые мешал туман, а затем земля под ним засияла. Некое Искусство Высокого дара...

Свет мгновенно рассеял призраков, заставив эльфа поразиться. Такая сила впору кому-то из Лордов, но что им здесь делать?..

Он попытался подняться на ноги, но сил всё ещё не было; нужно какое-то время, чтобы они вернулись. Он смог лишь поднять голову и взглядеться в туман.

Одна из трёх фигур снова что-то произнесла и что-то бросила; среди серого тумана со звоном расплылось облачко белого, и мертвецы, угодившие в него - растаяли.

А затем громыхнуло.

Что-то пронеслось мимо Иллая, оставляя в воздухе следы и разрывая туман на своём пути. Он непроизвольно проследил путь снаряда и увидел нечто невероятное.

...Что за сила способна сотворить такое?

Он повернул голову в противоположную сторону, чувствуя, как силы возвращаются в тело, и вглядываясь в неизвестных через очищенное от тумана пространство, которое пелена над Полем словно опасалась заполнять снова.

Два необычных зверя и трое... Эргасов. Один высокий, полностью закованный в металл; хуманский рыцарь? Хотя доспех странный. Рядом с ним на спине златорогого оленя сидел какой-то коротышка; хуманский ребёнок? Здесь?

Третий был определённо хуманом. Высокий, сероволосый, одет в лёгкую кожаную броньку с какими-то крапинками, а в его руках было нечто похожее на более изящную версию дворфовской ручной

пушки.

Разрыв тумана был сцентрирован на её стволе.

Это оружие слишком опасно.

Стрелок выступил вперёд, и Иллай понял, что это его шанс. Искусство Бронебойного выстрела пробивает даже рыцарские латы; кожанка, насколько бы хороша она ни была, просто не сможет ему ничего противопоставить.

...Молодому эльфу следовало задуматься о том, что там, где есть один явно магический предмет невероятной мощи, может быть и другой, как и о том, что стрелок не побоялся выступить вперёд из-за прикрытия рыцаря. Окутанная синим сиянием Силы стрела ударила в грудь эргаса - и бессильно отскочила, не нанеся видимого вреда.

А затем Иллала окутала тьма.

- Занятно... - пробормотал Стаиль. - По первой прикидке примерно то же, что и так было заметно: мы в полной нубятне. Большинство металлолома в земле - именно что обычный металлолом, хоть какие-то чары, на уровне хотя бы Необычного, редкость. Рарка чуть ли не единственная у нашего аборигена - он кивнул в сторону продолжавшего спать эльфа. - При этом годы производства разные. Словно здесь время от времени проводят состязания идиотов по спортивному бою насмерть.

- Здесь много раз в разных масштабах сражались люди и эльфы - добавил информацию со своей стороны Джаббий. - И нежить. Кто-то специально поддерживает эффект стихийного поднятия, но, как бы это сказать... Непохоже на обычную работу некромантов. Скорее, что-то вроде "Мёртвой стражи".

Один из городов в игре, Хельхейм, был сделан в стиле "страны мёртвых", и согласно лору правящие им жрецы Смерти, нейтрального мировоззрения, поддерживали окружающие город "земли мёртвых", древнее поле боя богов и титанов вместе с их армиями, в стабильном состоянии, не давая ни ослабевать ни расширяться, что защищало город от обитающих за этой полосой монстров, но "создавало проблемы для путешественников". До последнего, однако, обитателям Хельхейма не было дела.

Вопросом того, как работала экономика города, создатели игры

не заморачивались.

В любом случае, сравнение было понятно; Леопольд кивнул.

- А ещё большинство местной нежити были людьми - продолжил хоббит.

- Ну, это-то не удивительно - фыркнул эльф. - Один из даров моего народа... Гм.

- Не так всё просто - помотал головой Джаббий. - Я не только о том, что это подтверждение эльфийскости. Здесь был-таки один неупокоенный на основе эльфа, тот самый, которого подстрелил босс, и как раз он... Самый примечательный, пожалуй. Во-первых, он командовал остальными.

Леопольд автоматически кивнул. Значит, правильно предположил.

- А ещё, хотя с ним было сложно общаться, его память сохранилась лучше, чем у других - продолжил шаман. - И он помнит, что стал нежитью добровольно, и память не окрашена скорбью или болью.

