

The illustration depicts a futuristic, industrial setting with a metallic, perforated border. Two blue, pod-like transport vehicles are shown. The one in the foreground is tilted, with a woman inside looking shocked, her hands pressed against the glass. A red 'ALARM' sign is glowing on its side, and a red circular sensor pattern is visible on the pod's surface. The background shows a control room with various screens and glowing green lights. The title 'LitRPG' is prominently displayed at the top in a stylized, metallic font.

LitRPG

Владимир КУЧЕРЕНКО
Инга ОЛЬХОВСКАЯ

БЕТА-ТЕСТЕРЫ
ПОНЕВОЛЕ

Инга Дмитриевна Ольховская
Владимир Александрович Кучеренко
Бета-тестеры поневоле
Серия «LitRPG»
Серия «Миры Бессмертных»

Текст предоставлен издательством

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=27355576

Владимир Кучеренко, Инга Ольховская. Бета-тестеры поневоле: Эксмо;

Москва; 2016

ISBN 978-5-699-93020-3

Аннотация

Жизнь – странная штука, а судьба часто любит насмеяться над своими избранниками. Иногда ее забавы чересчур жестоки...

По крайней мере, над Алексеем и Таей она пошутила сурово. С одной стороны, молодые люди находятся в коме и на этом свете их поддерживает только сложная медицинская аппаратура, а с другой – перед ними уникальный виртуальный мир. Новейший сервер «Миров Бессмертных», на просторах которого Алексею и Тае предстоит стать бета-тестерами по заданию «случайного» знакомого. Целая вселенная, неотличимая от реальности, населенная сказочными существами. Необъятная территория, на которой каждый волен быть храбрым воином или уважаемым магом и есть шанс подружиться с повелителем

Темного Леса или влюбиться в красавицу эльфийку. Но так ли на самом деле чудесна и безопасна цифровая действительность и не готовит ли судьба-злодейка очередную каверзу?..

Содержание

Пролог	6
Часть I. Предложение, от которого невозможно отказаться	10
Глава 1	10
Глава 2	20
Глава 3	58
Глава 4	93
Глава 5	119
Глава 6	133
Конец ознакомительного фрагмента.	139

**Владимир Кучеренко,
Инга Ольховская
Бета-тестеры поневоле**

В оформлении переплета использована работа художника
Владимира Манюхина

© Кучеренко В.А., Ольховская И.Д., 2016

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2016

Пролог

Желтый сигнал светофора едва сменился зеленым, как стерильную тишину раннего воскресного утра нарушил визг покрышек. Автомобиль Эрика Крюгера, оставляя за собой дымящийся черный след, покинул перекресток.

Профессор кибернетики спешил. Сегодня важный день! Тэя должна взять под контроль системы энергоснабжения дата-центра. Когда наблюдающие техники обнаружат неладное и поймут, что же именно происходит, уже будет поздно – к тому моменту грандиозный план великого Крюгера войдет в завершающую фазу.

Шесть лет назад руководство фирмы «Семантик ГмбХ» обратилось к нему с просьбой разработать систему искусственного интеллекта для компьютерной игры нового поколения. Тогда еще достаточно молодой и амбициозный Эрик, которого, между прочим, в его двадцать девять лет уже признала мировая научная общественность, надменно отказался. Как позже писали газеты: «Гений считал посвящение себя какой-то там дешевой поделке для несерьезного времяпрепровождения, сопровождающегося серьезным выкачиванием денег, как минимум – поступком нерациональным, как максимум – недостойным». Даже несмотря на астрономическую сумму гонорара в обещанном контракте.

А вскоре, как снег на голову посреди лета, обрушился

смертельный приговор врачей! Почетный член четырех международных академий наук, автор десятка патентов, родоначальник целого ряда перспективных разработок в области ай-ти-технологий, живая легенда, знаменитый профессор Крюгер с потрясением узнал, что по самым оптимистичным прогнозам ему осталось от силы года четыре.

Всю свою сознательную молодость, начиная со скамьи колледжа, Эрик без остатка посвятил науке. И вот как ему воздалось за заслуги? Пока сверстники беззаботно оттягивались, вкушая прелести бытия, юный немец, не щадя сил, занимался любимой работой и развивал свой талант. Пускай ему так и не удалось обзавестись семьей, зато он стал лучшим в своем деле!

«Увы, опухоль неоперабельная. К счастью, мы выявили ее не на последней стадии. Однако даже на препаратах вы доживете лишь до тридцати трех», – слова медиков еще кружились в голове, а цепкий ум, привыкший к решению сложных задач, уже искал выход. И у профессора созрел-таки отчаянный план, как пережить судьбу!

Единственная проблема – чтобы воплотить идею на практике раньше отведенных болезнью сроков, требовались огромные финансовые вливания и сверхсовременные технические средства. А посему, отбросив гордыню, спустя каких-то несколько месяцев после отказа о сотрудничестве с вышеупомянутой корпорацией, Эрик распахнул-таки двери центрального офиса «Семантики» и предложил свои услуги.

Конечно, вездесущие журналюги уже растрезвонили о его беде, и потому условия в этот раз были отнюдь не столь заманчивы, как при первой встрече. Но с недавних пор профессора интересовали совершенно иные вещи.

И он успел! Пять лет. Пять чертовых лет целеустремленный кибергений трудился как проклятый, выжимая последние силы из ослабленного смертельной болезнью организма. И вот сегодня все, к чему он так упорно приближался, должно свершиться! Эрик Крюгер обманет Костлявую и обретет бессмертие! Он уже вопреки устрашающим предсказаниям онкологов пережил Христа! А теперь и вовсе поравняется с самим Господом!

Зуммер на коммуникаторе оповестил профессора о том, что Тэя успешно залила последнюю версию прошивки. Особую версию!

«Отлично! Процесс пошел, и обратного пути уже нет. Хотя терять, по сути, мне ведь и нечего, – мысленно перевел дух мандражирующий Эрик. – Через одиннадцать минут и двадцать пять с половиной секунд отработает последняя процедура, и все! Ложись в любую капсулу и...»

Обычно в меру осторожный и внешне всегда абсолютно спокойный профессор вдруг поддался мимолетной эйфории и нетерпеливо вдавил педаль акселератора в пол. Могучий мерседесовский двигатель довольно заурчал, поглощая дополнительную порцию высокооктанового топлива, и «породистый» автомобиль резво рванул на обгон плетущегося гру-

зовика...

Возможно, Крюгеру удалось бы избежать лобового столкновения со встречным транспортом. Дорогостоящие и чрезвычайно надежные шины престижного спорткара рассчитаны и не на такие виражи. Но прошедший днем дождь и ударившие к вечеру заморозки превратили дорогу в сущий ад...

Часть I. Предложение, от которого невозможно отказаться

Глава 1

Иссиня-черная аппликация леса, наложенная на уже начавшее сереть рассветное небо, медленно проплывала за окном сонно плетущейся электрички.

Электропоезд-пенсионер был старым, обшарпанным, с богатыми на щели продуваемыми окнами и неудобными деревянными лавками. Несмотря на невысокую скорость, хвостовой вагон гремел, скрипел и раскачивался, как лодка в бушующем море. Все это вкупе с жесткой деревянной сидухой, уже порядком отдавлившей мне филейную часть, не давало уснуть. Поэтому я честно пыталась изображать благодарную слушательницу перед яростно жестикулирующим и обильно брызгающим слюной Лехой.

Лешка – мой сосед по лестничной площадке, мой друг детства, мой почти брат – бугай под два метра ростом, на две головы выше меня и раза в три шире. С рыжими, вечно всклокоченными волосами и безумным, фанатичным взглядом серо-голубых глаз. Но безумный взгляд – не потому, что он того... тью-тью. Просто когда парень сильно увлекается раз-

глагольствованиями на волнующие его темы, то у него всегда такой вот пугающий взгляд.

Это, кстати, он подобным образом вводит неопытную младшенькую в курс дела. После двух лет изнасилований бедного мозга ему все-таки удалось уболтать меня выбрать-ся на первую в жизни «ролевку».

В голове периодически всплывала робкая мысль: «Какого-то, собственно, лешего я поддалась на уговоры и поперлась в несусветную рань неведомо куда, лазать по неведомым дорожкам, искать следы неведомых зверей?» Всплывала и тут же тонула под напором непрекращающегося словесного поноса, без усталости генерируемого названным родственничком.

Несколько лет назад этот рыжий искуситель подсадил бедную меня на компьютерные игры. В частности, на «Линейку»¹. Потом я как-то втянулась и уже сама переманила Леху на «ВоВку»², потом на «Айон», потом на «Теру», потом на «Скайфордж»³, потом опять на возрожденную «Ладву».

¹ «Линейка», она же «Ладва» – сленговое название Lineage II – популярной многопользовательской онлайн-игры.

² «ВоВка» – сленговое название другой культовой онлайн-бродилки – «WoW» (World of Warcraft).

³ «Айон» (Aion). «Тера» (Tera Online), «Скайфордж» (Skyforge) – еще три популярные ММОРИГ. ММОРИГ от англ. *Massively multiplayer online role-playing game* – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (жанр онлайн-компьютерных развлечений, в которых большое количество игроков взаимодействует друг с другом в виртуальных мирах; в основном фэнтези. В ММОРИГ игроку предлагается роль вымышленного героя и возможность управлять его действиями. От однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр отличается

И вот теперь новая Лешкина блажь – ролевые игры толкинистов, маму их так! Нет, я, конечно, тоже уважаю фэнтези и отдых на природе. Но не активный – чисто побухать и пожрать шашлычка. А тем более не в середине осени, когда дневная, достаточно теплая погода чередуется с утренними и вечерними заморозками. Ну, ленивое я по жизни создание. Ле-ни-во-е и абсолютно домашнее. Вытащить меня из-за компа могут только три вещи: подъемный кран, взрыв тактического ядерного заряда и Леха, способный выдолбить и высушить мозг любого человека, доведя того до состояния «зомби ручной обыкновенный».

Между тем я никогда не была пай-девочкой. Дочь военнослужащего, провела детство в одном из отдаленных гарнизонов Забайкальского военного округа. Родители вечно оставляли меня на попечение соседского пацаненка Алешеньки (его отец служил там же), который был на два года старше меня. Естественно, мальчишке было гораздо интереснее со своими товарищами, нежели скучать в обществе моих малолетних подружек. Потому он и таскал меня везде за собой.

Поначалу ребятня выражала недовольство моим обществом и пыталась подначивать Леху, обзывая нас женихом и невестой. Но эти глупости крупный не по годам Алексей

ся множеством одновременно присутствующих на одном сервере пользователей (десятки тысяч и более), а также виртуальным пространством, которое продолжает существовать и в отсутствие игрока.

быстро выбивал из дурных голов. Да и я была не тихоней – не оставалась в стороне, добавляя насмешникам еще и от себя. Так что в скором времени в компании мальчишек я стала «своим в доску парнем».

Ну а чем занимались оторванные от всех соблазнов цивилизации пацаны? Конечно же, стремились облазать все окрестности!

Жизнь несколько разнообразили уроки НВП⁴, которые преподавал нам настоящий боевой, а не отставной, командир разведбата нашего полка, бывший афганец и просто отличный мужик – дядя Ваня.

Он добровольно взял на себя обязанность занять гарнизонную детвору. Как сам он говорил: «Чтобы от безделья не маялись ерундой». А ерундой мы действительно маялись. То лезли на охраняемые склады с НЗ и тырили огромные банки с витаминами «Ревит», а потом, обожравшись ими, бродили и движением сеятелей пригоршнями раскидывали драже по всему гарнизону. То пробирались на полигон во время учений – посмотреть, как стреляют «саушки»⁵. То еще чего-нибудь придумывали.

Чаша терпения переполнилась, когда десятерых пацанят

⁴ НВП – начальная военная подготовка.

⁵ «Саушка» – разговорное название САУ (самоходная артиллерийская установка).

и меня чуть не накрыло залпом артиллерии. Хорошо, что нашу компанию вовремя заметили с наблюдательной вышки и в последний момент успели отменить стрельбу. Скандал разбушевался знатный! Собственно, после этого случая нами и занялся дядя Ваня.

Конечно, несмотря на то что главной зачинщицей этого памятного похода была я, меня посчитали жертвой обстоятельств, а все громы и молнии свалились на бедного Леху, которого первым записали к разведчику в «добровольцы». Меня же вытряхнули из любимых рваных джинсов и вновь попытались запихнуть в платице. Но я закатила жуткую истерику, объявив, что в куклы играть неинтересно и что я тоже пойду заниматься к дяде Ване. В конечном итоге родители сдались.

Чтобы дурные мысли не лезли в пустые головы, гонял нас командир разведывательного батальона, что называется, «нипадецки» и поблажек даже мне не давал. Бег по утрам, сборка-разборка-чистка оружия, выезды на стрельбище, топография, ориентирование на местности, походы в тайгу и прочее, прочее, прочее. И все это, заметьте, с согласия родителей. Только бы не лазили где не положено. Короче, веселуха.

А потом с небольшой разницей по времени, сперва Лешкин отец, а следом и мой уволились из «рядов». Наши дружные семьи вернулись в лоно цивилизации, и «телевизор нам природу заменил»...

