

Выждав достаточно времени, чтобы дать паре неизвестных отойти подальше Тарас зашёл глубже в комнату, где они прятались. Глаза уже успели чутка попривыкнуть к темноте. В тесной комнатухе, выдолбленной в скале, стояли две грубо сбитые двухъярусные кровати. Три из четырёх коек были заняты спящими членами банды.

Удачное они выбрали время чтобы посетить это замершее пространство. Нож сам лёг в руку Тараса, стоило ему подойти к спящей жертве. Что такое чуткий сон обитатели здешней дыры явно не знали.

Поделом им.

Единственный удар оборвал жизнь спящего преступника. Тот даже проснуться не успел – умер во сне. Вольный повернулся к своему напарнику и протянул тому свой нож, предварительно вытерев его от крови об одеяло убитого неписья.

Он пустыми руками продемонстрировал удар, который должен был сделать Мрачный Клинок, после чего взял у него арбалет. Заряженный болт смотрел прямо в лицо третьему бандиту. Сладко спящему, не подозревавшему о своей скорой кончине.

Сзади послышался шумный выдох, перешедший в кашель – это Евгений убил человека одним ударом в глаз. Последний живой непись в комнате услышал его и этого оказалось достаточно, чтобы тот открыл глаза. Как только он это сделал острый кусок металла на толстом деревянном древке пробил ему глаз, а затем и череп с обратной стороны.

- Проверим остальные комнаты, - тихо сказал Тарас и двинулся к выходу.

Всего их было шесть. Следующая оказалась подобием кухни. Вряд ли кто-то из живущих здесь, умел нормально готовить, поэтому назвать это кухней было сложно. По большей части это был склад всего, что могло храниться. Еда в Дастриусе не была шибко дорогой, но никто не станет упускать шанс хорошо ею поживиться. Мрачный Клинок и Вольный быстро набили свой магический инвентарь вяленным мясом и рыбой, забросив к ним ещё пару кусков сыра.

Следующие две комнаты оказались такими же казармами, как и первая. Пара игроков убила ещё семерых бандитов в их постелях. Тарас оказался крайне доволен данным искажением. У него был огромный потенциал в качестве трамплина для новых игроков. Не нужно иметь много навыков и сил, чтобы резать спящих людей. После добротного изучения временного порядка искажения можно подгадать наиболее подходящий момент для безопасной зачистки. Главное убить караул, а учитывая его качество, для этого много сил не потребуется. Пара луков или арбалетов. Либо же магия.

Очень подходящее подземелье для новичков. Группы посильнее могут попробовать ворваться сюда в дневные часы, чтобы испытать себя. К тому же есть ещё странный маг или жрец. Вероятнее всего для этого места он будет считаться боссом, а значит велика вероятность получения с его тела дорогих предметов или, еще лучше, редких и уникальных. Хотя это, пожалуй, уже слишком оптимистичные ожидания. К тому же ещё не всё подземелье

исследовано. Кто знает, может в конце противники будут посерьёзнее?

Но уже сейчас любой мало-мальски знакомый с игрой человек мог оценить возможности данного искажения. Первые семь дней игроки должны проводить в городе. Правило, специально введенное разработчиками. Слишком шокирующий опыт может отпугнуть часть игроков. Во избежание подобного исхода был создан принудительный механизм по адаптации игроков к окружающему миру. В городе хватало вещей, способных привлечь людей на протяжении этого срока. За семь дней им предоставлялись возможности заполучить первую экипировку, базовые навыки обращения с оружием, освоить первые заклинания и завести знакомства для дальнейшей игры. После такого этапа подготовки игровой опыт за пределами города точно не будет ... отталкивающим.

С другой стороны механизм сдерживал рост игроков в эти первые семь дней. Опыт в игре можно было получить уймой способов. Игроки до сих пор не определили все. Опыт в игре подразумевал под собой именно то, что значило слово в жизни. Причем не имело значения, какой опыт. Убийство, конечно, было самым очевидным и наиболее простым способом его получить. Но лишь одни из многих. Игрок может ковать мечи или доспехи и получать за это опыт. Другой может странствовать по Дастриусу и заключать торговые сделки, за которые тоже может получать опыт. Даже простое использование знаний об истории этого мира, его стран, рас или событий может приносить опыт. Способов много. Однако, для всех них существует единое правило: чем выше уровень, тем больше требования. Игрок должен убивать более серьёзных противников, иначе рано или поздно он просто прекратит его получать. Избравшие путь ремесленников должны создавать более качественные вещи чтобы расти в уровне. Торговцы - должны выбивать себе более выгодные условия или увеличивать масштабы своей деятельности. И так для всего.

