

Хозяин смотрел на Гань Юя, который притворялся потерявшим сознание, и думал про себя: «Этот парень и вправду тот еще пройдоха. Под боком лежало настоящее сокровище, а он заявляет, что ему лень его копать. Разведчик — мутировавший скрытый класс, от одной мысли об этом слюнки текут, да еще и картография! О боги, да он точно не в своем уме! Это всё равно что кто-то подарил бы тебе виллу и легковой автомобиль: ключ от виллы лежит в машине, а он говорит тебе: „Старирик, мне нужна только вилла, отдай мне ключ от виллы, а машину забирай себе, мне больше по душе велосипед“. Разве это не легендарный круглый дурак?»

Заметив, что Хозяин улыбается мне, я решил, что он радуется удачному завершению своей хитрости. (Если бы я в тот момент знал истинные мысли Хозяина, то непременно наподдал бы ему как следует, но, учитывая, что за нападение на NPC системной службы полагается наказание, пришлось ограничиться непристойным жестом). Поэтому я спросил:

— Хозяин, чему вы улыбаетесь?

Хозяин, прерванный в своих размышлениях, ответил:

— Ничему.

После чего мысленно произнес: «Я признаю законный статус игрока Гань Юя в качестве разведчика».

В этот момент раздался системный подсказ: «Игрок Гань Юй успешно сменил класс на разведчика. Получено звание: Разведчик. Получено 2 очка свободных базовых характеристик. Получено очков репутации: 10. Изучены боевые навыки: Уязвимое место. Изучены классовые навыки: Скрытность, Разведка».

Хозяин продолжил:

— Картография берет свое начало в учении о картах Мо-цзы времен Весны и Осени и учении о местности Сунь-цзы. Это глубокая и сложная наука...

Системный подсказ: «Игрок Гань Юй постиг базовый навык — картографию. Получен бонус к интеллекту: 10 очков». (Не стоит сомневаться, почему дался такой бонус к интеллекту. Вспомните непримечательного и недолговечного Чжан Суна, который прославился именно благодаря одной-единственной карте. Это наглядно показывает, какое важное значение имели карты в эпоху Троецарствия).

Имя Гань Юй, прозвище: Шуйшэн. Базовые характеристики: Сила: 33, Интеллект: 44, Политика: 30, Обаяние: 30, Командование: 34. Свободные очки базовых характеристик: 2.

Боевые показатели: 10-й уровень. Атака: 23, Защита: 13, Ловкость: 9, Меткость: 13. ОЗ: 200, ОМ: 40. Боевая мощь: 209. Свободные очки: 0.

Репутация: 30. Заслуги: 0.

Надете снаряжение: Кожаный доспех: защита +5. Короткий кинжал: атака +8. Кожаные перчатки (редкие): атака +2, меткость +3.

Изучаемые боевые искусства: Игры пяти зверей (класс А). Степень освоения: постигнуто.

Боевые навыки: Уязвимое место (Эффект: на определенное время обнажает слабость противника; Уровень: 1; Расход ОМ: 2, длительность: 60 секунд, ОП: 0/100).

Классовые навыки: Скрытность (Эффект: скрывает следы на определенное время; Уровень: 1; Расход ОМ: 5, длительность: 30 секунд, ОП: 0/30). Разведка (Эффект: увеличивает дальность обзора в 2 раза на определенное время; Уровень: 1; Расход ОМ: 10, длительность: 10 секунд).

Базовый навык: Картография (Эффект: составление карт. Степень освоения: постигнуто).

Выслушав объяснения Хозяина насчет картографии, я понял, что всё в начале было пустой болтовней, а вот слова о рангах карт, способах их повышения, методах и этапах создания — это самое главное. Оказывается, карты делятся на первый, второй, третий ранги и особый класс. Карты третьего ранга — простейшие, на них отмечено лишь расположение различных мест без указания собственного местоположения, по сути, мертвая карта. Карты второго ранга — живые, так как на них показывается ваша текущая позиция, пользоваться ими довольно удобно и наглядно. На карте первого ранга не только отмечено ваше положение, но и приведено описание распределения близлежащих монстров. Ну а карты особого класса и вовсе поражают воображение, ведь на них в определенном радиусе обозначаются враги, друзья, NPC и монстры. Повышение уровня картографии схоже с Играм пяти зверей и делится на три стадии: постижение — озарение — просветление. Разница лишь в том, что врожденные способности сочетаются здесь с приобретенными усилиями, а последние заключаются в создании как можно большего числа карт (подозрительно, что необъятные карты Сичуани Чжан Суна на самом деле были всего лишь тренировочными работами). Что касается изготовления карт, для этого нужно использовать обработанную оленью кожу. Сам процесс напоминает игры Дьябло и Текмо: по мере того как вы проходите определенный маршрут, на бледно-желтой оленьей коже в определенном радиусе вокруг вас начинают проступать соответствующие условные обозначения.