– Тась, ты че, спишь? – Леха обратил внимание, что неблагодарная слушательница перестала внимать его речам.

– А? Что? Нет, не сплю. Медитирую, – попыталась я оправдаться.

– Угу, медитируешь. А храпишь – это ты типа сутры читаешь? – хохотнул друг.

– Да ну тебя. Разбудил бедную девушку ни свет ни заря, еще и ржешь, – возмутилась я.

– Говорил: «Спать раньше ложись!» А ты: «Еще один РБ⁶, еще один РБ», – поучал Леха.

В это время электричка остановилась на очередной остановке, и в наш вагон вошел третий пассажир. Мужчина. На вид лет тридцати пяти – сорока. В черном плаще с поясом и в черной фетровой шляпе. Несмотря на то что вагон был совершенно пустым, а у нас в ногах стояли огромные туристические рюкзаки с тормозками и псевдосредневековой амуницией, мужчина уселся на скамейке прямо напротив нас.

Уперев колени в Лехин баул, незнакомец, совершенно не стесняясь, принялся следить за ходом нашей беседы. Цепкие угольно-черные глаза с хитринкой в уголках перескакивали с одного говорившего на другого.

Обладатель фетровой шляпы так пристально наблюдал,

⁶ РБ, рейдовый босс (от англ. *Raid Boss*) – мощный монстр, которого можно убить, лишь объединившись в группу. После убийства РБ дают много опыта и иногда редкие игровые ценности.

что в конце концов это вызвало у нас чувство неловкости, диалог постепенно затих, а мы уставились на попутчика.

– Толкиенисты? – любопытно спросил мужчина.

– Типа того, – недружелюбно ответил Алексей.

– А вы что, тоже интересуетесь? – послала я встречный вопрос.

– Нет, я, если можно так сказать, сочувствующий, – улыбнулся «Черный плащ».

Нахмуренность Лехи как ветром сдуло и, найдя нового благодарного слушателя, он приступил к своему излюбленному делу – выносу мозга окружающим.

Минут сорок мой товарищ с Денисом Егоровичем – так представился нам новый пассажир – горячо обсуждали достоинства и недостатки различных видов колюще-режущего оружия, а я сидела с открытым ртом и понимала, что, скорее всего, сочувствующая здесь я.

Вскоре выяснилось, что наш собеседник не только поклонник фэнтези и дедушки Толкиена, но и имеет непосредственное отношение к онлайн-играм. Данный факт заинтересовал уже и меня, и разговор закрутился по новой.

Электричка снизила скорость и стала плавно притормаживать перед очередной остановкой. Мужчина взглянул за окно, хлопнул себя ладонями по коленям и сказал:

– Ну, мне пора! Было весьма познавательно пообщаться и с вами, Алексей, – кивнул он Лехе, – и с вами, Таисия, – кивок в мою сторону. – Наша фирма сейчас активно продви-

гает новый игровой проект, и ей требуются такие перспективные ребята, как вы. Поэтому в рамках данных мне полномочий официально приглашаю вас принять в нем непосредственное участие. И развлечетесь, и подзаработаете.

Денис Егорович сунул руку во внутренний карман и извлек пару визиток:

– Прощу, молодые люди. Если заинтересуетесь, свяжитесь со мной.

– С удовольствием! – воскликнул Леха и первым выхватил прямоугольничек.

Я без проявления особого энтузиазма, а скорее из вежливости, взяла второй. При этом человек в шляпе пристально взглянул мне в глаза и как-то странно улыбнулся.

– Так что за новый проект? – попыталась выяснить я.

В это время поезд окончательно остановился у платформы.

– Ой, объяснять долго. Но я не говорю «прощайте». А значит, все подробности при следующей встрече, – собеседник торопливо пожал парню руку, слегка поклонился мне и заспешил к дверям.

– Классный мужик! – обратился ко мне Леха, когда станция, перрон и оставшийся на нем Денис Егорович скрылись из виду.

– Классный, – согласилась я и опустила взор на подаренную визитку. Странная она какая-то. Пластиковая, с голографическим цветочным узором, который можно увидеть,

только если свет падает на карточку под определенным углом.

Надпись, тисненая золотыми буквами, гласила:

«Д.Е. Монов – ведущий специалист отдела «Балансировок игровой механики» НИИ крионики при международной академии Космических исследований».

– Чего там написано? – поинтересовался Леха и тоже уткнулся в свой кусочек пластика.

– Ха-ха-ха! – заржал он через несколько секунд.

– Чего зубоскалишь? – повернулась я.

– Ты фамилию и инициалы этого кренделя видела? Прочти слитно.

– Демонов. Да, забавно, – согласилась я. – Но все же не так смешно, если быстро прочесть фамилию и имя Лены Голвач.

– Гы-гы-гы, – снова затрясся Леха.

– Слушай! – оборвала я его. – А НИИ крионики – это же разработчики «Миров Бессмертных»!

– Тех самых, о которых ты постоянно бредишь? – опешил Алексей.

– Ага! Еще как брежу, – не стала отрицать я.

Леха тут же вспомнил и процитировал один из рекламных слоганов:

– «Полное погружение в игру! Мечта, ставшая реальностью!»

– Да уж. Мечта. Недоступная. «Саркофаги» таких беш-

ных бабок стоят... Ууух! В принципе, можно и без капсулы гамать, с обычного компа. Но это уже не то. Графика, конечно же, на порядок круче, чем у всех остальных. Да плюс на каждом сервере своя уникальная вселенная, отличная от...

Закончить мысль я не успела, так как под днищем что-то громко стукнуло, потом послышался душераздирающий скрежет металла, задняя часть вагона вдруг начала уходить влево, и выяснилось, что электричка едет... боком?!

А потом мы увидели летящий на нас локомотив встречного товарняка...

Глава 2

Вторгшийся в сознание отборный четырехэтажный мат известил о возвращении слуха. Со всем остальным функционалом дела обстояли пока значительно хуже. Мышцы не слушались, глаза разлепить не представлялось никакой возможности, но вот ругань я слышала четко, ясно и очень близко.

Снова попыталась разомкнуть веки. Дичайшая боль, судорожно пронзившая каждую клетку организма, сообщила о возобновлении телесных ощущений. Я стиснула зубы и негромко застонала. На громко сил не осталось. Еще бы! Как-никак поездом переехало.

Наконец удалось распахнуть свои ясны очи! Распахнула и тотчас их зажмурила. От резкого яркого света моментально навернулись слезы. Полежала так еще минуту, снова попыталась взглянуть на окружающую действительность. По глазам повторно резануло, но я принялась быстро моргать, пока не привыкла. Яркий свет все еще напрягал, но, по крайней мере, слезы течь перестали.

Распластавшись на спине и обозревая пасмурное небо, я все никак не могла сообразить, почему так светло, если все затянуто плотными низкими облаками?

Рядом кто-то продолжал материться. Видимо, Леха. Почему «видимо», ведь голос явно чужой и какой-то детский? Однако столь изощренные идиоматические выражения мо-

им ушам раньше доводилось слышать исключительно в Лехином или его папика исполнении. Хотя вот уже появились и какие-то новые, мудреные обороты. И я, как истинная ценительница великого и могучего, даже невольно заслушалась. А дождавшись логического завершения, слабо позвала:

– Ле-ха-а! Ты там живой?

Фонтан сквернословия затих, и надо мной склонилось симпатное лицо блондинистого пацанчика лет тринадцати-четырнадцати с ярко-зелеными глазами, прямым красивым носом и русыми волосами до плеч. Несколько прядей упали ему на лицо, и паренек нервно сдул их.

– Тая?

– А где Леха? – глупо переспросила я, уставившись на подростка.

– Я и есть Леха, – заявил блондин и зло сплюнул сквозь зубы, как это обычно делал в ярости мой друг.

Подобная метаморфоза не лезла ни в какие ворота. М-да, видать, нехило меня паровозом приложило.

– Э-э-э... – не сразу нашлась я, что ответить. Потом раздраженно уточнила: – Это что шутка такая, мальчик? Розыгрыш? Где-то спрятана камера, да? Куда помахать ручкой?

– Да какие уж тут шутки, – грустно ответил нежный отрок. – Тут, Таська, ваще фигня какая-то непонятная творится.

Попыталась выдавить язвительную улыбку, только, по-моему, это не особо удалось.

Он был прав. Действительно, фигня. Начать, к примеру, с одежды. Одет этот Леха был престраннейшим образом. По-старинному, короче, как-то. Коричневая кожаная куртка. «Охотничья», – почему-то подумалось мне. Такие же охотничьи штанишки, заправленные в черные мягкие мокасины с отворотами, подрезанными в виде прямоугольных зубцов по краям.

– Хм, а ты красавчик теперь, однако! Смахиваешь на себя десятилетней давности, только улучшенный вариант, – не удержалась я и решила подколоть друга, памятуя про его неудачи с женским полом, обусловленные не слишком фотогеничной внешностью и мерзким характером. – Уж поверь, деффки при виде такого лапочки кипятком писать будут!

– Ой, а ты себя видела? – хрюкнул от смеха Леха.

На что это он намекает? Нехорошее предчувствие заставило пробежать стадо мурашек по позвоночнику от головы до ж..., ну, в общем, до того места, откуда ноги растут, туда и обратно. Я попыталась приподняться, чтобы оценить свое состояние, но сил для подобного подвига по-прежнему не доставало.

– Что, тяжело совсем? – посочувствовал товарищ по несчастью, глядя на мои бесполезные попытки подняться.

– Ага, хреновато, – скривилась я и только сейчас обратила внимание, что мой голосок тоже детский. Но не ломающийся козлийный, как у пацаненка Лехи, а гораздо тоньше. – Черт, а что у меня с голосом за ерунда?

– Таськ, поверь мне, это еще не самое страшное.

– Да?

– Ага. Со всем остальным вообще писец! – заявил Лешка.
«О чем это он?» – продолжала тупить я.

В конце концов решила не травмировать свою психику раньше времени глупыми выводами. Хотя бы покуда головокружение не уймется.

– Эмчезники еще не приехали? – то ли проскрипела, то ли пропищала я.

– Не-а. И судя по всему, вряд ли приедут, – последовал ответ.

– Чего это? – тут же задала я следующий, вполне резонный вопрос. – Тут два паровоза поцеловались, а они не приедут?

– А того! Нету никаких паровозов, – невесело сообщил мальчуган.

– В каком это смысле «нету»? – еще больше изумилась я, до этого момента считая, что удивляться дальше вроде бы уже и некуда.

– А в самом что ни на есть прямом! Ни вагонов, ни железной дороги, ваапче ничего нет! Лишь лес кругом да какие-то обгорелые развалины дымятся, – махнул Леха куда-то вдаль.

Внезапно рядом раздался негромкий хлопок. Юнец повернулся на звук. Я подобных действий совершить не сумела – тело все еще плохо слушалось.

Леха же, увидев что-то или кого-то, вдруг резко рванул в ту сторону, опять громко сквернословя.

– Ну-ну, прошу вас, успокойтесь, молодой человек, – услышала я знакомый тембр где-то справа.

– Да я ща так успокоюсь, что вам мало не покажется! – пищал Леха. – Не сомневаюсь, это ваши фокусы! Что вы с нами сделали? – продолжал буйствовать друг.

Хм, кстати, что же все-таки со мной не так? Хоть глазком бы взглянуть, но, блин, еле шевелюсь.

– Да угомонитесь же, юноша! Сейчас и так все объясню, – опять знакомый голос.

«Определенно уже его слышала! Но где? – напряглась я. – Стоп! Так это же Монов Д.Е.! А что он тут забыл? Он же вроде сошел до столкновения? Может, увидел аварию и добрался до нас пешком? Мы-то вроде недалеко от перрона отъехали».

В поле зрения нарисовались две фигуры. Ведущий специалист отдела «Балансировки игровой механики» был одет еще страньше малолетки Лехи. Верхнюю часть его облачения я бы назвала камзолом черного бархата с золотой вышивкой. Ноги обтянуты черными бархатными лосинами. В качестве обуви – высокие ботфорты до колен. А еще новый знакомец был при мече и кинжале и в лихо заломленном на правую сторону берете (тоже, кстати, бархатном) с огромным белым пером, приколотым к головному убору золотой брошью с зеленым камнем.

– Звездануться! – единственное, что смогла выдать я, и в очередной раз попыталась встать. Впрочем, в очередной раз

абсолютно безрезультатно.

– Опять глючит, – понимающе вздохнул Денис Егорович, глядя на мои потуги. – Сейчас-сейчас, Таисия! Я вам помогу.

Мужчина склонился над моим телом и совершил несколько пассов руками. Под кожей начало покалывать, как бывает обычно, когда затекает рука или нога, и... боль отступила!

Экстрасенс, что ли?

Наряженный в бархат Монов пошаманил надо мной еще минуты две-три, после чего предложил подняться.

О нет! Лучше бы я умерла! Мама, пожалуйста, роди меня обратно!

Первое, что бросилось в глаза, – моя рука, которую я подала нашему внештатному народному целителю. Тонкие запястья, маленькие ладошки и нежные пальчики с аккуратными ноготками. Вроде бы нормальная рука, да вот только не моя! Совсем детская. Но главное – кожа! Почему-то она серого цвета!