- Всё это довольно странно - после небольшой паузы на переваривание информации произнёс Леопольд, поскольку от него очевидно ожидали каких-то слов. Отсутствующе почесал подставившего голову Шарика за ухом... Эм. - Но не забывайте, что мы понятия не имеем, где находимся, и каковы здешние нравы. Чудо уже то, что мы можем здесь нормально дышать, а то, что здесь существуют пусть и отличающиеся, но эльфы и люди, вообще может свидетельствовать о том, что нас сюда направили намеренно. Но, - он взял паузу, чтобы подчеркнуть свои слова, и обвёл своих спутников взглядом, хотя через шлем эльфа было сложно встретить его взгляд - традиции и... да вообще что угодно здесь может быть совсем другим. Нельзя спешить с суждениями.

- ...Или рискуем крепко вляпаться - с задумчивостью в голосе кивнул Стаиль. - Да, безусловно так. Хотя первое приветствие - он взмахнул рукой в сторону ушастого эльфа - мне и очень не нравится, но сперва нужно попытаться узнать мотивы и причины. Да и вообще узнать, что к чему. Нам так или иначе придётся вступать в контакт с аборигенами.

Технически, последняя фраза была не совсем верной. Насколько

видел Леопольд, гильдия обладала ресурсами для самостоятельного существования.

Однако для его... товарищей этот вариант не рассматривался. Их Цели не могли быть выполнены в масштабах одной гильдии.

- Как-то так - кивнул Леопольд. - Это всё с вашей стороны?

- Не совсем - произнёс Стаиль. - Я собрал несколько образцов местного шмота, для дальнейшего изучения и переработки. Если удастся получить кристаллы, хотя бы парочку, это будет очень значимо.

- Во многих смыслах - согласился алхимик. - Джаббий?

- Я хочу попытаться очистить это место - кивнул шаман. - Но, полагаю, сперва нужно что-то сделать с той нежитью, что собирается вокруг.

- Об этом нужно было предупреждать заранее - голос эльфа явственно посуровел.

- Тогда ты предложил бы возвращаться - хоббит был само спокойствие. - А так мы все выполним поставленные задачи.

Леопольд посмотрел на мелкого, стараясь, чтобы на его лице было *только* неодобрение. Хоббит несколько увял.

- Более удобной возможности для проверки массовых способностей вряд ли предоставится - сейчас его тон был оправдывающимся. - Их не больше сотни, максимальный уровень не дотягивает до двадцатки. Даже в худшем случае продержаться полминуты на активацию "Пути духов" мы сможем, купол Стаиля им всем вместе долбить-не продолбить. И я не могу просто оставить здесь всё как есть!.. Вы не разговаривали с этими духами!..

Леопольд вздохнул.

- Ты упустил тот факт, что подобное вмешательство не пройдёт мимо внимания местных, и мы не можем предсказать последствия. Я только что об этом говорил. Но проблема даже не в этом. То, как ты поступил - это не обман, но близко к тому. Так поступают с врагами, а не с товарищами.

Хоббит опустил взгляд.

- Я... Больше не буду - выдавил он, мгновенно став похожим на

ребёнка. Леопольд снова вздохнул. Н-да, вот и думай...

- Хмм, вообще-то я действительно хочу проверить пару вещей - неожиданно произнёс Стаиль. - Например, насколько эффективно против них электричество. И вообще в условиях гильдии многие вещи не проверить, тут мелкий прав. Поступил он, конечно, как засранец, но возможность удобная. Не то, чтобы я его поддерживал.

...Цундере.

- Ладно - кивнул Леопольд, украдкой нащупывая в кармане Камень дома. А про Путь духов-то он и подзабыл... В игре было удобнее пользоваться Камнем или свитками портала, да и Джаббий не всегда с собой. - Пока ещё есть время, пробафаемся.

Почему он согласился на эту авантюру? Нежелание ввязываться перевесил ворох причин. Для начала, он не хотел выбиваться из образа, по крайней мере пока что. Следование образу не только обеспечивало лояльность гильдийцев, но и странным образом приносило уверенность и способность представлять дальнейшие действия. К тому же логика Джаббия была здоровой - со своими игровыми способностями в реальности следовало осваиваться, и сейчас была достаточно удобная возможность с достаточно слабыми противниками. Ну и... Леопольд не был верующим, но сейчас, по крайней мере в этом мире, перед ним как данность встало существование душ - ну, или духов, пока неизвестно, какая между ними разница. И если их специалист по духам считает, что заключённые в трупах человеческие души... люди, страдают, а они могут с этим покончить - разве это не то, что правильно сделать?..