Подавляющее большинство игроков на данном этапе развития Дастриуса избирает первый путь повышения уровня. А кого ты будешь убивать в городе? Стража быстро поставит на место игроков, нарушающих порядок. Для крупных игровых кланов, за спинами которых стояли целые организации, такая система была подножкой, избежать которую никто из них не мог. Каких бы мастеров они не нанимали и не отправляли в игру семь дней они томились в городах, не способные воспользоваться своими навыками. Возможно очень ценный кадр семь дней не мог прийти на помощь в места, где требовалась его рука. Сейчас максимальный уровень игроков не настолько высок, чтобы первоуровневые мастера, имеющие навыки в реальной жизни, не представляли для них опасности.

Подземелье в городе давало таким людям шанс намного эффективнее использовать первые семь дней. В зависимости от своего размера искажения можно было посещать разное количество раз в сутки. Здесь не было какого-то прямого системного ограничителя, мол три раза в сутки. Игрок мог ходить в эти искажения сколько угодно раз. Просто после определённого раза на него будет наложен специальный эффект, несущий вместе с собой штрафы. Уменьшение получаемого опыта, уменьшение статистики персонажа... Чем больше раз ты с этим штрафом войдешь в искажение, тем больше и тем сильнее будут штрафы. Вплоть до превращения персонажа в абсолютно бесполезный кусок мяса. И, что вполне логично, чем больше штрафов ты набрал, тем дольше тебе придется ждать прежде чем они спадут.

Неписи называют это явление искаженными оковами.

Они, как и игроки, тоже ему подвержены.

В сети нет никаких упоминаний об искажениях в пределах черты города: либо таковых не находили, либо никому об этом не рассказали. Оно и понятно. Крупная организация, вроде Первого Ордена, сможет незаметно и резко нарастить влияние в Буркуме. И это при самом примитивном варианте использования сей возможности. Если не раскрывать карты после первых семи дней...

Это, правда, уже не его дело. В Первом Ордене найдутся люди, способные выбрать наилучший способ использования такой редкой возможности. Дело Тараса - предоставить им максимум информации сразу. Осталось обыскать ещё две комнаты. Тарас тщательно прислушивался к звукам игры в столовой. Бандиты пока не собирались прекращать игру. Периодический звук наливания кружек говорил также о том, что прекращать пить тоже не в их сегодняшних планах.

Тем лучше для пары незваных гостей.

Пятое помещение оказалось местным складом оружия. Первое, что сделал Вольный войдя в комнату - сказал Мрачному Клинку ничего не трогать. Всё было свалено так небрежно, что рисковало при малейшем движении обрушить половину хранимого здесь мусора. Ничем иным вооружение Банды Раскрытой Пасти нельзя было назвать. Хранимые в куче, проржавевшие клинки с полусгнившими рукоятками. Луки, совсем простенькие, просто валялись на полках, без всяких чехлов. Тетива лучшего из них едва ли выдаст и половины былой силы. Стрелы были явно самодельными: оперение пакостное, наконечники потрескавшиеся, а древки едва ли можно назвать ровными.

Никакого уважения к собственному оружию. Оплошность, за которую нередко приходится расплачиваться жизнью.

- Я вижу груды ржавого железа. Если у тебя нет способа быстро найти здесь что-то стоящее, то мы уходим.

- Щас глянем, - ехидно прошептал Мрачный Клинок, потирая руки.

Паренек вышел вперед и замер. Вольный внимательно за ним наблюдал. С минуту ничего не происходило. Он уже хотел окликнуть товарища, как у того засветилась радужка зеленых глаз. Взгляд Мрачного Клинка не торопясь прошелся по комнате.

- Есть что-то, - сказал парень и уже было потянул руки, но Вольный перехватил их.

- Я достану. Скажи, что именно.

- За теми коробками. Какой-то предмет. Не спутаешь.