«Я че, зомби какой-то или вампир?» – мелькнула придурковатая мысль.

Потом обратила внимание на то, что рост мой гораздо ниже, чем у Дениса Егоровича. Да что там! Даже Леха, выглядящий как четырнадцатилетний пацан, на полголовы выше меня.

Будто угадав мое желание, хозяин пластиковых визиток со словами: «Айн момент» щелкнул пальцами. После чего воздух в метре от моего любопытного носа уплотнился и пре-

вратился в зеркало.

Сначала сие явное проявление магии сильно заинтересовало меня, но то, что я увидела потом в наколдованном отражающем стекле, быстро вытеснило посторонние думы из головы. И не просто вытеснило, а выдуло ледяным порывом ветра. Сердце, кажется, замерло на середине удара, а легкие забыли, как дышать. Существо, пугливо взирающее на меня из зазеркалья, было... не мной, а какой-то совершенно незнакомой и ни капельки не похожей на меня в детстве мелкой девчонкой!

Миловидное детское личико. Огромные, чуть ли не в поллица миндалевидные фиалковые глаза, как штампуют в женских любовных романах – «в опушке длинных пушистых ресниц». Задорно вздернутый носик. Полные губки, но не привычные коралловые, а тоже серые, только на тон темнее, чем вся кожа. Тем не менее смотрится неплохо. Белоснежная длинная челка прикрывает такие же белоснежные, красиво изогнутые бровки. Волосы на затылке собраны в тугий хвостик. Скорее всего в распущенном состоянии они будут чуть ниже плеч. Две белоснежные пряди, не попадавшие в общий пучок, обрамляют лицо слева и справа и спускаются до ключиц. В японском анимэ на такие личики обычно умиленно пищат: «Кавааииии!»

Облачена девчонка в зеркале в такой же охотничий костюм, как подросток-Леха. С той лишь разницей, что если на товарище по поездокрушению одежда сидит достаточно

свободно, то наряд девочки облегает нескладную, еще даже не собирающуюся формироваться в женскую, фигурку. Но самые поразительные детали этого образа – пепельный цвет кожи и торчащие по сторонам острые ушки.

– Выдыхай, бобер, выдыхай! – закричал мне Леха, заметив, что я уже почти минуту неподвижно пялюсь на собственное отражение.

Наконец с каким-то всхлипом я смогла вздохнуть и ответить наполнившийся слезами взгляд в сторону.

– Эта недозрелая остроухая кукла Барби – я? – не глядя на топчущегося напротив мужчину, ткнула я миниатюрным пальчиком в сторону зеркала. При этом голос мой жалобно дрожал.

Оба собеседника синхронно кивнули.

– Вы че, совсем охренели?! – заорала я, срываясь на визг и далее пытаюсь превзойти в построении многоярусных идиоматических выражений боцманов отечественного торгового флота. Это, по всей видимости, мне удалось, так как глаза слушателей округлились до размеров кофейных блюдеч. Извержение анафемического вулкана утихло только минут через пятнадцать.

– Сильна-а-а, – уважительно протянул Леха. – Честно признаюсь, узнал много нового.

– По-моему, это была самая ужасная вещь, которую я наблюдал за всю свою жизнь, – отдуваясь, заметил Денис Егорович. – А видел я, поверьте, немало.

Это он, видимо, подразумевает впечатление, полученное от лицезрения миленькой соплюхи, изрыгающей проклятия практически на уровне ультразвука.

У меня же, наоборот, все слова закончились, и я тупо стояла и пялилась в зеркало. Потом зло уставилась на «Демонова». Что-то подсказывало, что все случившееся с нами за последний час – дело рук этого гада. Опять гневно ткнув пальцем в отражение, грозно спросила:

– Итак, что это за такое?

– Не что, а кто, – попытался отшутиться виновник. – Это ты, Таисия.

– Сама уже поняла! – не отреагировала я на шутку. – Но с какого хрена это чудо – я?!

Пыталась прорычать эту фразу как можно более грозно, но тщетно – с нынешним писклявым голоском это прозвучало совсем не страшно.

– Ну-у, в двух словах и не рассказать, – виновато улыбнулся Монов.

– Желательно, чтобы слов было побольше, – настаивала я. – И желательно по теме.

– Да, кстати, Денис Егорович, – вставил свои пять копеек Леха, – что это за цирк?

Виновник событий присел на ствол поваленного в паре шагов дерева, приглашающим жестом попросил и нас присоединиться. Леха присел, а я из вредности продолжала стоять напротив и сверлить мужчину колким прищуром.

– Да не смотри на меня так, – не выдержал Монов. – А то сейчас воспламенишь.

– А могу?! – с надеждой буркнула в ответ, не снижая коэффициента ненависти во взгляде.

Денис Егорович поднял руки, будто сдается, и начал свои объяснения:

– Ну, для начала позвольте представиться? – улыбнулся наш собеседник.

– Знакомились уже вроде? – буркнул Леха.

– Ну, в другом мире да, а здесь меня зовут Гермилон.

– В другом мире?! – удивилась я. – То есть это такой толстый намек, что сейчас мы не на Земле?

– Выходит мы... мы все-таки погибли в железнодорожной катастрофе, да? – сквозь плотно сжатые губы вырвалось Лешкино предположение.

– Которую, между прочим, этот Хермайор и подстроил! – обвинительно рявкнула я, нарочно переврав имя, и снова накинулась на бархатного: – Это совершенно несправедливо! Мы ведь еще совсем молодые! Да какое вы вообще имели право?!

Честно признаться, эмоции у меня как-то через край. Обычно я человек флегматичный и довести меня до проявления каких-либо всплесков крайне затруднительно. Хотя, вам бы объявили, что вы умерли...

– Успокойтесь, пожалуйста, молодые люди! Ничего я не подстраивал, – обиделся Денис Егорович, который Гермилон.

лон. – Даже, наоборот, собственноручно еще до прибытия Службы спасения вытащил ваши тела из искореженного вагона, оказал первую посильную помощь, сопровождал до больницы, сообщил вашим родным... По идее, вы еще благодарить меня должны.

– Ничего не понимаю, – нахмурился Леха. – Так мы не сдохли?

– Да, уважаемый, будьте любезны, потрудитесь объяснить: на том мы свете или где? – подбоченилась я.

– Вы на этом свете, но только в немножко другом измерении, – улыбнулся мужчина. – И вы относительно живы.

– Как это «в немножко другом измерении»? – нахмурилась я, отнюдь не разделяя веселья собеседника. – Мы теперь типа попаданцы, что ли?

– Ну, можно и так выразиться, – согласился Гермилон.

– А куда конкретно попаданцы? В будущее или в прошлое? – почесал за ухом Леха.

– Да, время тут действительно течет чуть иначе, тем не менее мы в настоящем.

– Тогда это, – я обвела руками окружающее пространство, – параллельная вселенная?

– В какой-то мере да. Но более точно будет назвать это виртуальной реальностью.

Паренек обалдело присвистнул.

– Ах во-от оно в чем дело! – протянула я, несмотря на то что нечто подобное в моем мозгу уже крутилось. Затем ткну-

ла пальцем в ведущего специалиста отдела «Балансировки игровой механики»: – Только уж теперь не смейте отпираться, что это – ваших рук дело! Дважды два я сложить могу!

– Это – уже моих, – признался Гермилон.

– Ясненько. Ну и почему мы здесь оказались? Вернее, за чем?

– И что означает ваше «относительно живы»? – уцепился друг за слова, ранее произнесенные сотрудником НИИ крионики при Международной академии космических исследований.

– Да, – тут же поддакнула я. – Что с нашими настоящими телами?

– Ну вот добрались и до самого главного, – скорее подытожил себе под нос, нежели донес для наших ушей Гермилон.

Мы с Лехой переглянулись и в ожидании продолжения безмолвно уставились на человека, работающего в конторе, подарившей геймерам знаменитые «Миры Бессмертных». Хотя, думаю, сейчас мы не удивимся, если выяснится, что Д.Е. Монов – вовсе не человек, а его третье и подлинное имя – Харон. То есть существо, сопровождающее души умерших в загробное царство. В каком-то мифе читала об этом жутком персонаже.

Опять стало безумно жалко себя, оборвавшую полет в расцвете лет.

«Эй, тормози! Что-то совсем загнула не туда, – спохватилась и погнала прочь я черные мысли. – Четко же сказали –

«ты еще жива».

– Итак, ребята. – Гермилон набрал полную грудь воздуха и начал свою речь: – Лукавить не буду. Ваши физические оболочки находятся в очень плачевном состоянии. И это еще мягко сказано. По сути, вы балансируете на лезвии бритвы, между жизнью и смертью. Помимо многочисленных переломов, у одного из вас оторвало две конечности, другой ампутировали кисть руки, и она лишилась глаза. Но и это еще не самое страшное. Вашим телам сильно досталось от огня...

– А огонь-то откуда? – перебил обалдевший Леха.

– Врезавшийся в электричку состав перевозил нефтепродукты. Несколько цистерн расколосось, возник пожар. Я тоже, между прочим, пострадал, выковыривая вас, однако мои раны – сущие пустяки по сравнению с вашими ожогами четвертой степени. Честно скажу, ребята, вы весьма удивили врачей! Мало какой человек долго останется живым с такой потерей крови, с практически полностью обугленной кожей, с поврежденной огнем большей части глубоко расположенных тканей – подкожной клетчатки, мышц и даже костью. Пока вы находились без сознания, в реанимации шла одна многочасовая операция за другой. Тем не менее дальше выражения крайнего изумления доктора особо не продвинулись. Винить их не стоит, ибо они сделали все, что в их силах.

– Сделали? – сглотнула я ком. – Почему вы говорите в прошедшем времени?

– Борьба за ваши жизни продолжалась несколько месяцев.

Светилам хирургии на какой-то миг даже удалось стабилизировать ваше состояние, – говоривший тяжело вздохнул. – К сожалению, этот период продлился недолго, и сейчас вы все равно умираете.

– А как долго нам еще осталось? – тихонько шмыгнул Леха.

– Не могу знать, – грустно развел руками Гермилон. – Но ваши родные уже смирились с предстоящей тяжелой утратой.

Тут я наконец-то дала слабину и всхлипнула.

– Но не отчаивайтесь! Еще не все потеряно! Вы здесь, и вы живы – это главное, – как-то непонятно обнадежил вдруг мужчина в бархате, сделав ударение на слове «здесь». Потом изображение Монова задрожало, пошло рябью, как в дешевых фантастических сериалах, и мужчина исчез.

– И все? На этом вводная часть завершена? – недоуменно разинул рот Алексей.

– Блин, зашибись! – возмутилась я и принялась перебирать в голове варианты ругательств. Как назло, наиболее изощренные из них попрятались в темных уголках сознания. Поэтому не нашла ничего обиднее, чем выкрикнуть в пространство банальное: – Козел бархатный!

Леха вздохнул, смешно подергал вновь приобретенными ушами и сказал:

– Тась, а с другой стороны, и на том спасибо. Представляешь, если бы нам вообще ничего не сказали? Сидели бы и

гадали: массовые галлюцинации у нас или синхронное умопомешательство?

– Все равно он – козел!

– Согласен, так это не делается. Наверное. Но не забывай, чел нас, можно сказать, спас.

– Угу. А ты чего вдруг таким добреньким стал?

– Не знаю, – эльфенок пожал плечами. – Может быть, когда услышал, что недолго землю топтать осталось, то захотелось остаток жизни как-то более правильно провести, что ли.

– Слышь, праведник, во-первых, не спеши себя хоронить раньше времени. И без того на душе тошно. Во-вторых, как я поняла, остаток жизни мы топтать не настоящую землю будем, а нарисованную.

– В-третьих тоже будет? – ехидно уточнил друг.

– А как же! В-третьих, если мы в игре, то где интерфейс? Где кнопочки, менюшки, подсказки, карта мира, компас, квестовые⁷ оповещалки, чаты, статус-бары состояния нашего здоровья, окошко с атрибутами персонажа, книга со скиллами⁸, всякие другие информационные примочки, где все это?

– Э-э... хэ зэ!⁹ – буркнул Леха.

⁷ *Квест* (от англ. *quest*) – задание, которое необходимо выполнить герою по ходу игры, подключения.

⁸ *Скилл* (от англ. *skill*) – навык, умение.

⁹ *Хэ зэ* (или х.з.) – сокращение, часто употребляемое игроками ММОРПГ, произошедшее от бранного выражения, цензурный аналог которого звучит, как «Кто его знает» или «Понятия не имею».

– Угу, и я про то же.

– Но, может, это намеренно сделали? Типа настолько глубоко приблизили виртуал к реальности, чтобы погрузиться по полной? – предположил Леха.

– Ты сам-то в это веришь? – скептически поинтересовалась я. – Думаешь, среднестатистический школьнег-нагибатор не станет ныть: «Админы, гиде карта? Йа низнаю, куда ийти!» Не-ет, что-то здесь нечисто.

– Ну вот, умеешь ты испортить настроение, – уныло прогундосил сосед по лестничной площадке. – И что нам теперь делать?

– Снимать штаны и бегать!

– Блин, Тая, я серьезно.

– Я тоже! Вон, видишь, мертвое тело лежит? Давай его обыщем и го¹⁰ уже куда-нибудь.