Разобравшись с методом картографии, я отправился покупать оленью кожу для карт у Хозяина. Этот бессовестный и алчный торговец содрал с меня за один лист простой обработанной идеальной оленьей кожи целый лян серебра! Помня о том, что для прокачки картографии нужно рисовать как можно больше карт, я со скрежетом в сердце отдал 10 ляней за 10 кусков, мысленно обругав всех женщин в семье Хозяина на чем свет стоит, и покинул магазин одежды.

После этого я совершил первую в своей жизни в Троецарствии безумную закупку. Говорят, что страсть к шопингу свойственна женщинам, но я в игре тоже относился к числу тех парней, у которых в кармане не задерживается лишняя монета. Зачем нужны деньги? Разумеется, чтобы вооружить себя и зарабатывать еще эффективнее. В лавке обуви и головных уборов я потратил 7 ляней на сапоги стремительного бега: защита +1, ловкость +2. Затем приобрел за 8 ляней тюрбан с петушиным пером: защита +1, меткость +2. В кузнице я обменял свой короткий кинжал и 4 лян серебра на железный меч: атака +10, меткость +1. К моему удивлению, лавочник-кузнец, разглядев мой кинжал вора, предложил выкупить его за огромные деньги — 100 ляней серебра! Разумеется, расставаться с ним я не стал, но, заплатив 2 лян за информацию, узнал следующие полезные сведения:

1. В онлайн-игре Троецарствие существует класс воров, причем этот класс относится к числу ограниченных.

2. После первой смены класса оружие получает ограничения: снаряжение, требующее определенный класс или скрытую профессию для использования его характеристик, является редким предметом.
3. Редкие предметы обладают свойствами, превосходящими обычные вещи, и добываются с трудом (ха-ха, мои кожаные перчатки и кинжал вора!).
4. Самая волнующая меня новость: игрок вполне может обладать несколькими классами одновременно, то есть иметь множественные роли, главное условие — не относиться к числу игроков с базовыми классами категории С. Ха-ха!

Оставшись всего с 2 лянми серебра и сотней с лишним медных монет в кармане, я направился в трактир маленькой деревни. Потратив несколько медняков на сытный обед и уплетая вкусные паровые булочки-баоцзы, я невольно вспомнил о своей названной матушке, которая предавалась уединению — Гунсунь Данянь. Интересно, хватит ли у нее провизии на три месяца затворничества? Эх, и чего я тревожусь о пустяках, лучше бы как следует выполнил задание, порученное матушкой.

Глава седьмая. Смута в Саньфу (часть 1)

Пока Гань Юй ел булочки в трактире деревни новичков и размышлял, как уничтожить мутировавших свирепых волков на Безымянной Горе, он не подозревал, что в мире онлайн-игры Троецарствие происходят стремительные перемены: во всех областях и округах, где собирались новички, вспыхнули мятежи.

Так, инспектор Лянчжоу Гэн Би доверился продажным чиновникам, что спровоцировало восстание Ван Го из Дидоа, а также представителей нетитулованных народностей цянов и ди. Округа и уезды начали сбор храбрецов для подавления мятежа. Вскоре Гэн Би был убит собственными подчиненными, а военачальник Армии Хань Ма Тэн и лидер повстанцев Хань Суй вместе с Бянь Чжаном и другими единомышленниками провозгласили Ван Го главным вождем. В мгновение ока мятежники захватили уезды Лунси, Наньань и Тяньшуй в провинции Силян и учинили смуту в Саньфу.