Тарас очень аккуратно, прислушиваясь к шумам за дверью, одними лишь пальцами достал спрятанный в указанном месте предмет. Им оказался кожаный наруч, сильно потёртый, местами подраный. Синими нитями на коже был выткан узор, значение которого Вольный не мог оценить даже приблизительно.

[Наручи из кожи ????? с ?????? ?????]

[Ранг: необычный]

[Уровень: 9]

[Прочность - 3]

[Вес: 0.25 кг]

[Состояние - 47\100]

[????????????????????????????????????]

Интересно. Не думал, что подобное найдется так рано.

В игре предметы с таким вот заполненным вопросами окном появляются часто, после того как поднимешься в уровне. Чтобы иметь возможность определить все характеристики и свойства предмета нужно иметь о них определенные знания. Чем больше опознанных предметов ты видел, тем больше у твоего персонажа в черепушке знаний. Конечно, есть и магия, позволяющая определить точные свойства предмета. Торговцы либо сами в совершенстве владеют волшебством такого рода, либо возят с собой тех, кто владеет. Да и в любом аукционном доме можно найти специальных работников, готовых за небольшую плату раскрыть скрытые свойства предмета.

- У тебя тоже вопросы?

Мрачный Клинок кивнул.

Вольный передал ему наруч.

- Бери. Сейчас нет времени разбираться, что он делает.

Спорить он не стал, спрятав наруч в свой инвентарь. По правде говоря вопрос распределения добычи вылетел у него напрочь. Обычно группы обсуждают его ещё до своего формирования. А тут все про это забыли. Мрачный Клинок хотел поучиться, поэтому не

озаботился этим вопросом, а Вольный... его этот вопрос кажется не сильно интересовал.

- Это всё?

- Больше ничего необычного не увидел.

- Тогда двинули дальше.

Последняя комната оказалась подобием кладовой, куда складывали всё, что бандиты считали мусором. Учитывая какое у них оружие, Вольный даже не стал просить Мрачного Клинка осматривать эту комнату своим навыком.

Следующим пунктом назначения стал другой конец дугообразного коридора. Как и ожидал Тарас. Это был второй выход из подземелья. Стража ещё менее надежная чем у предыдущего – единственный спящий мужичок. Увы, шанса исправить полное отсутствие ответственности за свой пост у него уже не будет. Два удара Мрачного Клинка унесли его жизнь. Первый удар, продемонстрированный Вольным, паренек повторить не смог: попал в кость. Второй же был простым ударом в шею обескураженного противника.

Из известных живых обитателей подземелья остались картёжники. Они уже успели порядком надраться, поэтому Вольный не стал придумывать сверхординарный план атаки. Просто зашел как ни в чём не бывало в комнату.

- Здоров мужики, - обозначил своё присутствие Вольный, подходя к столу.

Шесть голов не торопясь повернулись к нему.

- Э-э? Ты ещё кто такой?

- Пришёл с сыном вашего главаря, Хоруша. Вольным кличут.

Боковым зрением он видел, как Евгений целиться из арбалета, стоя на одном колене в противоположном входе в комнату.

- Вольным? А от че..

Арбалетный болт пробил говорившему череп. Моментально всё внимание с него переместилось ровно в противоположную сторону.

Это они зря. Либо пошло в голову ударило, либо и без него слишком глупые, чтобы сложить два и два. На их месте Тарас первым делом кинулся бы на ближайшего незнакомца. У

одного как раз обнаженный тальвар лежал на столе.

С этого и начну.

Два бритвенно острых ножа выскользнули из рукавов Вольного. Ладони крепко сжали две тёплых рукояти. Он бил в шею – самое уязвимое место человека. Металл мгновенно вошёл в плоть, провернулся там, и с такой же скоростью вышел. Кровь хлынула вслед за ним наружу, заливая карты на столе. Вольный размытой тенью вонзил нож в шею третьего, последнего в этом ряду. Ногой он с силой толкнул столешницу – два живых бандита с той стороны теперь не смогут так просто встать со своей скамьи. Мрачный Клинок уже нёсся вперед. Арбалет лежал на том месте, откуда и выстрелил.

Вольный перемахнул через стол и повалил жилистого бандита на пол. Тот двумя руками вцепился в предплечья противника.