– Мертвое тело? Чье? – испуганно прищурился Леха в направлении, совпадающем с моим правым указательным пальцем.

– Ну, если не ошибаюсь, то орка. Или кого-то очень на него смахивающего. Без интерфейса не могу точнее сказать.

– Уф, страшный-то какой, – заглянув в перекошенную морду с выпирающей нижней челюстью и торчащими клыками, поделился впечатлениями вновь малолетний мародер Алексей и заткнул нос. – Фу! Тась, а нам обязательно его

¹⁰ Го (от англ. go) – ийти. Слово часто употребляется игроками ММОРПГ в чатах как сокращенный вариант вместо одноименного русскоязычного глагола.

раздевать? По-моему, он уже начал разлагаться.

Двухметровое зеленокожее существо действительно нещадно воняло, но, несмотря на это, превратилось в труп, видимо, совсем недавно. Потому что не успевшая свернуться кровь еще сочилась из ран. Своими наблюдениями я немедленно поделилась с товарищем по несчастью.

– Раздевать необязательно, – ответила я. – Думаю, обойдемся и ножом, висящим на поясе. Но с источаемым амбре разложение никак не связано, это, видимо, естественные ароматы орка. Убили его максимум полчаса назад.

– Очень интересно: кто и как? – рассматривая глубокие борозды от когтей на мертвяке, настороженно изрек Леха и сам же ответил: – Подозреваю, кто-то чрезвычайно шустрый. Скорее всего, зверь. Бедняга даже выхватить оружие из ножен не успел.

– Угу, похоже на то. Но еще более любопытно, куда это агрессивное животное потом подевалось? – промолвила я.

– Поэтому давай-ка быстрее свалим отсюда, – высказал нашу общую мысль Алексей и потянулся за ножом.

И в этот момент на нас напали!

Это была рысь! Наверняка та самая тварь, которая порешила орка. Должно быть, она уже давно наблюдала за нами из засады и просто ждала удобного момента.

В отличие от дикой лесной кошки размеры компьютерного аналога превосходили существующий в природе прототип как минимум раза в два! Если бы не короткий хвост и харак-

терные кисточки на ушах, я бы и вовсе подумала, что перед нами – упитанный леопард.

Но принадлежность чудовища к классу цифровых созданий не делало его в наших глазах менее страшным. И укусы у состоящего из нулей и единичек монстра были не менее болезненными, чем у оригинала. Хотя тут сравнивать особо не с чем, реальная сибирская хищница меня, слава богу, никогда не пыталась разорвать на части. В общем, впечатления я испытала непередаваемые. Как в книжках пишут: «первобытный ужас», «наоралась до хрипоты» и так далее.

Не знаю, почему в качестве добычи моб¹¹ (это же моб, правда?) избрал именно меня. Лехина тушка вроде как пожирнее будет. Или хитрая скотина исходила из тех соображений, что с менее сильной жертвой и проблем огребет меньше? Тогда это стало ее роковой ошибкой.

Помимо того что я визжала и орала как резаная (впрочем, почему как – коготки зверюги шинковали мясо не хуже поварского инструмента). Кулаками и коленками тоже не забывала активно одаривать посягнувшую на мою виртуальную жизнь сволочь.

Гигантская Мурка, не ожидавшая от «мышки-альбиноски» такой прыти, даже несколько раз выпускала меня из своей слюнявой пасти. Я в такие моменты отползала на пару ша-

¹¹ *Моб* (сокр. от англ. *mobile object* – подвижный объект) – персонаж, управляемый «искусственным интеллектом» игры. Существо, от которого можно получать ресурсы в компьютерной игре. Есть мобы нейтральные, а есть враждебные.

гов, но потом зверюга опять нападала, и эпизод повторялся. Реакция у кошки значительно превосходила мою. Поэтому, если бы не вовремя подоспевший Леха, который по самую рукоять вогнал кривой трофейный клинок моей обидчице в брюхо, то я уже вполне могла улететь на перерождение в какую-нибудь тридевятую локацию. После чего светлоухий дружок мой куковал бы на этой территории один-одинешенек. Какое-то время. Думаю, совсем недолгое. До встречи со следующим пушистиком. Хотя при должном везении да с добытой пушкой¹² сей недоросль, вероятно, смог бы соло осилить еще нескольких таких пятнистых царапок. С условием, что те нападать станут строго по очереди, представляя противнику время на полный реген.

– Ох, мать моя женщина! Чувствую себя лягушкой, на которую случайно наступил слон, – простонала распластанная на животе я. – Лех, спасибо, что прикрыл мою тощую пятую точку.

– Э... м... как бы... это... не за что, – сбивчиво промолвил приятель. – Вот именно ее я как раз и не успел прикрыть.

– Ты о чем это? – не поняла я.

– Ну, о твоей тощей филейной части, – уточнил парень, смущенно отводя взгляд в сторону. – Больше всего пострадала она.

¹² *Пуха, пушка* – сленговое название игроками ММОРПГ ручного оружия (будь то пистолет, автомат, кинжал, кастет, меч, дубина, копьё, лук, волшебная книга и так далее).

– Что, прямо уж настолько все плачевно?

– Угу. Тась, кажется, зверина ее совсем откусила! – братец сообщил это с такой кислой миной, что неожиданно разве-селил меня.

– Да ладно? – улыбнулась я и, рискуя свернуть от любопытства шею, принялась успокаивать друга: – Лех, да брось, нашел из-за чего переживать. Не забывай, где мы находимся. В ИГРЕ! Тут регенерация быстро происходит, не успеешь оглянуться, как новая ж...а вырастет. Вот, боли я уже почти не чувствую!

– Правда не чувствуешь? – не поверил парень.

– Честное геймерское! – поклялась я и со старушечьим кряхтеньем поднялась на ноги.

Боль действительно совершенно прошла, да и ожидаемого «моря кровищи» не наблюдалось.

– И вообще, хватит обсуждать мою задницу! Давай-ка лучше... О, блин! А куда подевалась рысь?

Остроухий отрок покосился туда, где несколько мгновений назад лежало поверженное животное, и напомнил:

– Дык, сама же напомнила, где мы. А в игре что? – спросил друг и, не дожидаясь ответа, сказал: – В играх трупы мобов обычно исчезают. Вон орк уже тоже пропал.

– А и верно! – согласилась я и, указывая на приличный кусок мяса, килограмма на четыре, перефразировала известную поговорку: – Иными словами: кошка сдохла, хвост об-

лез, кто с нее лут¹³ возьмет, тот его и съест. Рысятинки свежей не желаешь?

– Нет, Тась, спасибо, – отказался эльфенок и перевел стрелки: – Тебе нужнее. Для восстановления здоровья много энергии потребуется.

– Организм вроде бы и без дополнительной подпитки справляется, – побрезговала я употреблять хоть и оцифрованную, но сырую плоть, а в качестве доказательств продемонстрировала свои уже зарубцевавшиеся крупные раны и принявшиеся потихоньку рассасываться шрамы от мелких порезов. Более того, даже дырки на одежде и те начали затягиваться. – Лан, го уже отсюда.

И мы ушли, оставив свой первый честно заработанный дроп неподобренным. Да и куда эту окровавленную мякоть класть? Ни мешков, ни сумок, ни рюкзаков. Не по карманам же распахивать!

После встречи с милой кисой желание забираться в дебри неизвестного мира резко подугасло, и для начала мы с Лехой решили исследовать только ближайшие окрестности.

Спустя тридцать минут осмотра района нашей «высадки» у меня требовательно заурчало в животе. Да так, что хоть плачь! Оно и понятно: лазание по кустам и деревьям, да на свежем воздухе...

¹³ *Лут* (от англ. *loot* – добыча, трофей) – предметы, выпадающие из мобов или игроков после смерти. Синоним – дроп (от англ. *drop* – упасть, уронить, сбросить).

– Черт! Лех, жрать хочу, – пожаловалась я. – Ты оказался прав. Надо было пересилить себя и схоячить тот кусок падали.

– Так что, обратно вернемся? – предложил «братец».

– А смысл? Там, наверное, уже ни фиги нет. Не знаю, как тут, а в нормальных эрпэгэшках выброшенные предметы долго не лежат.

– Да, скорее всего, и тут такая политика, – не стал возражать Алексей. – Но что сервак этот какой-то ненормальный – бесспорно. Сетевой мир, а ни других игроков, ни даже монстров нет.

– Ага, где это видано, чтобы за полчаса блужданий посреди леса не увидеть и не услышать ни одной живой души?

– Хм, а может, мы в какой-то особенной заколдованной зоне? Типа «Мертвой рощи»? – резко остановился в задумчивости бредущий впереди парень. А так как разделяли нас всего пару шагов, то, естественно, я тут же наступила ему на пятки и клюнула между лопаток носом.

– Все может быть. Но это не объясняет отсутствие интерфейса, – прокомментировала я.

Желудок снова требовательно заурчал.

– Проклятье, сейчас я сама готова кого-нибудь загрызть! И рыси эти, как назло, попрятались. Если в ближайшее время не встретим никого съедобного, то я за себя не ручаюсь! Береги уши – их первыми откушу! – пригрозила я.

Леха хихикнул на мою шутку, однако его пальцы сжали

рукоять ножа поплотнее.

– А почему обязательно кого-то есть, а не что-то? – вдруг спросил он. – Можно же грибов насобирать или орехов?

– Теоретически можно. Но что-то я не вижу ни того, ни другого, – проворчала я.

Парнишка нервно поежился и внезапно радостно завопил:

– А вон ягоды какие-то растут! Красные!

– Где?!

– Да вон же кусты!

Я наконец тоже увидела, радостно облизнулась и рванула вперед, не забыв бросить товарищу зловещее:

– Молись, чтобы они были съедобными!

В шутку, конечно.

Приблизившись, в красных ягодах мы опознали малину. Не очень крупную, но необычайно сочную, ароматную и фантастически вкусную. Не знаю, как программисты добились подобных результатов, но в моем мозгу отложилась твердая убежденность, что я даже в реальной жизни не пробовала подобного объеденья!

На несколько минут я просто выпала из окружающей действительности. Вернул меня туда раздавшийся над самым ухом оглушительный рев. Испуганно отпрыгнув и резко отпрыгнув в сторону, я нащупала рукой торчащую из земли палку и чисто инстинктивно схватила ее. Однако вместо страшного монстра увидела довольную, перемазанную красным соком физиономию Лехи.

– Ты что, придурок, так пугать?! – заорала я на идиота.

Точнее, попыталась заорать. Однако вместо необходимых слов из моего рта также вырвался рев, наподобие того, который только что исполнил мой друг.

Невзирая ни на что, эльфеныш продолжал самозабвенно жрать малину, глупо улыбаться и смешно рычать. А потом вдруг количество Лех удвоилось!

У меня в голове зашумело, мир странно накренился, но на душе стало легко и весело. Ощущение походило на то, когда я на Новый год в один присест осушила целую бутылку шампанского.

В этот момент оба Лехи особенно громко заревели, показывая на меня пальцами, схватились за растущие рядом деревца (сантиметров по пятнадцать в диаметре) и без особого напряжения вывернули их с корнем. Причем поражало то, с какой синхронностью действовали эти забавные остроухие близнецы.

Неожиданно и на меня нахлынуло какое-то необъяснимое бесшабашное веселье. Размахивая подобранной дубиной, я тоже бросилась на Леху, безудержно смеясь и рыча. Но тут остатки критического и логического мышления окончательно покинули мою внезапно прохудившуюся, медленно уезжающую крышу...

Второй раз за день я очнулась с ощущением того, что меня переехал поезд. Чувство дежавю стало более полным, когда рядом кто-то крякнул и выматерился тонким детским голосом.

КОМ.

– Лешик, ты здесь? – слабо прохрипела я (горло, что ли, сорвала?).

В отличие от «пробуждения намбер ван» сейчас я смогла не только заговорить, но и повернуть голову в сторону чертыхающегося голоса. Однако первое, на что наткнулся мой взгляд, оказался не эльфенок Леха, а ствол небольшого дубка, который я почему-то обхватывала пальцами правой руки.

Удивиться я особо не успела, потому что в этот миг, икая и матерясь, в поле моего зрения вполз Алексей. Более точно охарактеризовать способ его перемещения у меня вряд ли получится, так как идти в стандартном понимании действия, обозначаемого этим глаголом, у парня явно не получалось. Он вставал на карачки, долго и мучительно пытался подняться, когда это удавалось, некоторое время стоял, сильно раскачиваясь, потом старался сделать шаг вперед, но опять падал. Таким образом, мелкий эльф медленно перемещался в моем направлении.

Решив помочь опьяневшему товарищу, я бодро вскочила, но передвигаться на своих двоих у меня получалось еще хуже, чем у Лехи. Быстрый анализ скорости реагирования организма на команды мозга подтвердил, что печальная участь перебравшего дозу алкоголика не миновала и меня. Что ж, в таком случае более разумно и менее травмоопасно полежать. Заодно и подумать, чем же мы обязаны такому «счастью»?

Когда колобок-Леха практически докатился до меня, слышался уже знакомый хлопок, и пред глазами в сиянии славы своей явился не кто иной, как наш благодетель – господин Дэ’Монов, который, изобразив на лице вселенскую скорбь, доложил:

– Сорри. Вылетел. Админский интерфейс подлючивает иногда, зар-р-раза.