Разве это не нечто *значимое*?..

Даже в игре носимые без защиты зелья можно было разбить, зачастую с неприятными последствиями, так что набор бутылочек, которые следовало применять не прямо во время боя, находился в "бронеранце" Стаиля. Ускорение, физическая защита, защита от яда, защита от тьмы... да в принципе достаточно. Тем более, что вдыхать испарённые эликсиры было не очень приятно - они оставляли во рту неприятный привкус, и алхимик старался не думать о том, из чего они были приготовлены.

"Баллада памяти" этим усилиям совсем не способствовала.

В любом случае, нежить всё равно не дала времени на раздумья или перебор всех имеющихся эликсиров.

Три большие группы нежити появились из-за деревьев с разных сторон. Джаббий успел пару раз применить магию "Малого очищения земли", освободившую добрую половину немаленькой поляны от тумана, - и заметно прибавившую земле твёрдости - так что ситуация была достаточно удобной для гильдийцев.

На взгляд Леопольда нежити было больше сотни; возможно, сотни полторы, к тому же не было видно призраков, которые наверняка присутствовали - скорее всего, снова двигались под землёй.

- Эта группа - моя - взмахнул бронированной рукой эльф, указывая направление. - Эх, размахнись рука, получи, сука!

Хоть и глупо во время боя отвлекаться от противника, но Леопольд повернул голову, глядя на происходящее. Брошенная эльфом алебарда врезалась в скелета; пробив его, в следующего. Кости разлетелись в стороны, но под удар попали лишь двое скелетов, алебарда вонзилась в землю. А затем инженер активировал "Арк".

Искрящаяся змея молнии стремительно промчалась по проводу, соединяющему алебарду с доспехом, а затем электричество гирляндами молний выплеснулось из алебарды во все стороны, прожигая в земле глубокие борозды. Попадавшие под удар скелеты немедленно рассыпались на части; несколько упырей, скрывавшихся за рядами скелетов, попытались перепрыгнуть источник угрозы, оттолкнувшись от плеч скелетов, но молнии из алебарды немедленно ударили в более быстрые и более опасные, а заодно обладающие большей проводимостью, цели.

Запахло озоном.

Зрелище было впечатляющее, но Леопольд поспешил перевести взгляд на своих врагов. О призраках под землёй в этот раз позаботится Джаббий, а ему нужно что-то сделать с этими противниками, замедленно из-за "Баллады памяти", но мчащимися к нему.

Ещё до начала боя его первой мыслью было использовать "Картель", одну из двух активок своего ружья. Однако, если учесть, что сделала единственная пуля... Целый конус таких, пожалуй, скосит

тут изрядный кусок леса. Можно, но не стоит. А вот проверить вторую активку...

Нежить была ещё больше чем в сотне метров от него, когда он прицелился и произнёс:

- Рикошет.

Спускать крючок не понадобилось: голосовая команда сделала всё сама.

"Рикошет", игровая способность Ганслингера, поражающая одной пулей от трёх до семи целей. Вернее, пуля рикошетила в ограниченной зоне от двух до шести раз, в зависимости от прокачки навыка, поражая случайные цели - вполне возможно было попадание по одной цели несколько раз.

Искрящийся метеор вновь вырвался из ствола ружья, и грудная клетка ближайшего скелета разлетелась на осколки. Пуля изменила направление - и проделала целую просеку в рядах нежити. Определённо, препятствия между wybranными ей целями не шли в счётчик...

Всё же снести всю толпу одним выстрелом не удалось, а кулдаун не позволял сразу же повторить. Не то, что бы это было проблемой... Тьфу ты.

- Криобомба, дубликация, волатильность.

Волатильность - модификатор, добавляющий к основному эффекту зелья взрыв. В игре он не зависел от непосредственно эффекта зелья, только ранг и класс влияли на мощность, но как будет здесь - вопрос.