Нельзя так хватать руку с ножом.

Кисти Вольного пришли в движение. Острые лезвия глубоко порезали руки противника. Один порез, второй... Хватка ослабла, и Тарас быстро довершил дело. Повернул голову и заметил ситуацию, идентичную той через которую прошёл сам.

Мрачный Клинок аж раскраснелся от натуги с которой давил на кинжал в руках. Коренастый бандит, с не меньшим усердием держал нож подальше от своей груди. Держал так же глупо, как и его уже мертвый товарищ.

Вольный не стал помогать. Вместо этого он просто начал крутить кистью с окровавленным ножом в ней. Евгений на мгновение глянул в сторону и заметил это движение. Немедленно повторил. Получил преимущество. Возня продолжилась.

А паренек то не безнадёжен. Быстро сориентировался.

Еще с полминуты они боролись прежде чем Мрачный Клинок одержал верх. Парень развалился на земле. Грудь его сильно вздымалась из-за шумного, учащенного дыхания.

- Когда хватаешь руку с ножом, если твои руки не защищены, самое главное не дать двигаться кисти. Иначе противник будет резать тебе руки, пока в них не останется сил. Запомнил?

Евгений лишь пару раз кивнул головой, все ещё пытаюсь отдышаться. Тарас в это время сходил за арбалетом. Подняв его парень прислушался: помимо бухтения спутника больше ничего не резало слух. Возможно их стычку не услышали. Закончилась она быстро – на крики времени не хватило.

- Дыши носом. Не ртом. И поднимись уже с пола. Не так уж сильно ты и устал, - сказал Вольный, вручив арбалет владельцу, - у нас не так много времени осталось. Нужно идти дальше.

Мрачный Клинок не без нытья поднялся с земли. Перезарядил арбалет и всем своим видом продемонстрировал готовность идти дальше.

Вольный со своим единственным соратником отправились вглубь искажения. Остался один тоннель. Из него пришли сын вождя и маг. По нему они сейчас и шагали. Он оказался коротким. Метров сто, не больше. Освещение в конце было ощутимо хуже, чем в начале. Оттого Вольный сначала услышал, прежде чем увидел спящего на стуле человека. На голове у него покоилась, широкая, плетеная шляпа. Подбородок покоился на груди. Руки плетью свисали вниз. Сам он сидел в развалку на своём стуле рядом с металлической дверью, очень старой, покорёженной и проржавевшей. Она явно тут долго стоит. Скорее всего ещё со времён, когда тут были шахты.

Вольный резко остановился, не из-за обнаружившегося охранника. Почувствовал на спине чей-то взгляд. Не Мрачного Клинка, чей-то ещё. В одну руку он взял меч, в другую - один из своих ножей. Чуть пригнувшись он двинулся вперед пока не дошёл до места, откуда мог кончиком клинка коснуться спящего человека. Арбалет за его спиной нацелился на спящего человека.

Не туда целишься, мальчик.

Меч Тараса пришёл в движение. Молниеносный удар был направлен не на спящего стражника, а на пространство в противоположном от того углу. Мрачный Клинок с выпученными глазами смотрел как силуэт на стуле исчез, а в пустом углу появился. Такой же ошарашенный, как и сам Евгений, едва успевший принять удар на клинок своего кинжала, сжимаемого двумя руками. Более того, вторая рука Вольного, держащая нож, метнулась за спину Мрачного Клинка. Раздался звон металла.

Вольный нанёс один удар и сдержал другой. С двух сторон. Игрок рядом был обескуражен. Точно также, как и два появившихся из ниоткуда противника.

- Вниз, - холодным тоном произнёс Вольный.

Мрачный Клинок пригнулся. Быстрее. Быстрее чем мозг сумел обработать слова. На чистом инстинкте он исполнил приказ. Над головой у него зазвенело: Вольный обменивался ударами с двумя противниками. Появившийся в углу оказался низкорослым, худощавым человеком. Его соратник, напавший сзади несколько отличался. Кожа имела зеленоватый оттенок, телосложением и ростом явно выше среднестатистического человека. Нижняя челюсть выдвинута вперед, придавая голове квадратную форму. Широкий лоб укрыт красной банданой с чёрной, раскрытой пастью собаки. Тем не менее в руках у него был такой же кинжал, выглядящий очень неподходящим оружием для такого здоровяка.