– Значит, интерфейс здесь все-таки есть? – негромко протянула я.

А Леха тут же накинулся на мужчину с претензиями:

– Вы почему нас тут, как слепых котят, кинули?! Ни инструкций, ни подсказок, ни оружия нормального! Что это за игра у вас, если тут ни мобов толком нет, ни других игроков не видно?!

– Спокойно, спокойно, Алексей, – примирительно заговорил Монов, – никто вас не бросал. Я же сказал, что вылетел...

– Что за глючная игрушка, из которой даже админы вылетают? – продолжал буйствовать мелкий эльф.

– Да заткнись уже, Леха! – не выдержала я. – Что ты истеришь, как баба? В конце концов это моя привилегия! Сказал же тебе человек – «вы-ле-тел». Сейчас нам все объяснят. Ведь так? – это уже глядя на Гермилона.

– Рад, что в вашей команде есть хоть один трезвомыслящий человек, – улыбнулся обладатель бархатного берета.

– А я типа бред несусь? – все не унимался Леха. – Или

нетрезво мыслящий?

– Ну, судя по тому, что на ногах ты не стоишь, то трезвость нынче не твой конек, – рассмеялась я.

– На себя посмотри, – обиделся друг.

– Ладно, – примирительно проговорила я. – Просто ты хочешь всего и сразу, да еще и на халяву.

– Это точно, – рассмеялся Монов. – Но в одном ваш друг абсолютно прав. Вам нужна информация. Будьте любезны, напомните, на чем там прервался наш прошлый разговор?

– Вы сказали, что жить нам осталось с гулькин нос и родные смирились с нашей неизбежной кончиной, – подсказала я, а на глаза непроизвольно навернулись слезы. – Это по их просьбе нас сюда подключили? Что-то вроде исполнения последнего желания, да? Мама знала, что я мечтала поиграть в «Миры Бессмертных»...

– А вот и не угадала! – не по случаю бодро сообщил Монов. – Это я настоял на перевозке вас из клиники в наш дата-центр.

– Зачем? – поинтересовался нетерпеливый Леха, хотя было ясно, что дальше Гермилон и без того собирался ответить на данный вопрос.

– Чтобы вас «заморозили»!

– Вот радость-то! – уже не смолчала я, будто на том Денис Егорович закончил свои объяснения. Просто он так рассусоливает все, а у нас нервы на пределе.

– Дорогие ребята, я прекрасно понимаю ваше нетерпение,

но лучше давайте один раз все разложу по полочкам, чем потом повторно растолковывать ситуацию, когда вы сгоряча набьете полные лбы шишек, – словно прочел наши мысли мужчина. – Итак, как вам наверняка уже известно, в анабиозе вся физиологическая деятельность организма практически останавливается. В криогенных капсулах нашей организации, прозванных в народе «саркофагами», происходит почти то же самое. С той лишь разницей, что у помещенных внутрь них существ многократно замедляются все биологические процессы, кроме активной мозговой деятельности. Именно это и позволяет безнадежным инвалидам, раковым больным и прочим несчастным с ограниченными физическими возможностями чувствовать себя полноправными членами общества. В «ледяном сне» они так же, как все нормальные люди, учатся, смотрят фильмы, читают книги, слушают музыку, общаются с друзьями в Интернете, играют в компьютерные игры, рисуют, пишут статьи в журналы и даже делают открытия и защищают научные диссертации!

– В теории звучит прекрасно. А на практике ведь таких осчастливленных людей считанные единицы, – резонно подметил Леха.

– Ну, на самом деле далеко не считанные единицы, а гораздо больше. Их десятки тысяч, – возразил Гермилон. – Однако ты прав, мой мальчик. Еще далеко не все, кто нуждается, получают нашу помощь. Все упирается в финансы. Использование дорогостоящего оборудования многим не по

карману. Но мы выпускаем целый модельный ряд «саркофагов» для развлекательной индустрии без встроенной медицинской аппаратуры. Содержание более дешевых игровых капсул доступно даже пенсионеру, а их обслуживание не требует специальных навыков. Просто втыкаешь в розетку, как любой бытовой прибор, и пользуешься.

– Но в нашем случае все же необходимо наличие встроенного медицинского модуля?

– Необходимо, – подтвердил Денис Егорович.

– Ага. И мы обязаны сказать вам спасибо за проявление неслыханной благотворительности? Или что? – дерзко изрекла я, предчувствуя, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке. И угадала – ни о какой безвозмездной помощи речь не шла!

– «Или что», – не стыдясь наличия корыстных замыслов, кивнул Гермилон. – Как вы правильно понимаете, спасли вас от объятий смерти мы не просто так.

– Кто бы сомневался, – презрительно сплюнул Леха. – Хороший придумали способ находить себе рабов. А я уж было подумал: «Ах, какой порядочный человек!» Ошибся, вы – самый обыкновенный негодяй!

– Ну-ну, полно вам, юноша. Все не так трагично. Согласен, со стороны поступок мой выглядит, мягко говоря, не очень красиво. Однако негодяй я как раз таки не самый обыкновенный, а очень даже порядочный. И не собираюсь заставлять вас по гроб жизни делать своими должниками.

И уж тем более рабами. Все по-честному: услуга за услугу. Я помог вам – вы поможете мне. Вдобавок ко всему еще и неплохо зарабатываете.

– А зачем деньги двум кускам поджаренного, а затем замороженного мяса? – полюбопытствовала я.

– Во-первых, чтобы оплачивать и дальнейшую сохранность ваших, извиняюсь за цинизм, тушек. Ведь кое-чьи небогатые родственники уже изрядно потратились на бесконечные и безрезультатные операции, и у них не осталось на это средств. Моих же личных сбережений, ощутимая доля которых уже переведена на ваши счета в качестве аванса, хватит максимум на полгода.

– «Играть, чтобы жить»? – вспомнилась мне недавно прочитанная книга. – Знакомая тема!

– Скорее, чтобы существовать, – с печалью в голосе поправил Леха. – Бессмысленно существовать.

– А вот и нет! Не делайте скоропалительных выводов. Вы же только мое «во-первых» услышали. Но есть ведь еще и «во-вторых»!

– Ну-ка, ну-ка, удивите нас! – скрестила я руки на груди.

– При должном старании, желании и везении вы вернетесь в реальность! К нормальной человеческой жизни. Я вам сказал, что сегодняшняя медицина не в силах вам помочь. Но это есть не совсем правда. Существует клиника, в которой и ваши обезображенные лица сделают вновь красивыми, и шрамы уберут, и кожу пересадят, и трансплантацию

органов сделают! Утраченные конечности, конечно, заново не вырастят, но такие сверхсовременные протезы имплантируют, на вид не отличишь от настоящих. Со сложной электронной начинкой, с управлением по импульсам, поступающим от головного мозга. Причем управляющие команды будут формироваться сами на инстинктивном уровне. Вы сможете шевелить искусственными руками и ногами как своими собственными!

– Звучит слишком сладко, чтобы не быть сказкой! – скриivilась я.

– Поверьте, знаю, о чем говорю, это действительно возможно! Вот только один нюанс – цена такого лечения. Она составит несколько миллионов долларов, – завершил Монов мысль и тем самым, скорее, подтвердил, нежели развеял мои сомнения.

– Тьфу ты! Ну и зачем нас было обнадеживать? – сплюнул Лешка. – Или вы всерьез полагаете, что можно заработать такие деньги, круглосуточно бегая по этой полянке и убивая компьютерных монстров?

– А давайте посчитаем! – вместо ответа предложил Гермилон. – Как вы думаете, сколько человек играет на одном сервере «Миров Бессмертных»?

– Ну, постоянный онлайн колеблется от пятнадцати до двадцати тысяч, – прикинула я, совсем недавно интересовавшаяся подобной статистикой. – С учетом того, что в среднем геймер проводит в виртуальных локациях четыре часа в сут-

ки, получается, что в районе сотни тысяч душ набегают.

– Именно! – довольно воскликнул Денис Егорович. – Что сопоставимо с населением небольшого города. Теперь умножьте эти цифры на ежемесячную абонентскую плату, это где-то около двадцати пяти долларов. Затем на двенадцать – число месяцев в году. А потом еще удвойте, так как суммарная выручка от доната топового вирт-мира примерно равна суммарной стоимости всех месячных абонементов посетителей, привязанных к этому серверу.

– Шестьдесят миллионов баксов! – после небольшой математической паузы ахнул и поперхнулся воздухом Леха, прокалькулировавший на секунду быстрее меня.

– Что, действительно такие огромные цифры? – ошалела я.

– Вообще-то это коммерческая тайна. Но начальство разрешило ее вам разгласить. Причем шестьдесят – далеко не предел! Есть вселенные, приносящие девятизначные доходы.

– Ого!!! – хором вырвалось из наших с Лехой глоток.

– Так вот к чему я все веду, – хитро улыбнулся Монов. – Если все сделаем правильно и меня назначат старшим ГМ¹⁴, то десять процентов от прибыли будут моей заработной платой. Ну а я в качестве благодарности обещаю вам отстегивать

¹⁴ ГМ (от англ. Game Master – Мастер Игры) – в ролевых играх так называют человека, который назначается администратором для слежения за порядком в игре и соблюдением игроками правил сервера, выполняет роль судьи в спорных и конфликтных ситуациях.

половину своего гонорара в течение первых пяти лет пребывания на посту, после официального старта. И себя вытащите, и близких обеспечите. Решайте!

– Мы согласны! Согласны! Согласны! – завопил алчный хомяк подсознания, захвативший власть над Лехиным разумом.

А мой пытливый ум не сразу повелся на обещанные золотые горы:

– Уж чересчур гладко стелете, – сказала я. – Как понимать: «если вас назначат ГМ» и «после официального старта»?

– А так и понимайте. Сервер этот еще находится в стадии ЗБТ¹⁵. А на должность претендуют аж пять кандидатов. Получит престижное кресло, естественно, лучший. То есть тот, кто отыщет и отладит наибольшее количество ошибок, а также обеспечит максимальный приток игроков за время ОБТ¹⁶.

– Погодите! Упомянутый вами вид тестирования предполагает наличие в этом мире массы народа, озадаченного проблемами, схожими с нашими. Конечно же, количество игро-

¹⁵ ЗБТ (закрытое бета-тестирование) – интенсивное использование почти готовой версии продукта (как правило, программного или аппаратного обеспечения) с целью выявления максимального числа ошибок в его работе для их последующего устранения перед окончательным выходом (релизом) продукта на рынок к массовому потребителю. Для участия в данном мероприятии бета-тестеры могут попасть лишь по особому приглашению.

¹⁶ ОБТ (открытое бета-тестирование) – то же, что и ЗБТ, но в отличие от него ОБТ предполагает привлечение добровольцев из числа обычных будущих пользователей продукта.

ков закрытой беты будет не столь огромным, как открытой. Но не факт, что другие «пробующие на вкус» новый сервак не обойдут нас. В таком случае плакали наши и ваши денежки. Я ведь правильно понимаю, что не только я и Леха на вас трудимся? И остальные завербованные есть? Отсюда следует вполне логичный вывод: каждый из нас двоих уже не на четверть вашей зарплаты может губы раскатывать, а на какой-нибудь жалкий процентик или того меньше. Так?

– Нет, Тая, не так. На меня будут работать только двое, и это вы с Алексеем, – возразил Гермилон.

– Хм. Но если у вас нет тузов в рукаве, на что вы вообще рассчитываете? Тайком от оппонентов прикрутите нам божественный интерфейс?

– Угу, мне тоже положительный результат затеи без проворачивания авантюры не видится, – очередной раз сменил настроение с веселого на угрюмое мой товарищ по несчастью.

– Нет, все должно быть прозрачно и честно. Однако к данному серверу подключат действительно лишь десять бета-тестеров. По паре с каждой претендующей стороны.

– А ну тогда другое дело! – вновь расцвел Алексей.

Я же сморщила нос:

– Пф, шутите? Какой-то непрофессиональный у вас подход. Что сумеют наковырять десять человек против нескольких тысяч? Или хотя бы даже четырех-пяти сотен? Нам либо сто лет придется баги отлавливать, либо вы выпустите на

рынок сырой продукт. Но тогда о бешеной популярности нового мира, а соответственно об астрономических прибылях, не стоит и мечтать.

– Bravo, Тая! Теперь мы действительно подобрались к самому главному, – улыбнулся кандидат в ГМ. – Вся соль в том, что это – не совсем новый мир. Мы его перекупили у очень талантливых, но разорившихся зарубежных конкурентов. Про «Семантик Гмбх» слышали? Нет? А впрочем, не важно. Гениальные немецкие разработчики изобрели искусственный интеллект следующего поколения. ИскИн, реализованный совсем на других принципах. Во все тонкости даже я не посвящен, но позже, как только согласитесь, поведаю, какие конкретно множители участвуют в расчете коэффициента эффективности тестирования такого ИИ¹⁷. И вы сами убедитесь, что сравнительно небольшой бета-группе вполне по силам справиться с поставленными задачами.