...Взрывная волна хорошенько встряхнула Леопольда, заставив покачнуться; в ушах звенело от грохота. Ближайшие к эпицентру деревья повалились на землю; пыль, грязь, и осколки костей разлетелись в стороны - и застыли, вмороженные в протянувшиеся во все стороны шипы мутного льда.

В эпицентре ледяного взрыва замёрз, кажется, даже воздух. Чем дальше, тем эффект был слабее, но иней добежал до ног алхимика, а почти вся оставшаяся в "его" группе нежить превратилась в ледяные статуи.

...В игре это действовало иначе...

- Упокоение! - неожиданно звонко прозвучал голос Джаббия, и высокоранговая версия Покоя окутала окрестности бьющим из земли в небо золотым светом.

Под звук осыпающихся костей и падающих тел - а так же музыку и стихающий треск молний - алхимик и инженер переглянулись.

- Ну, зато проверили способности - озвучил эльф вторую общую мысль.

Первая была "Да он бы и без нас справился..."

- Ещё не всё - сообщил шаман. - Предводители держались поодаль.

Он указал куда-то меж деревьев, и Леопольд заметил ещё одного чёрного скелета; Стаиль взмахнул кистью, и провод принялся сматываться, возвращая алебарду в его руку, но прежде чем он успел сделать что-то ещё, алхимик снова вскинул ружьё. Обычный выстрел, и черепушка ещё одного скелета-лидера разлетелась в пыль.

- Они отступают - чуть наклонив голову, сообщил хоббит.

- И это плохо - вздохнул алхимик. - Но раз уж мы начали, доведём дело до конца.

Шаман принялся активировать "Великое очищение земли", которое обычно применялось по итогам войн гильдий и требовало аж минуту на активацию, а инженер, хрустя инеем под ногами, подошёл к жертвам криобомбы алхимика.

- Абстрактненько - заметил он. - Не знал, что у тебя во вкусе подобное направление "искусства".

- Кто знает, какие ещё скрытые таланты мы в себе откроем? - ответил человек, перезаряжая винтовку. Всего пять патронов, лучше держать обойму полной...

И шутки шутками, а действительно - сложно сказать, что ещё откроют в себе.

- Впечатляет - продолжил эльф, стукнув по льду древком алебарды. - На родине было как-то поскромнее.

- У вас - тоже.

Стаиль согласно кивнул и ударил по замороженному упырю, разбивая его на части.

- Так как-то надёжнее - заметил он, и человек мысленно согласился.

На этот раз золотое сияние походило скорее на волну, хлынувшую во все стороны от хоббита, и голая чёрная земля на глазах покрылась травой. Джаббий достал из сумки какой-то мешочек, зачерпнул из него горсть мелких белых зёрен, и взмахнул рукой, разбрасывая вокруг себя. Ещё одна слабая волна свечения, на этот раз тускло-зелёного, и вокруг стремительно принялись прорастать цветы. Пушистые жёлтые головки походили на одуванчики, отличаясь тем, что были не плоскими или полусферами, а полными сферами, маленькими подобиями солнца.

- Холиграсс - хмыкнул эльф. - Всё заранее предусмотрел, мелкая зараза.

Холиграсс, зельеварное растение, используемое для изготовления святой воды - что породило среди алхимиков и зельеваров шуточный "культ святой травы".

- О великий цветок, святость твоя неизмерима - усмехнулся Леопольд. - Да осветит твоё цветение нашу жизнь.

- Амен - серьёзно согласился хоббит. - Теперь дать им время, и хрена с два тут кто-то сможет поднять нежить.

В его словах звучало едкое удовлетворение.

Тащить непонятого эльфа с собой в гильдию было бы очевидно неразумно даже с учётом того, что она может перемещаться, так что удалившись от поля боя и выбрав более-менее подходящее место Джаббий активировал Убежище - заклинание, не позволяющее обнаружить тех, кто находится под его воздействием. В игре его зона действия была небольшим пятачком, как раз чтобы уместиться несколькими персонажам с петами, сейчас же стена призрачного сияния окружила пространство диаметром метров пятнадцать-двадцать, деревья мешали определить точнее. Эффективность, правда, тоже оставалась под вопросом, но не проверишь - не узнаешь.

- Ну что, будим? - осведомился Стаиль, указывая на уложенного на землю ушастика, обезоруженного и в наручниках (которые вызвали у Леопольда мимолётное недоумение: подобного предмета в

игре он не припоминал). Алхимик кивнул.