В то же время при дворе Восточной Хань дошли слухи о беспорядках в Лянчжоу, что потрясло весь императорский двор. На подавление армии Ван Го были отправлены колесничий генерал Лу Чжи в качестве главнокомандующего и генерал, сокрушающий варваров, Дун Чжо в качестве авангарда, под чьим началом находилось сто тысяч солдат. Авангард под предводительством Дун Чжо во главе тридцати тысяч тяжелых кавалеристов пресек наступление мятежников и быстро умиротворил смутьянов в уездах Гуанвей и Аньдин, встав лагерем между Чэнцзи и Люяном. Деревня новичков, где находился Гань Юй — Дамашао, — административно подчинялась уезду Гангу в составе округа Тяньшуй.

Когда я подошел к подножию Безымянной Горы, там уже вовсю шла командная охота на волков: игроки сбивались в группы по три-пять человек и совместными усилиями атаквали хищников. Судя по всему, эти бойцы уже достигли 13-14-го уровней либо сделали первую смену класса и находились на 2-3-м уровнях. Станным было лишь то, что почти никто не носил экипировку после первой смены класса: например, внушительных пехотных доспехов,

больших стальных мечей или кожаных щитов... Неужели эти вещи стоили слишком дорого и были им не по карману, или же дело в чем-то другом?

Впрочем, неважно. Я быстрыми шагами направился вглубь Безымянной Горы. Пусть сейчас я всего лишь нулевого уровня после первой смены класса, но благодаря тренировкам по Играм пяти зверей, принятой пилюле концентрации сил и аптечной тыкве на поясе, мое снаряжение по нынешним меркам можно было назвать роскошным. Я был уверен, что выдержу атаку одного-двух свирепых волков. К тому же я — разведчик, способный использовать Разведку для расширения радиуса обзора (что очень удобно в бою, чтобы выбирать врагов послабее). А используя Скрытность (напоминающую невидимость даоса из Легенды о Мире), я мог бы вовремя унести ноги, если запахнет жареным. Волки хоть и считались агрессивными монстрами, перед разведчиком с навыком Скрытности они превращались в беспомощных тупиц, готовых лишь принимать удары.

В бою я непрерывно использовал навыки Разведки и Скрытности, так что противостоявшие мне волки отправлялись на тот свет один за другим. Мои атаки и защита после закалки тренировками и пилюлями были просто на высоте! Применяв особый боевой навык разведчика Уязвимое место, я с одного удара сносил волку больше 30 ОЗ, в то время как зверь мог отнять у меня своими укусами и царапинами лишь с десяток жизней — сущая ерунда для парня с запасом в 200 ОЗ. Пока я бродил по Безымянной Горе, кусок оленьей кожи для карты постепенно заполнялся очертаниями местности (по сути, я занимался ее освоением), и до завершения рисунка оставалось закрасить лишь склон и вершину горы — совсем скоро на свет должна была появиться новенькая карта.

Я методично истреблял несчастных волков. Вокруг то и дело раздавались жалобные повизгивания раненых зверей и звонкое падение монеток на землю после их гибели. Забавно было наблюдать, как при нападении на одного из волков остальные сородичи с удивлением косились на жертву, словно недоумевая: «Эй, брат, ты часом не рехнулся? Чего орешь без повода, зубы болят что ли? Мы же свирепые волки, нам не положено так жалобно выть от зубной боли!»

Самодовольно размахивая железным мечом и расправляясь с волком за волком, я посмеивался над поведением остальных хищников, как вдруг они все разом стали сдвигаться ко мне. Пло дело! Время действия Скрытности истекло, а когда я попытался применить навык снова, выяснилось, что запас ОМ полностью исчерпан. Проклятье, ОМ нельзя восполнить зельями, они восстанавливаются только со временем. Без вариантов — пришлось бросить умирающего у ног волка и броситься наутек.

Девять волков неслись за мной по пятам, не отставая ни на шаг. Тот самый зверь, которого я едва не зарубил, словно обезумев, мчался изо всех сил. Быть окруженным сворой из девяти волков — шутка ли, пара неосторожных движений, и от тебя мокрого места не останется. Рисковать я не смел и бежал без оглядки, надеясь, что ОМ вот-вот начнет восстанавливаться естественным путем, чтобы я мог уйти в Скрытность и прикончить преследователей. Беда в том, что в игре ОМ регенерировал лишь в состоянии покоя или при медленной ходьбе; такой же бешеный бег не только не восстанавливал ману, но и постепенно отнимал очки здоровья. Между тем численность стаи стремительно росла: девять... семнадцать-восемнадцать... сорок с лишним... больше сотни... в конце концов, сюда сбежались вообще все волки с Безымянной Горы.