– Хм, заинтриговали прямо-таки. А можно конкретнее, что из себя представляют эти ваши «поставленные задачи»? Чует мое сердце, что «косяки» мы тоже отыскивать будем не

¹⁷ *ИИ* (аббревиатура от «искусственный интеллект», иначе ИскИн, так же упоминается в тексте как «Система») – условно-разумное программное обеспечение. В интерфейсе геймеров представлено в виде информационно-справочной службы. Помимо этого управляет поведением неигровых персонажей, следит за соблюдением правил игры, контролирует целостность виртуального пространства. При обнаружении мелких несоответствий способно самостоятельно корректировать историю мира, генерируя задания с признаками локальных сценариев. Решение более серьезных глобальных проблем производит, сотрудничая с живыми администраторами.

совсем стандартные.

– Ой нет, как раз тут все как обычно. Образно говоря, вам предстоит: во-первых, всю эту кухню опробовать на вкус; во-вторых, разобраться с тем, какие ингредиенты входят в те или иные блюда; в-третьих, выяснить, какими специями их заправляют и под какими соусами подают; в-четвертых, попытаться понять технологические процессы приготовления каждого из пунктов меню.

Гермилон набрал горсть земли и поднес к нашим лицам:

– Взгляните: цифровая вселенная настолько идеальна, что ее легко спутать с реальностью. Идеальные текстуры! До мельчайших подробностей проработаны каждая пылинка, каждая травинка, каждая шерстинка животного, каждое перышко птицы, каждая рыбная чешуйка, каждая капелька воды в океане и каждая частица влаги в облаках. Размер здешних пикселей соизмерим с размерами молекул. Работают все законы природы: преломление солнечных лучей, правила отбрасывания тени, температура воздуха, ветер, приливы и отливы. Все совершенно! Персонажи под управлением ИИ, который, кстати, заслуживает отдельного внимания, живут настоящей полноценной жизнью. Они мыслят логически, они учатся на ошибках, они хитрят, они болеют и они любят. Они рождаются, растут, выводят потомство, стареют и умирают, как вправдашние!

– Круто! – резюмировала я. – Только если действительно тут все так идеально, как вы говорите, боюсь, ошибок мы не

нароем.

– Тем не менее они есть! И их предостаточно. Иначе бывшие владельцы этого мира не разорились бы! Вселенная со столь безупречной графикой и такой сбалансированной игровой механикой просто была обязана стать популярной! Однако что-то ей помешало. Поэтому наша с вами задача выяснить, что это за помехи, и устранить их. И чем скорее, тем лучше.

– А с чего вы взяли, что причиной финансового краха прежних хозяев послужила халатность команды отладки, не сумевшей должным образом пофиксить баги, а не что-то более прозаичное? Например, нечистый на руку директор по рекламе?

– А с того, что генеральный, коммерческий и рекламный директора «Семантик Гмбх» являлись ее соучредителями. Предательство с их стороны исключено, потому что это не в их интересах.

– Ну а если босс по пиару не воровливый, а просто бестолковый? – продолжил гнуть мою линию друг.

– Нет, ребята, не спорьте. Зуб даю, копаться во внешней политике администрации – бесполезное занятие. Не забывайте, что это придумали сверхответственные, многократно все взвешивающие и все предусматривающие педанты немцы. Однозначно нужно искать внутри игры.

– Ну вот, сами себе противоречите! – подловил бархатного Гермилона Леха. – Если ваши хваленые да холеные Гансы

с Фрицами такие суперумные и суперперестраховщики, что ж они тогда завалили проект?

– Во-первых, никакие они не мои. Во-вторых, там у них незадолго до официального старта произошла какая-то мутная история с гибелью ведущего разработчика. А без его умной головы преемники, видимо, где-то оплошали. Ну а в-третьих, как говорили в старину мудрые люди: «супротив смекалки русского Ваньки не поперет никакой инженер из Германки».

– Гы-гы, а супротив смекалки нашей Тайки – тем более, – скаламбурил легковнушаемый Леха, который, гад, подсознательно уже переметнулся на сторону Дениса Егоровича.

– Тоже мне остряк-самоучка! – фыркнула я и повернулась к Демону: – Ладно, сдаюсь. В том смысле, что попробуем разобраться. Но только не говорите потом, что мы вас не предупреждали.

– Не скажу.

Глава 3

– Уважаемый, а это означает, что мы эльфы? – указал Леха на растопырки, выглядывающие из-под его волос.

– Совершенно верно, – кивнул мужчина. – Вы – светлый эльф. А ваша подруга – темная эльфийка, то бишь дреу.

«Что ж, темненькая так темненькая. Я ничуть не против. Они клевые!» – мысленно пожалала я плечами.

Однако товарищ мой придерживался иного мнения относительно выбранных для нас персонажей.

– Тьфу ты! – зло сплюнул он. – А я орком хотел! Почему вы нас поместили именно в этих чаров, а не позволили создать самостоятельно?

– Да, кстати, Денис Егорович, почему мы – дети, почему принадлежим к представителям разных народов и почему выбор пал конкретно на эти расы? – подхватила я, догадываясь, что все перечисленное неспроста.

– Ну-у-у... В двух словах и не объяснишь, – стал юлить бархатный проходимец. – Скажем так, у меня имеется план, и для его успешного осуществления вам придется поручить именно такими, немного нестандартными персонажами.

– Хорошо. Допустим. Но где интерфейс? – взъерепенился Леха. – Мы без HUDa¹⁸, что ли, гамать¹⁹ должны? Слепые и

¹⁸ HUD (от англ. – *head-up display*) – графический интерфейс пользователя. Система предоставления визуальной информации. В играх HUD обычно обеспе-

тупые, словно неписи?²⁰

– Не волнуйтесь, друзья мои, без игрового интерфейса не останетесь.

– Да? И когда же его подключат?

– А вот прямо сейчас и подключу! Только давайте сразу договоримся, что изучать его будете лишь после того, как закончу ликбез, – объявил Гермилон. – Пока лишь маленькую демонстрацию проведу, остальное потом, сами.

– Ну так чего ждем? Давайте подключайте! – засуетился остроухий пацан.

Монов закрыл глаза и застыл как изваяние. Я даже успела подняться, доковылять поближе к мужчине и помахать рукой у него перед носом. Как раз в этот момент окружающий мир вдруг моргнул и погас. Затем вернулся, но уже в окаймлении различного рода шкал, барчиков, иконочек и надписей.

Рядом удивленно ахнул Леха. Демонов открыл глаза и уставился на мою руку, которую я забыла убрать от его лица.

чивает доступ к меню, а также отображает такие показатели, как: __ уровень жизни/магии;– время;– специальные способности;– основные характеристики;– прицел;– наносимый и получаемый урон;– деньги;– оружие и т. д. и т. п.

¹⁹ *Гамать* (от англ. *game* – игра) – участвовать в компьютерной игре.

²⁰ *Непись*, или НПС (от англ. *Non-Player Character*, сокр. *(NPC)*, – самостоятельный персонаж; он же НИП (неуправляемый игроком персонаж) – персонаж, управляемый программой. NPC могут быть дружественными, нейтральными и враждебными. Неигровые персонажи служат важным средством создания игровой атмосферы, мотивируют игроков совершать те или иные действия и являются основным источником информации о мире и сюжете игры.

– Хм, – скривился будущий ГМ, отводя мою конечность в сторону, и огляделся. – Чего бы вам такого показать?

Я тоже оглянулась и с удивлением обнаружила, что полянка, на которой мы с Алексеем «резвились», имеет весьма плачевный вид. Несколько деревьев сломано, парочка выворочена из земли с корнем, да и вообще создавалось впечатление, что пока мы тут валялись в отключке, через малиник промчалось стадо бегемотов.

Судя по всему, Гермилона тоже поразило увиденное, так как он присвистнул, а потом широко улыбнулся и с возгласом «О!» предложил:

– Хотите узнать, с чего это вам так резко поплохело?

И удовлетворившись нашими с Лехой неуверенными кивками, велел:

– Задержите свои взгляды на кустах, с которых вы так необдуманно наелись ягод. Ведь ели? Правда?

– Так это же просто малина, разве запрещено? – буркнул Леха, но на куст все-таки уставился.

Я сделала то же самое. И буквально через две секунды рассматривания местной флоры над кустом всплыло полупрозрачное окошко с описанием:

Название растения: Малина ложная (Медвежья ягода).

Класс: волшебное.

Тип: ядовитое.

Категория отравления: легкая.

Описание: довольно редкое растение, иногда встречается в лесах Ала-Арна. От кустов малины обыкновенной можно отличить по форме листьев.

Если различие лишь в форме листьев, неудивительно, что мы, городские жители, не заметили разницы. Кто из нас помнит, как должны они выглядеть у нормальной малины?

Эффекты, получаемые при употреблении в пищу:
– положительные: Сила +1 (от каждой ягоды);

«Ого-го! То есть горсточку съела, и я – супергерл?» – мысленно опешила я, дочитав до положительных эффектов.

– отрицательные: Ловкость –1 (от каждой ягоды);
– побочные: галлюцинации, амнезия, блокировка всех видов чатов (кроме личных сообщений).

Однако, пробежав глазами по тексту дальше, я слегка погрустнела и произнесла:

– Да уж, ничего себе малинкой полакомились!

Примечания:

– Длительность бафов²¹ и дебафов²² определяется

²¹ *Баф* (от англ. *buff* – положительный эффект) – временное усиление игрока, как правило, под воздействием специального заклинания. Срок бафа либо фиксирован, либо длится до его отмены игроком.

из расчета:

– одна ягода равна одной минуте воздействия;
– максимальная величина временного отклонения характеристик от номинального значения не более 30 пунктов.

– Так это мы все под «малиновым кайфом» натворили? – восхитился Алексей, обводя рукой полянку.

– Плюс тридцать к силе и отключенные мозги в придачу – страшная смесь! – ухмыльнулся Гермилон.

Мы похихикали, представив, как тут зажигали и как это выглядело со стороны. О том же, что тут происходило на самом деле, можно было только догадываться, ибо память бессильно буксовала, а любые потуги в этом направлении отзывались противной болью в околотовисочных областях и легким головокружением.

– Кстати, – вспомнила я еще кое-что. – А как насчет болевых ощущений? Когда меня грызла местная киска, было, мягко говоря, не очень приятно.

– О! Прости, мне жаль, что тебе пришлось это испытать. Действительно, ощущения не из приятных. Но это все потому, что был недоступен интерфейс и использовалось значение болевого порога, принятое по умолчанию. Однако те-

²² *Дебаф* (противоположность бафа) – временное негативное воздействие на игрока или моба, отличное от прямого нанесения урона. Как правило, для любого качества, которое может быть увеличено бафом, существует уменьшающий его дебаф.

перь вы сами вольны отрегулировать его по желанию. Полностью, конечно, не отключается, обратная сенсорная связь должна присутствовать, но до уровня комариного укуса передвинуть движок вполне можно.

– Отлично! Это будет первое, что я изменю в настройках, – пообещала я.

– В меню много различных опций, которые позволят сделать ваше пребывание в Ала-Арне более комфортным, – заверил нас наш покровитель. – Однако, прежде давайте, как мы и договаривались, побыстрее закончим с формальностями.

– Так мир, выходит, называется Ала-Арн? – сообразила я.

– Да.

– Красиво звучит, а что означает?

– Честно? Не знаю, – пожал плечами Гермилон. – А разве это важно?

– Всякое может быть, – ответила я. – Мало ли, вдруг в местных исторических хрониках какая-нибудь подсказка скрыта? Может быть, без выполнения некоего связанного с этим наименованием простенького, но случайно неактивированного задания дальнейшее времяпровождение здесь теряет смысл? И потому европейские геймеры разбежались.

– Хм, – Монов задумался, затем пообещал: – Хорошо, Тая, постараюсь выяснить. Потом сообщу.

– А еще, Денис Егорович, как вы с коллегами позиционируете себя для аборигенов? – любопытствовал Леха.

– Согласно задуманному разработчиками сценарию история такова. В Ала-Арне вот уже много тысяч лет идет игра. Даже не игра, а своего рода пари, заключенное между самыми могущественными магами этого мира. Между архимагами! И НПС воспринимают меня как одного из них. Сами архимаги, как вы понимаете, в игре участия не принимают, а действуют через посредников, привлекая помощников со стороны. А вдобавок ко всему, если эти помощники из другой вселенной, – Гермилон мечтательно прикрыл глаза, – то это вообще самый писк. Алаарниане их называют химерами.

– Химерами? – удивленно переспросила я.

– Да, это от искаженного «геймеры», – пояснил архимаг. – Хотя принятое в энциклопедических словарях определение этого слова тоже очень даже подходит. Таким образом, получается, что вы – мои химеры.

– А точнее, пешки, – обреченно подкорректировал Леха.

– Ну нет, Алексей, это чересчур унизительно. Я предпочитаю термин «представитель», – обиделся Гермилон. – Хотя, как ты понимаешь, любая пешка может стать ферзем. Ну или королевой (глядя на меня). Так что, если местные вас раскусят, а они рано или поздно непременно обратят внимание на ваше странное поведение, объявят вас химерами архимагов.

– И как это может повлиять на наши отношения с НИПами? – поинтересовалась я.