- И лучше это делать тебе, без шлема. Наибольшие шансы неагрессивной реакции.

Инженер кивнул и отщёлкнул крепления: его доспех вообще-то был скорее герметичным скафандром. Обычное, не крафченое под класс снаряжение в игре требовало "подгонки"... ну, неважно.

Стаиль присел рядом с пленником и ткнул его пальцем. Базовый "Сон" спадал при любом уроне, и этого оказалось достаточно.

- Как звать-то тебя, недоразумение ушастое? - осведомился инженер. Пленник, нахмурившись, смотрел на него... точно, уши разглядывает. Стаиль тоже это заметил, и, довольно улыбнувшись, погладил свои уши.

- Угу, завидуй.

- Главное - не размер - вставил Джаббий.

- Угу - согласился гильдийский эльф. - А качество. В любом случае, ты меня хоть понимаешь, недоразумение?

Пленник что-то произнёс; язык оказался неизвестным, но по тону можно было предположить, что огрызался или ругался.

- Языки разные - констатировал Леопольд. - Ладно, план Б.

В принципе, в игре были менталисты, чьи способности, возможно, подошли бы, но вот беда - ни у кого в гильдии не было нужного класса. Леопольд отметил себе, что надо бы записать куда-то классы и способности всех персонажей, и опросить по этой части подмастерий. В любом случае, подобный расклад он предусмотрел ещё до выхода.

В игре существовало четыре языка. Точнее, три языка фракций, и метод общения драконов. Последних можно было назвать фракцией неписей, и, согласно лору, языка как такового у них не было - общались ящеры телепатически. Учитывая, что в их владениях имелись "вкусные" квесты для хайлелевов, однако, представителям всех фракций приходилось искать способы как-то налаживать общий язык с "владыками небес", и одним из таких способов был "эликсир драконьей речи". Согласно лору, он давал зачаточную телепатическую способность, позволяющую общаться с другими, обладающими подобными способностями, через взгляд глаза в глаза,

но по геймплею просто позволял разговаривать с драконами.

В кладовой гильдии имелся небольшой запас этих эликсиров на продажу.

Сам алхимик давно выпил свой эликсир - эффект был постоянным - так что теперь оставалось навести мостик с другой стороны. Он вытащил из короба в контейнере эльфа фигурную бутылочку в виде дракона, на секунду задумавшись, будут ли здесь бутылки изменять форму под эликсиры, и протянул его эльфу.

- Ты что? - удивился тот. - Это же эликсир. Ещё рванёт... Нет уж, каждый сам работает со своими инструментами.

Угу. Всё-таки с эликсирами сложности... По крайней мере, Стаиль так считает.

Он подошёл к пленнику, и тот немедленно попытался его пнуть.

- Придержи засранца - вздохнул алхимик. Проявлять вежливость как-то не хотелось, тем более после того, как ушастый пытался его подстрелить. Ещё и ценный эликсир на него тратить...

Естественно, даваться пленник не собирался. Секунду подумав, Леопольд решил не рисковать - выплюнет же, зараза - и просто Испарил эликсир. Дублицировать, к сожалению, было невозможно - эликсир был "нулёвкой".

Иллай очнулся резко, словно вышел из бессознательности, как из двери дома. И немедленно обнаружил, что положение его стало как бы не хуже, чем прежде. От рук мёртвых его ждала смерть, и скорее всего быстрая; чего ожидать от эргасов, не знали бы и сами Лорды. Рабство? Попытки? Святотатственные ритуалы?

Он всмотрелся в склонившегося над ним рыцаря, снявшего шлем, и ощутил недоумение. Черты лица принадлежали разменявшему пару веков эльфу, не хуману, и уши тоже были не человеческими - но слишком короткими для эльфа. Вроде бы попавшим в рабство временами обрезают уши - но это было бы заметно, а тут не наблюдалось даже шрамов. Да и кто доверит рабу, пусть даже бывшему, доспех и оружие? И явно недешёвые.

Неизвестный в доспехе что-то произнёс; слова были чёткими, но совершенно непонятными. И непохожими как на истинную речь, так

и на низшие языки, которые Иллаю, как будущему Стражу, приходилось немного изучать.