Раздалось несколько зловещих, громких и утробных воплей, и стая обрела пугающую организованность: одни волки стали заходить с левого склона, другие — обходить меня справа. Если так пойдет и дальше, меня неминуемо окружают и превратят в ужин для хищников.

— Ау-у! Ау-у! Ау-у!

Несколько воющих звуков раненого зверя пронесли над поляной, и пара волков, бежавших впереди обходившей склон стаи, сорвалась вниз, пытаясь преградить мне путь. В отчаянии я попытался отбиться наскоком. Уязвимое место, но из-за отсутствия ОМ ничего не вышло. Пока я мешкал, прыгнувший волк вцепился зубами мне в левую ногу, намертво зажав ее челюстями. Собравшись с силами, я взмахнул железным мечом, и неведомый прилив энергии позволил мне единым ударом снести зверю голову.

Туша волка рухнула в лужу крови, а те хищники, что прыгнули со склона и бежали впереди погони, неожиданно бросили преследовать меня и набросились на тело павшего товарища, разрывая его на части. Следом подбежали остальные волки, тоже присоединяясь к дележу мяса. Ужасные звери всё плотнее сбивались вокруг труп, оглашая окрестности грозными рыками и визгом от укусов сородичей. В конце концов, от растерзанного волка остались лишь голые ребра да череп с оскаленными зубами, и тогда эти жуткие хищники вновь устали на меня своими налитыми кровью глазами, бросившись в погоню с удвоенной яростью.

Я уже не обращал внимания на раны и забыл использовать целебные снадобья. Подгоняемые зловещим воем, волки окончательно обезумели, и в сумерках их глаза казались неестественно синими. Я забыл, что нахожусь в игре, забыл обо всем на свете, в голове осталась лишь одна-единственная мысль: бежать.

В голове гудело, силы были на исходе, ноги двигались уже не по воле разума, а благодаря чистым инстинктам. Долгая бешеная гонка в сочетании с непрерывно кровоточащей раной на левой ноге поставила меня на грань коллапса. Больше не было сил. Хватит бежать. Прислонившись спиной к дереву, из мужской гордости я решил: даже если суждено погибнуть в волчьих пастях, пусть это случится в бою, как подобает храбрецу, а не от страха и усталости во время трусливого бегства. Я высоко поднял в правой руке железный меч, а левой указал на преследовавших меня волков, готовясь дорого продать свою жизнь.

(Тогда я не знал, что этот жест — поднятый меч и указательный палец левой руки, направленный на стаю, — подсознательно повторял первую стойку Стиля журавля из Игр пяти зверей. У каждого человека внутреннее боевое положение для Игр пяти зверей свое: когда тот, кто практикует это искусство, оказывается лицом к лицу со смертельной угрозой, его тело совершает произвольное движение мимо воли рассудка. И когда это движение совпадает с истинной внутренней стойкой Игр пяти зверей, активируется скрытый потенциал организма. Именно этот шаг считается самым важным при переходе от постижения к озарению).

Три волка яростно бросились на меня. Ощувив прилив новых сил изнутри, я взмахнул мечом не сверху вниз, а горизонтально, задев левого и центрального зверя. Однако волк справа полоснул острыми когтями по моему правому плечу, мгновенно сняв 20 ОЗ.

Системный подсказ: «Ваши ОЗ упали ниже 10%».

О боги, я же совсем забыл про лечение! Быстро приняв мазь от ран, я сунул аптечную тыкву обратно в сумку, нащупал там кинжал вора и внезапно вспомнил про ту самую Безымянную Пещеру. В голове созрел план. Сделав серию размашистых ударов мечом, я отбросил трех наседавших тварей — жажда жизни придала мне сил.

Я снова побежал, но на этот раз побег разительно отличался от предыдущего, ведь у меня появился способ справиться со стаей. Перебирая ногами на предельной скорости, я на ходу полез в меню карт. Сняв карту, над которой работал, я установил ту самую карту первого ранга деревни новичков, что подарил мне торговец. Впереди уже виднелся вход в Безымянную Пещеру.