– Правильный вопрос! – подтянул уголки рта вверх канди-

дат в ГМ. – Есть большая вероятность того, что тогда вы рискуете утратить преимущество, обусловленное малолетством ваших персонажей. Поэтому предпочтительнее как можно дольше не показывать своей истинной природы. К химерам у местных весьма настороженное отношение, будучи раскрытыми, вам придется изрядно попотеть, чтобы вновь завоевать их расположение.

– Стоп! Давайте-ка по порядку. Сперва разберемся с нашими... персонажами, – я запнулась на слове «персонаж», так как воспринимать себя, такую живую и настоящую, наоборот, пусть и очень реалистичных пикселей размером с молекулу, было, мягко говоря, непривычно. – Что там с нашим «малолетством» и чем для нас так важно расположение НПС?

– Вот-вот, – по своему обыкновению влез в разговор Ле-ха. – Если уж внедряете нас в стан врага, да еще требуете подольше сохранять инкогнито, то нам, как настоящим шпионам, нужна правдоподобная легенда.

– Ну, про «врага» – это вы совсем уж загнули, Алексей, – улыбнулся наш новый начальник. – Но вопросы в общем-то правильные. Только задавайте их, пожалуйста, не все скопом, а тоже по порядку. Договорились?

– Хорошо. Вернемся к нашим расам и возрасту. Почему выбрано именно такое сочетание? – для начала любопытствовала я.

– Как я уже упоминал, кандидатов на пост главного гейм-

мастера пятеро, и стратегию для своих представителей каждый из нас разрабатывал самостоятельно, исходя из личного опыта, знаний и видения ситуации. Признаюсь честно, светлые эльфы и дроу из всех фэнтезийных народов вызывают у меня наибольшую симпатию. Поэтому при изучении документации я делал основной упор конкретно на эти расы. Таким образом, в том, что для осуществления моего плана понадобились остроухие бета-тестеры, нет ничего неожиданного. Другое дело – ваш возраст. Тут действительно необычный случай.

– И в чем же его необычность, кроме низкого роста и слабости в мышцах? Может быть, уже прекратите бродить вокруг да около и поделитесь «наполеоновскими» замыслами? – наседала я.

– Отчего же не поделиться? – снисходительно улыбнулся Монов. – Для этого здесь и нахожусь. Как я уже неоднократно упоминал, вселенная Ала-Арна уникальна и совсем не похожа на другие «Миры Бессмертных». Как везде, здесь имеются стартовые локации, но вот начало игры для каждого игрока проходит по-разному. Для любого вновь созданного персонажа система генерирует индивидуальный мини-квест. И вообще сразу замечу, что восемьдесят процентов тематических поручений – это инициативные проделки местного ИскИна, и только пятая часть всех заданий отдана на откуп игровым мастерам, которые в основном «куют» глобальные эпические сценарии. Однако ваши биографии творил не ис-

кусственный интеллект, а я.

– А разве это честно? – тут же изогнула я бровь.

– Да. Это вполне допускается правилами, – заверил меня Денис Егорович. – Мои конкуренты поступят аналогично. Нам даже рекомендовали потренироваться на небольших заданиях, чтобы, так сказать, набить руку. Если же вы опасаетесь, что кто-то из соперников получит необоснованное преимущество, то не стоит беспокоиться. Шаблоны любых внедрений все равно перепроверяются ИскИном, дабы исключить разного рода нестыковки с игровой вселенной и разбалансировку механики игры.

– Эт правильно! – одобрил подуспокоившийся Леха.

– После долгих препираний с контролирующим ИИ я сочинил для вас правдоподобную душещипательную историю, от которой другие эльфы просто разрыдаются от жалости. – Гермилон на секунду задумался, затем продолжил: – Как-то я обратил внимание, что в письменах обоих рас довольно часто упоминаются переживания по поводу их малочисленности и низкой рождаемости. В связи с этим, понятное дело, у обоих народов сложилось очень трепетное отношение к потомству. И тогда я придумал ход с «антивандальными» персонажами.

– Что за персонажи такие? – озадаченно поскреб затылок Леха.

– То есть ваша главная ставка – наш повышенный социальный статус? – в отличие от друга сразу догадалась я,

к чему клонит человек в бархате. – Мы все такие бедные, несчастные, нас всем жалко, нам все помогают, нас все любят, нас всему учат. Так?

– Типа того, – расцвел в улыбке Гермилон. – Кстати, проверьте, пожалуйста, журналы заданий. Стартовый квест уже должен в них появиться.

Действительно, иконка в виде пухлой книжечки, с торчащими цветными лоскутками, заложенными меж страниц, призывно мигала желтым цветом:

Задание «Новый дом»

Тип: одноразовое, уникальное.

Приветствуем тебя, Избранная!

И поздравляем! Взор могущественного архимага Гермилона пал на тебя! Отныне ты – одна из его химер!

Однажды в верховных водах Эйне смелый охотник по имени Эльроход нашел корзинку с младенцем, плывущую из Мангровых Топей. То была ты – девочка из расы дроу – извечных врагов светлых эльфов.

Но твои приемные родители всегда слыли чудаками среди сородичей. Поэтому неудивительно, что Эльроход и его супруга, прекрасная Анфирэль, ни секунды не колеблясь, решили удочерить милое дитя.

С тех пор на протяжении долгих двенадцати лет ты вместе с приемными родителями и сводным братом

мирно жила в уединенности от остальных представителей своего народа. Дикий Лес, являющийся буфером между Светлым Лесом и Великой Степью, принял вашу семью и стал для нее вторым домом.

Но сегодня утром, к несчастью, в ваш уютный уголок забрел крупный отряд орков – беспощадных варваров Великой Степи...

«Уф, страсти какие!» – подумала я и продолжила чтение.

Увы, в неравном бою Эльроход и Анфирэль пали смертью храбрых. Однако ценой собственных жизней им удалось спасти своих чад. Отвлекая зеленых разбойников на себя, мама и папа дали вам с братом возможность сбежать.

Опасность миновала, но все же детям не выжить одним в Дикой Роще. Ступайте вниз по течению и найдите себе новый дом.

Цель задания: обрести приют среди сородичей, завладев новым жилищем, построив оное или получив в личное пользование комнату в доме дружественных существ.

Награда: не определено.

Принять?/Отказаться?

– Ну как вам плод моих стараний? – гордо спросил гейм-мастер, как только мы ознакомились с текстом квеста.

– По-моему, ничего экстравыдающегося, – вредно отозвалась я.

– Просто вы зрите лишь верхушку айсберга, – надулся мужчина, – и не представляете, как мне пришлось извернуться, чтобы придирчивый ИИ пропустил эту легенду. Я был вынужден искать подходящих под необходимые условия реально существующих НПС со своей историей, а потом подгонять под нее квест.

– Так вы что, вот так просто взяли и зарезали четверых эльфов ради нашего внедрения? – с ужасом уставилась я на мужчину.

– И что тут такого? – пожал плечами Демонов. – Это же не живые существа, а набор цифр.

– Но разве обязательно было их убивать? Никто же проверять не будет.

– А вот тут, Таечка, ты глубоко заблуждаешься! Я уже говорил, что местный ИскИн очень продвинутый. Эльфы могут выслать разведчиков для проверки ваших слов. Представьте, если они обнаружат здесь живых и здоровых клонов тебя или твоего друга? Ваша репутация сразу упадет ниже плинтуса.

– А НИПы разве не возрождаются? – опешила я.

– В Ала-Арне нет, – мотнул головой Гермилон. – Да не переживай ты так, Тая, это же просто программы! Пускай

очень сложные и очень точно эмулирующие поведение и эмоции. На деле я всего лишь затер часть кода. И даже, правильнее сказать, не затер или удалил, а переназначил адресацию. Ведь на деле ИскИн не совсем стирает из памяти набор процедур того или иного разумного персонажа, а как бы переводит его в резерв, где тот становится в очередь на «перерождение».

– А вдруг на погибшем НПС был завязан квест? Кому тогда сдавать итемы?²³ – округлил глаза Леха.

– Бывает и такое. Но проблем не возникает, потому что даже в специфических заданиях функции по сопровождению приключений автоматически подхватываются другими НПС (передача по наследству, приказу начальства или благодаря иным, сгенерированным согласно сценарию событиям), а ссылки в квестах динамически изменяются.

– Но зачем такие сложности? – не понимала я. – Если для каждого нового игрока придется вырезать целую семью неписей, которые не воскресают, то на всех их просто не хватит. Да и править вручную алгоритмы – ерунда.

– НИПов в мире Ала-Арна на самом деле очень много, так что хватит на всех. Еще и останется, – рассмеялся кандидат в ГМ. – И прошу не забывать, что это только у бета-тестеров штучные стартовые квесты. Причина проста – дополнительная маскировка от конкурентов. Так найти вас и поме-

²³ *Итем* (от англ. quest item) – предметы, которые необходимо собрать в процессе выполнения задания.

шать будет гораздо труднее. Кроме того, до поры до времени я намерен скрыть ваше отношение к химерам и от неигровых персонажей. Зачем это нужно, объясню немного позже. Обычные игроки будут начинать с заданий, предоставленных ИскИном.

– Давайте теперь поговорим о магическом даре и других умениях, – бесцеремонно влез в беседу Леха, которому было глубоко наплевать на то, сколько виртуальных душ и ради чего загубил Демонов. – Какие бонусы дают нам наши расы?

– Тут все довольно близко к классической литературе нашего жанра. Базовые характеристики темных и светлых эльфов весьма схожи. И те и другие имеют абсолютную память, повышенную регенерацию, быструю реакцию, большую, чем у людей, силу, колоссальную выносливость, улучшенные скорость, зрение, слух, обоняние...

– Неплохо! А абсолютная память – это как? – поинтересовалась я.

– Это значит, Тая, что все, что ты прочтешь, увидишь, услышишь, унюхаешь или почувствуешь каким-либо органом чувств, все это отложится в твоей прекрасной головке навсегда. И лишь пожелав, ты сможешь вспомнить это в любое время до последней точки или пятнышка на странице, до последнего запаха или мимолетного ощущения. Нужная информация будет тебе предоставлена в графическом, текстовом или ином приемлемом виде, – тоном профессора начал втолковывать Монов.

– Как живой компьютер! Вот бы такую халяву в реале, – мечтательно закатил глаза Леха. – В институте отличником был бы. Повышенную стипендию отхватил.

– Эльфы действительно учатся поразительно быстро, – согласился Гермилон. – Но не все так радужно в ушастом королевстве. Магический дар у детей просыпается только к восемнадцати годам, до этого приходится качать боевые умения и ремесла. Потому и у вас магия временно заблокирована.

– Ну а по поводу скиллов чем порадуете? Какие нам положены умения? На чем акцентировать внимание в первую очередь, а чем вообще можно не заморачиваться?

– Интерфейс я подключил, дальше сами ориентируетесь. Главное, что вам следует знать, – здесь открытая система прокачки персонажа, и рост способностей практически не зависит от уровня, а как раз наоборот. Растут только те навыки, которые ты используешь. И чем чаще, тем быстрее идет процесс прокачки. Кроме того, можно как заблагорассудится пробовать сочетать различные умения и таланты, что дает возможность получить очень необычные комбинированные классы.

– А уровень тогда зачем? – продолжил пытаться Монова Леха.

– С каждым новым апом²⁴ ты получаешь стандартную прибавку ко всем имеющимся атрибутам. К величине левела

²⁴ Ап (от англ. *up* – вверх) – переход игрока на следующий уровень.

также привязаны допуски на выполнение ряда квестов, ограничения на ношение брони, оружия и бижутерии определенного ранга, диапазоны доступных для изучения способностей. Ну и еще некоторые дополнительные бонусы. И сразу сделаю маленькую подсказку – бездумно качать все подряд не рекомендую.

– Обижаете, гражданин начальник. Совсем, что ли, за нубов²⁵ нас держите? – насупился Лешка.

– Вас не поймешь, Алексей: то требуете доскональных инструкций, то дуетесь, если вдаюсь в излишние подробности, – озадачился мужчина.

– Ой, да это у него уже зудит в одном месте – не терпится поскорее начать. Не обращайтесь внимания, – хорошо зная друга, доложила я. – А вот подскажите нам лучше еще такую вещь, Денис Егорович: что вам известно об остальных геймерах-химерах? Чего нам от них ожидать и как поступать самим при встрече?

– Как-как, – недобро ухмыльнулся Леха. – Пэка-шить²⁶ все, что подозрительно или шевелится. Остальное – подозревать, шевелить и тоже пэкашить

– Да, Алексей, это был бы идеальный вариант! Но можно и мирно разойтись. Тут опять я вам ничего определенного посоветовать не могу, сами смотрите по ситуации. Одно

²⁵ *Нуб* (сленг англ. *noob*, от англ. *newbie*) – игрок низкого уровня либо игрок с плохим знанием игры.

²⁶ Производное от ПК (сокр. от англ. *Player Killer*) – убийца игроков.

знаю точно: у каждого из кандидатов в ГМ своя стратегия, и делиться ею никто ни с кем не желает. А вот вставлять палки в колеса друг другу будут пытаться всенепременно. Сами понимаете, деньги и карьерные возможности на кону нештучные.

– Ясно. Экономическая политика, как, впрочем, и любая политика, – грязная штука, и чтобы достигнуть в ней высот, все средства хороши.