Заметив, куда направлен взгляд Иллая, странный мужчина в доспехе усмехнулся и погладил свои уши, а затем произнёс ещё что-то.

Со стороны слышался ещё чей-то голос, и, повернув голову, эльф заметил остальных. Высокий в кожанке, коротышка, и два странных зверя. А ещё - кусочек леса, где они находились, окружала уходящая в небо стена сияния. Ещё одно Искусство Высокого дара...

Коротышка, если присмотреться, тоже был не так уж похож на хумана. Фигура, форма ушей и лица, размер стоп... Хм, в хорошей одежде, но при этом босой.

А вот высокий, за спиной которого виднелась давешняя пушка, определённо был хуманом. И сейчас Иллай видел, что крапинки на его доспехе были на самом деле какими-то маленькими кристалликами, выступающими из кожи. Можно было не сомневаться, что предмет магический.

Возможно-эльф в доспехе произнёс ещё что-то.

- Хуманские подстилки - огрызнулся юноша.

На этот раз что-то сказал хуман и открыл стоящий на земле металлический короб; Иллай смог рассмотреть, что он заполнен флаконами и бутылками различных форм и цветов. Некоторые даже светились. Да кто они такие, вообще, что носят при себе столько магических предметов, владеют Высоким даром, и говорят на непонятном языке?..

Хуман выбрал одну из бутылочек, обменялся парой фраз с "рыцарем" и приблизился к эльфу. Руки Иллая были скованы необычными маленькими кандалами, но ноги оставались относительно свободны, и он, улучив момент, пнул эргаса в ногу, надеясь, что тот разобьёт своё зелье.

Вернее, попытался пнуть. Тот уклонился словно даже лениво, а затем оценивающе глянул на эльфа, потёр подбородок, и произнёс одно слово.

Из флакона в его руке вырвалась струя пара, окутавшего эльфа; не горячего, однако. Иллай задержал дыхание, но, видимо, поздно: на секунду ему почудилось, будто он спит, только - наоборот. Вместо

сужения и угасания сознания оно словно расширилось и прояснилось; в следующий миг вернулось в норму... Или нет.

Он вдруг обнаружил, что смотрит в глаза хуману и не может отвести взгляд.

"Понимаешь меня?" - возникла в голове чужая мысль. - "О, чудно. Теперь можно и поговорить".

В реальности эффект эликсира оказался куда ближе к настоящей телепатии. И, что интересно, это был не просто мысленный обмен фразами; Леопольд мог... не то, чтобы контролировать, но влиять на эльфа. Разница в уровне, возможно?.. Вернее, в том, что представлял собой уровень - в "могуществе". В любом случае, это значительно упрощало допрос враждебно настроенного пленника - никаких аналогов сыворотки правды в арсенале алхимика не было. Упущение разработчиков, угу...

В любом случае, выяснить удалось достаточно много. Оставалось только определить, что из полученной информации хорошо, и что - плохо.

Для начала - народ их пленника действительно называл себя эльфами.

Вернее, конкретно этот народ называл себя "истинными детьми", но это было скорее самоназванием... Национальности? Фракции? В любом случае, общее самоназвание вида - эльфы. Мелочь, но любопытная.

Куда важнее, естественно, была информация о мире - история, география, и социология. Эта информация была, и была тоже весьма любопытной.

Эльфы называли этот мир "Лес". Впрочем, как тут же узнал Леопольд, люди называли его "Земля", а дворфы - "Гора". Орки собственного названия не имели, так что повторяли за людьми.

Да, здесь обитали все эти знакомые виды. Равно как и некоторые другие - драконы, к примеру.

В настоящий момент основными силами на континенте были два человеческих государства, Империя и Королевство, эльфийский Домен, и орочий - Каганат? Самая большая территория и численность

населения была у орков, но их владения не слишком удобны для проживания - степи и пустыни, в основном - да и уровень развития у них отстаёт от всех остальных, так что пока что они не могут всерьёз конкурировать с остальными державами. Ещё есть то ли Королевство, то ли Царство дворфов, но о них эльф знал немного, только то, что они задорого продают качественные оружие и доспехи.

С людьми у эльфов была в буквальном смысле вековая, длящаяся не одну сотню лет, холодная война, регулярно переходящая в приграничные стычки. Причина - религиозные разногласия плюс отношение эльфов к почти всем остальным разумным как к "низшим расам" и "еретикам".