Наконец я добрался до устья пещеры. Это была естественная каменная расщелина, проем которой позволял протиснуться лишь одному человеку за раз. Стоило мне занять оборону у входа, как сколько бы волков ни набежало, атаковать меня они могли только по одному. Заняв позицию у входа в Безымянную Пещеру, я снова принял ту же стойку: поднятый правой рукой длинный меч и указательный палец левой руки, направленный на стаю. Необъятная волна мужества поднялась в груди: страх, боль, бессилие и слабость испарились в мгновение ока, оставив лишь одно стремление — истребить их до единого.

Стоя на страже у входа в пещеру, я кромсал приближающихся волков: первый, второй, третий, четвёртый... восемнадцатый... Ситуация повторилась: как и в случае со Скрытностью, толпы свирепых волков могли лишь наблюдать за единоборством их собрата со мной, только теперь на смену высокомерному презрению пришли хладнокровие и ненависть. Убивая каждого зверя, я отталкивал его тушу в сторону стаи, из-за чего волки на время прекращали атаки и принимались пожирать павшего товарища. Я же пользовался этой редкой передышкой, чтобы принять лекарства и восстановить ОМ. Когда шкапа маны полностью заполнилась, я попытался сбежать с помощью Скрытности, но быстро понял, что все попытки тщетны: снаружи толпились тысячи волков, которые не сводили с меня глаз, и применение Скрытности было лишь пустой тратой сил без какого-либо практического эффекта. Раз так, куда разумнее было продолжать пускать в ход Уязвимое место — в конце концов, какими бы многочисленными ни были волки, рано или поздно они должны кончиться.

Глава восьмая. Смута в Саньфу (часть 2)

Битва со стаей длилась уже два дня. Только теперь я понял, насколько глупыми были мои мысли двое суток назад: запах разлагающихся туш убитых волков привлекал всё новых хищников со всей Безымянной Горы, и казалось, что скорость возрождения монстров только возросла. Стоило мне прикончить одного зверя, как на смену ему тут же прибывали еще двое. Непрерывные бои давным-давно довели меня до грани истощения, казалось, мой смертный час близок. Приближалась еще одна ночь...

Мои движения замедлялись, чувство голода усиливалось с каждой минутой. За эти дни непрекращающихся сражений мой уровень вырос до 14-го уровня разведчика после первой смены класса, и до 15-го оставалось совсем чуть-чуть. Но сколь бы ни рос уровень, это не могло изменить мою участь — пасть жертвой волчьих зубов. В аптечной тыкве оставалось всего две

походные пилюли (восполняющие 120 ОЗ) и одна мазь от ран (восполняющая 180 ОЗ). Я отчаялся. Неужели мне действительно суждено умереть в пастях этих проклятых тварей?

Внезапно до моего слуха донесся резкий звук бычьего рога, за которым последовал громовой боевой клич. Поспешно активировав навык Разведки, я вгляделся вдаль и обомлел: к нам приближался целый отряд тяжелой кавалерии в белых доспехах, с длинными пиками наперевес, скакавший на белых конях. В одно мгновение кольцо волков вокруг Безымянной Пещеры было разорвано в клочья этим белым вихрем, заставившим хищников разбежаться во все стороны. Вокруг смешались волчий вой, ржание коней и боевые кличи.

Мой взгляд уже выцепил огромного волка. За эти дни наблюдений я понял, что это вожак стаи — тот самый Король Волков, или мутировавший волк, о котором говорила матушка. Всю накопившуюся ярость я мог выплеснуть только на него.

Интеллект Короля Волков поражал: в отличие от сородичей, которые при появлении опасности бросались врассыпную, он выбрал для бегства идеальный момент. Когда белые воины рассредоточились, преследуя разбегающихся диких зверей, вожак отыскал брешь в их рядах и помчался прямо навстречу кавалеристам. Увертываясь от смертоносных пик одну за другой, он прекрасно понимал: всадники, промахнувшись с первого раза, не станут разворачивать коней ради погони за ним, пока вокруг бегают столько легких целей. Разворот назад и преследование заняли бы слишком много времени.

Однако он просчитался насчет меня — игрока, которого эта стая гоняла последние два дня. Заря победы и пламя мести стали лучшим стимулом к жизни. Я бросился вдогонку за Королем Волков навстречу белым всадникам. Проносясь мимо коня какого-то офицера в чищении цзюя (военачальника низшего ранга), наши взгляды на мгновение встретились.

<http://bllate.org/book/24509/2874607>