Парень быстро прильнул спиной к стене и выставил перед собой арбалет. Направил его в живот крупного и нажал на спуск. Здоровяк, каким-то невообразимым движением смог избежать прямого попадания. Арбалетный болт лишь вскользь задел его живот. Никакой брони на нём не имелось.

Вольный тем временем получил мимолетную возможность сосредоточить все своё внимание на единственном оппоненте. Пришло время для магии. Он успел пару раз использовать её во время небольшой передышки перед своим ночным походом.

Увеличение скорости.

Базовый принцип её использования был весьма прост. Ровно по той же причине и накладывал массу ограничений. Энергетическая сеть вместе с ядром маны очень похожа на кровеносную систему. И, хотя она и отвечает за использование магии, на физическое тело она тоже оказывает влияние. Для ускорения тела, а базовая методика позволяла ускорить только всё тело одновременно, требовалось ограничить выход маны из ядра. На определенное время, по истечении которого вся мана, что должна была выходить, понесется по сети разом. Такой всплеск придаст ускорение физическому телу.

Такая техника несет в себе несколько важных ограничений. Два из которых очень серьёзные. Первый – это невозможность её мгновенного использования. Должно пройти какое-то время, что в бою с тем, кто может ускоряться мгновенно, либо быстрее в принципе станет фатальным. Второй – это истощение энергетической сети без подпитки из ядра. Следствием этого становится ослабление магии, либо и вовсе потеря способности её использовать.

Но в прямом столкновении, таком как это, главное лишь скорость и сила. Вольный начал заряжать свой скоростной поезд ещё когда почувствовал за спиной чужой взгляд. Последние опасения спали, когда он распознал уловки со “спящим” сторожем. Подойдя ближе, он смог ощутить его нереальность, так сказать. И тут же почувствовал присутствие с другого бока от двери.

Тарас уже многие годы свято доверял своим ощущениям поэтому бил по врагу уверенно, пусть и не видел его. Сейчас же нужно было закончить с ним, пока он не скоординировал действия с товарищем. Мана из ядра бурным потоком заполнила энергетическую сеть. Каждая мышца в теле парня получила мощный толчок в требуемом направлении. Обе его руки ускорились. Точёный металл в них неминуемо приближался к плоти врага.

Не в том месте вы устроили ловушку. Ты сам загнал себя в угол и даже не потрудился выйти из него, когда была такая возможность.

Меч отсёк путь к отступлению в сторону и метил в шею. Нож был направлен снизу-вверх, в живот противника, у которого в руках был лишь один кинжал. Он решил отклонить меч своим оружием, а нож перехватить рукой. С первым он справился, со вторым – нет. Нож вошёл в живот, пробил желудок и достал до сердца.

Тарас сразу же развернулся, уже на прежней скорости, и едва успел принять в блок два удара противника. Теперь помимо кинжала у того появился и короткий тесак. Парня вжало в холодную дверь. В глазах крупного бандита плескалась нескрываемая ярость, подпитывающая его и без того немалую, в сравнении с игроком, силу. Убитый был его сводным братом и теперь он страстно желал отомстить убийце родственника. Настолько сильно, что забыл о Мрачном Клинке, который всё это время находился где-то в ногах.

Его кинжал вошёл прямо в ногу прямо за коленной чашечкой. Второй выше, в бедро. Секундная слабость, излишняя чувствительность, привела к тому, что здоровяк оказался ранен прямо перед одним из самых страшных игроков в игре. Всё закончилось за два удара сердца.

- Как ты их заметил?

Мрачный клинок был искренне поражен тем, что его спутник смог обнаружить двух невидимых противников.

- Чувства, - коротко ответил Вольный, вытирая кровь об одежду убитых. На них даже брони не было. Наверняка, чтобы не издавала лишних звуков. Хорошая мера предосторожности, но явно недостаточная. Их фокус мог бы обмануть тех, кто полагается лишь на зрение. Тарас же прислушивался ко всем чувствам в равной степени.

- Ладно, давай посмотрим, кто нас ждёт за дверью.

<http://tl.rulate.ru/book/38694/863226>