Причина второго была, возможно, главным для понимания этого мира.

Что-то около тысячи лет назад в этом мире у каждого народа было своё божество. Они мудро правили и была гармония, бла-бла. "В древности деревья были выше, воздух чище, а бабы давали", как говорил один знакомый Леополяда. В любом случае, эльф был полностью уверен, что по крайней мере его народ под правлением своего божества процветал, пока не появились другие боги. Что именно произошло - неизвестно, но новички, "не наши боги", как он их называл, только что одним словом, начали войну со старыми богами. Чем это закончилось для новичков - никто не знал, но во всяком случае они пропали; старые же боги совершенно точно были повержены, мертвы.

С уходом богов многое изменилось. Когда-то могущественные жрецы потеряли силы; божественные чудеса и артефакты перестали действовать. Храмы, что прежде разжигали искру дара, занимаясь подготовкой чародеев, больше не могли выполнять свою работу. Могущественные целители, защищающие целые города от болезней, превратились в лучшем случае в знахарей.

Неудивительно, что на какое-то время воцарился хаос.

Легче всего и с наибольшими плюсами для себя из этого хаоса вышли, неожиданно, орки. Их собственное божество скорее вредило, чем помогало своим подопечным; тиран, требовавший постоянных сражений и крови, неважно чьей. Без его влияния орки не то, чтобы стали цивилизованным народом, но стали куда менее разобщёнными; вместо почти зверей, вечно грызущихся меж собой, превратились

просто в набор полудиких племён, постепенно объединявшихся. Однако хоть их воинственность без подстёгивания божества и поутихла, но они всё равно оставались кровожадными дикарями, и их угроза для соседей лишь увеличилась - что, в свою очередь, заставило начать спланиваться и забывать о распрях уже и их соседей.

Люди оказались более организованными, и после череды кровопролитных войн - как с орками, так и между собой, причём на стороне людей выступали и отряды наёмников-орков - человеческие земли сплотились в Империю.

Естественно, как только была налажена надёжная оборона границ и непосредственная угроза со стороны орков ликвидирована, центробежная тенденция взяла своё. Подробности эльф ожидаемо не знал, но через какое-то время от Империи отделилось Королевство. Оба эти государства граничили и с эльфами, и с орками, и постоянные конфликты с нечеловеческими соседями вынудили сосредоточиться на них, отложив серьёзные разборки с другой человеческой державой на потом. Эльф не скрывал, что их рейнджеры подчистую вырезают ближайшие человеческие поселения, как только появляется такая возможность.

Враждебность объяснялась в первую очередь тем, что государственной идеологией, или возможно даже формой религии, в обоих человеческих государствах было отрицание богов. Не отрицание их существования (хотя вроде бы некоторые доходили и до этого), а отрицание власти богов, недопущение возвращения прежнего порядка - в противовес взглядам эльфов, высшей целью которых было воскрешение своего божества. На землях людей - и, неожиданно, орков - даже действовало нечто вроде инквизиции, борющейся с любыми попытками возрождения поклонения богам. Собственно, орки выступали против богов с наибольшей страстью.

Это было, в общем, всё, что удалось узнать о континенте и истории; меньше, чем хотелось бы, но куда больше, чем могло бы быть. Разумеется, о своём народе эльф знал куда больше.

Ушастый нацист - или видист? - был сыном главы небольшого поселения, уважаемого воина, из-за травмы перешедшего сейчас на обучение молодёжи. Эльфы вообще в большинстве своём жили в маленьких поселениях, и настоящий город у них был всего один, "Трон Лордов".

И да, местные эльфы практиковали некромантию.

В общем-то, это было логично. Их целью было воскресить мёртвое божество - значит, следует изучать магию, связанную со смертью и воскрешением. Вдобавок это было удобным инструментом для компенсации разницы в численности населения с соседями. Сам эльф этого не замечал, но полученная от него информация для беспристрастного наблюдателя создавала чёткую картину государства, ограниченного во всём и практически во всём уступающего соседям.

С уровнем сил тоже была важная информация. "Идентификация" и примерная прикидка сил оценивали эльфа примерно в двенадцатый-тринадцатый уровень; при этом он считался лучшим в своём поселении, не сильно уступающим ветеранам вроде своего отца - когда тот ещё не получил ранения. Он считался молодым гением, поскольку владел двумя аналогами игровых воинских умений - взрывной и бронебойный выстрелы с использованием толики магии. Способность использовать "воинские умения" эльфы называли "низким даром", а магию - "высоким даром"; отдельные "навыки" и заклинания - "искусствами". Уровень сил людей, с которыми эльфы воюют, надо полагать, примерно такой же.

Нубятня, воистину.

Остальные детали о жизни и традициях эльфов, о причинах появления юноши на поле и тому подобное, были в принципе тоже полезны, но намного меньше. Вся самая ценная информация была получена в первую очередь, и теперь оставался вопрос - что делать с пленником. Вполне возможно, что ещё оставались вопросы, которые пока что просто не догадались задать, или он пригодится ещё для чего-то, но тащить его в гильдию всё так же не хотелось. В конце концов, там даже нет места для содержания пленников. Разве что в вольер химер засунуть.

- Вообще-то у меня есть идея - задумчиво произнёс Стаиль, глядя куда-то за спину Леопольда. Алхимик обернулся и увидел, как рядом проплывает призрак; приблизившись к краю Убежища, обогнул его и неспешно поплыл дальше. - Можно его окаменить. У тебя же есть "Плоть в камень".

Окаменение в игре, в общем-то, мало отличалось от "смерти". В основном тем, что снималось (что в основном имело смысл только в

рейдах или гильдийских войнах; в обычных обстоятельствах не так часто рядом есть соратник, владеющий нужной способностью) другой магией, и тем, что статуи из окаменевших товарищей - или врагов - можно было использовать в качестве укрытия. Ну, и если окаменённый "излечивался" магией, а не шёл на респаун, то терял только золото - потери опыта не было.

Сам по себе эффект окаменения был постоянным, и некоторые игроки даже украшали свою недвижимость статуями из зверушек. Но, опять же, оставалось большим вопросом, как это будет работать в реальности... И переживёт ли живое существо превращение в камень и обратно.

- Или можно просто прикончить и заморозить - продолжил инженер. - Морозилка есть, да и твой эликсир сработал на пять с плюсом. А если понадобится - воскресим.

Эм... Леопольд совершенно не ожидал от эльфа такого лёгкого отношения к смерти. Тем более, смерти, как бы, соплеменника. Сам же Стаиль определённо не видел в своём предложении ничего особенного.

Алхимик постучал пальцами по бедру. Оба предложения ему совершенно не нравились. Пусть абориген и был явным нацистом, так же легко относящимся к убийствам тех, кто просто не является эльфом, человек не мог переварить это так легко. Как бы низко не ценилась на самом деле человеческая жизнь в его родном мире, официально она провозглашалась высшей ценностью, и это убеждение всячески пропагандировалось и внушалось. Абориген не был человеком, но с его точки зрения это не имело значения: человек - этот тот, кто обладает разумом и может чувствовать боль.

Грр, проклятые этические проблемы...

Могущество и власть означают ответственность. И необходимость принимать решения. Значимые решения, как ты и хотел. Получи и распишись, самозванный "величайший алхимик".

- Сперва дотащим поближе к гильдии, чтобы не возиться со статуей - вздохнул Леопольд.

Гильдийский уют и ужин, включавший на этот раз ароматный яблочный пирог, не радовали гильдмастера так, как он хотел бы

после этого долгого, и эмоционально, если не физически, утомительного дня. Гильдийцы разошлись что-то проверять и что-то делать, наверняка что-то важное, а Леопольд укрылся в библиотеке и сидел за столиком, глядя вникуда сквозь закрытую книгу. Это чувство вины и отвращения к себе... Он ощущал, что они проходят, *быстро* проходят, и от этого становилось ещё более стыдно и тяжело.

Наконец, он вышел из библиотеки и из здания. Светило уже зашло, но крупная здешняя луна и множество звёзд освещали двор достаточно хорошо.

- А ведь хорошо смотрится - с язвительной иронией над самим собой произнёс он вслух. - Осталось только пару найти. Для симметрии.

Ещё секунду задержав взгляд на находящемся между жизнью и смертью эльфе, он вздохнул и вернулся в дом.

Второй день в новом мире подходил к концу.

Остальное будет здесь: <https://author.today/work/15386>