– Но не унывайте! Благодаря кое-каким идеям и несравненному таланту убеждения мне удалось уговорить руководство дать вам тридцатидневную фору, – хвастливо заявил Гермилон.

– Месяц форы?! Круто! – продолжал вестись на посулы бархатного франта друг.

– Нужно признать, что это действительно неплохая новость, – кивнула я и пристально уставилась архимагу в глаза. – Но все-таки, скажите на милость, с чего вдруг такие преференции? Явно же не за красивые глазки?

– Вы о чем, Таисия?

– С какого перепугу такой невиданный альтруизм – поместить двух малознакомых людей в дорогушие медицинские саркофаги, да за свой счет? Это же бешеные траты. Еще и работу высокооплачиваемую предложили. А вдруг мы завтра окачуримся – и плакали ваши денежки? Не проще ли сформировать команду из нормальных тестеров? Скажите честно, что вам в действительности от нас нужно? Зачем мы вам?

– Ну, я ведь уже говорил, вы будете участвовать в тестировании, – сказал Монов, но при этом глаза его предательски забегали. – Я же от чистого сердца...

– Это мы уже слышали, – посерьезнел и Алексей. – Что-то мне тоже подсказывает, что Таська права, а вы темните.

– Ребята, да я вам правду говорю!

– Верю, – кивнула я, – однако не всю правду. Нутром чую, что не всю. Как хотите это называйте: женской интуицией, шестым чувством или еще каким сверхъестественным нюхом на ложь, но у меня сформировалось стойкое убеждение, что часть истины вы от нас пытаетесь утаить. Только зачем? Если вы претендуете на успех, придется раскрыть все карты. Без абсолютного доверия нет резона затевать все эту авантюру. Или признавайтесь во всех грехах, или мы умываем руки. И данный ультиматум – отнюдь не блеф!

Некоторое время мы молча сверлили друг друга взглядами, наконец Демонов не выдержал и, шумно вдохнув, сказал:

– Хорошо, расскажу как есть. Форa в месяц, это не совсем форa. Параллельно с уже озвученными задачами вам предстоит протестировать наше новейшее оборудование. В частности, последнюю модель игровой капсулы.

– А каким образом мы их будем тестировать, если мы не специалисты? – удивился Леха.

Но я уже догадалась:

– Денис Егорович, выражайтесь точнее: не мы будем те-

стировать, а на нас будут тестировать. Как на морских свинках, не так ли?

– Так, Тая, – не стал отпираться Гермилон. – Наши «головастики» называют эту технологию «овердрайв». Помните, я говорил, что время в этой компьютерной вселенной течет иначе? Новые разработки позволяют ускорять время виртуального мира относительно реального. Пока эксперимент не начался, разница в хронопотоке незначительна, но... Короче, по предварительным оценкам, за месяц действительного нахождения в «саркофагах» вы пробудете в цифровом пространстве около пяти лет.

– Чего?! Вы совсем офонарели?! – выкатил глаза на лоб Леха.

– Сколько-сколько?! – опешила я.

– Четыре-пять лет, – как ни в чем не бывало заявил индивид в бархатном камзоле.

– Но как? – непонимающе уставилась я на него. – Ведь человеческий мозг...

– О! Вы даже не представляете, на что способен наш мозг, – улыбнулся Денис Егорович. – В реальной жизни мы используем едва ли десять-пятнадцать процентов от полных его возможностей. Но благодаря некоторым ноу-хау нашего НИИ аппаратура ваших персональных «саркофагов» позволит «разогнать» мозг и заставить его работать более эффективно.

– Гм, а вам не кажется, что подписывая человека на такое

сомнительное мероприятие, принято спрашивать его согласие? – тут уже возмутился Леха. – Я не специалист, но подозреваю, что затея может быть крайне опасной.

– Риск совсем незначительный. Все теоретические выкладки тысячекратно пересчитаны и перепроверены.

– А поконкретнее можно? Насколько незначительный?

– Цифра столь мала, что ею можно пренебречь. Езда на автомобиле на несколько порядков опаснее. Кроме того, молодые люди, не забывайте, что в данный момент вы и без того пребываете в коме и медленно умираете. Медики давно опустили руки, так что, по сути, это ваш последний шанс. Между прочим, когда я подарил вашим родным надежду, они с радостью подписали необходимые бумаги, – жестко остудил нас Монов.

– Как же так? – выдохнул Леха, растерянно глядя то на меня, то на Дениса Егоровича.

– Алексей, предлагаемый выход действительно единственный. Потом еще спасибо скажете за счастливый лотерейный билетик, – продолжал гнуть свою линию представитель НИИ. – И не надо обижаться на мам и пап. Безусловно, нелегкое решение им пришлось принимать быстро, однако от этого зависели ваши жизни, вдобавок ко всему участие в эксперименте существенно снизило цену содержания ваших криокамер. И фору для вас я выбил лишь благодаря тому, что убедил начальство обкатать новое оборудование на вас двоих, прежде чем запускать в игру остальных участников.

Устроить, так сказать, «стресс-тест». Конечно, извините меня за горькую правду, но ваше нынешнее состояние позволяет фирме снизить накладные расходы на проведение эксперимента. Сами понимаете – вы первые, и на вас вылезут все критические проблемы, если таковые есть, остальным же придется за риск доплачивать, страховать, а это тоже деньги, и немалые.

– А мы, значит, расходный материал? – зло прошипел Лешка. – Помрем – так и не жалко, все равно уже на грани?

– Ну вот, опять вы зря разволновались. Я же объясняю, что все много раз прогнано на математических моделях. Про критические проблемы так, к слову сказал. Простите, бога ради.

– Ага, вам легко успокаивать. А по закону подлости та ничтожная доля процентика обязательно сработает, – занудел мой пессимистично настроенный товарищ. – От судьбы не убежишь!

– Ну, чему быть, того не миновать, а двум смертям не бывать! – вспомнила я народную мудрость и, язвительно поглядев Демону прямо в глаза, добавила: – В конце концов это просто бизнес, Лешка.

– Да, это бизнес, – отвел ГМ взгляд, не выдержав моего. – Но вы же видите, что я тоже в игре, точно в таком же положении, как вы. Поэтому бояться не стоит.

– Так вы же не все время тут с нами будете. Сейчас поговорите и смуетесь в реал.

– Если хотите знать, я вообще мог просто оставить свиток с инструкциями. Однако же нет, нахожусь тут, все вам объясняю, на вопросы отвечаю. Что еще, если не это, является лишним доказательством того, что наши технологии не столь ужасны, как некоторые тут себе возомнили? – с заметным раздражением прошипел Гермилон, умаявшись талдычить нам одно и то же. – Могу и в третий раз повторить, что теория проверена и перепроверена тысячу раз на симуляторах и нет никакой реальной угрозы.

– Но возможно, мы еще о чем-то не знаем? Так вы нам сразу скажите, – проворчал подопытный парень.

– Уверяю, сюрпризов больше нет, – клятвенно приложил ладонь к сердцу представитель администрации.

– Верится с трудом, – скривилась я.

На душе было гадко от осознания, что тебя используют как вещь. Но действительно ли наши с Лехой дела настолько безнадежны? Вряд ли мы это узнаем. Монов точно не признается, а даже если и признается, то быстренько напомним, что мы уже здесь – у него под колпаком. Видимо, пока придется играть по его правилам. А там посмотрим.

– Ладно, – тяжело вздохнула я, – сделаем вид, что поверили. Вы лучше подробней объясните, на кой ляд сдались эти заморочки с ускорением времени? Это из-за них на сервере будет так мало бета-тестеров?

– Именно! – подтвердил мою догадку Гермилон. – Народу меньше, но времени на тестирование субъективно больше.

– В какой-то степени умно, – кивнул немного отошедший от недавней вспышки гнева Леха. – Но как это воспримут реальные игроки? Не пресытятся ли уже через пару-тройку погружений?

– Ну, настолько крутое оборудование, как в ваших капсулах, то есть развивающее скорость до пятидесяти двух, вряд ли появится у обычных игроков. Данные наработки мы планируем использовать совсем в иных сферах. Например, в научно-исследовательской деятельности, преимущественно связанной с освоением космоса. Ну и в кое-каких военных проектах тоже. А для широкого круга потребителей мы выпустим капсулы, которые позволят обычному народу играть с ускорением времени всего лишь до шести. То есть, зайдя в игру на несколько часов, можно смело отправиться в поход длительностью в виртуальные сутки.

– Все равно здорово! – проникся эльфячий подросток Леха.

– Ваша задача – следить за своими ощущениями и в случае обнаружения каких-либо странностей сообщать мне.

– Ну это понятно. Ну а насчет каких-то там отличительных особенностей наших персонажей что расскажете?

– Как раз сам собирался об этом потолковать, – поддержал Лехину инициативу Гермилон. – Чтобы вникнуть во все тонкости, пожалуй, нам не хватит и суток. Да этого, по сути, и не требуется. Если же в двух словах, то Алексей станет мечником от Бога. Еще по разговору в электричке я понял, что

он помешан на этой теме. Его конек – холодное оружие, фехтование обеими руками, общая стратегия рукопашного боя, тактика при сражении с несколькими противниками, немного метание... В общем, все, что относится к колюще-режущему и успешному применению оногo по назначению.

– О'кей! Мне нравится! – оттопырил вверх большой палец потенциальный мечник от Бога.

– А чем осчастливили меня? – нервно дернулась я, подсознательно ожидая очередного неприятного сюрприза.

– Касательно тебя, Таисия, мне пришла в голову гениальная мысль: а почему бы не воспользоваться тем, что ты у нас девушка?

– Только не говорите, что я беременна и должна родить избранного, – взмолилась я.

– Тьфу на тебя! – сплюнул Демонов. – Посмотри на себя! Какая «беременна» в таком возрасте? Тем более, ты эльфийка, а у них в этих делах свои нюансы имеются...

– Ну а какие тогда еще особенности в том, что я девушка?

– Тут есть очень деликатный момент, – загадочно прищурился собеседник. – Видишь ли, мир Ала-Арна, с нашей точки зрения, является средневековой дикостью. Как было и на древней Земле, все здесь принадлежит мужчинам, а женская красота является товаром.

– Что-то мне уже не нравится, – нервно сглотнула я.

А Гермилон продолжил:

– В этой игре есть такой параметр, как Привлекатель-

ность! И его можно улучшить. Поскольку ты дреу, он у тебя изначально очень высок, но я взял на себя смелость и установил его на максимум. В итоге, когда ты, – Денис Егорович критически оглядел мою фигуру, – подрастешь и оформишься, во всем этом мире не найдется прелестницы, способной составить тебе конкуренцию.

– Поняла, Таська? – заржал Леха. – Будешь роковой женщиной – мечтой поэта!

– Идиот, – прокомментировала я его выпад, покрутив пальцем у виска.

– Поверь мне, Тая, со всеми этими вашими женскими штучками-дрючками ты сможешь вить веревки из сильных мира сего. Одного твоего взгляда или движения прекрасным пальчиком будет достаточно для того, чтобы начать или окончить очередную войну и перекроить политическую карту мира. Все будет зависеть только от того, сумеешь ли ты распорядиться тем, что в тебя заложено.

– Красота – страшная сила! – не преминул заметить Леха. – Думаю, если отмыть тебя от грязи, ты будешь классной телочкой.

– Сам ты бык недоделанный! – обиделась я.

– Теперь касательно вербального общения. Разработчики постарались избавиться от такого, присущего многим подобным ММОРПГ примитивизма, как общий язык, – улыбнулся Монов. – Над этой частью контента работало несколько лучших лингвистов мира, но в итоге создали каждому народу

свое уникальное наречие. Геймеры из разных стран, но выбравшие себе персонажей одного племени легко смогут друг с дружкой изъясняться. В то же время близнецы, в реале выросшие в одной семье, но решившие играть за разные нации, не смогут читать чужих книг, свитков, магазинных вывесок и даже переписываться в чате, так как письменности у каждой этнической группы тоже отличаются. Но не беспокойтесь, лично вы без труда сможете понимать абсолютно все языки Ала-Арна.

– Здрóрово! А как мы объясним свою «вундеркиндность» НИПам?

– Сильно афишировать это не стоит. Но если возникнут вопросы, смело ссылайтесь на то, что вы жили во фронтире. Тут многие полиглоты. Кроме того, вы – эльфы. А остроухие родители с детства обучают своих отпрысков нескольким наречиям, которыми те благодаря уникальной памяти владеют в совершенстве.

– Ясненько. Ну хоть с этим подфартило, – кивнул Леха и поинтересовался: – Итак, с чего прикажете начинать? По каким-то уже обнаруженным багам²⁷ имеется инфа?

«Нет, ну что за тяга к халяве?! – мысленно подкатила я глаза. – Ведь на известные проблемные места наверняка на-

²⁷ *Баг* (англ. bug – жук, мелкое насекомое) – распространенное среди программистов жаргонное слово, обычно обозначающее ошибку в программе или системе, из-за которой программа выдает неожиданное поведение и, как следствие, результат. Следует отличать баг от глюка, который есть не что иное, как симптом бага, вызывающий у рядового пользователя нервно-истерическую реакцию.

кинутся все остальные тестеры, и ловить там будет нечего. По крайней мере, конкуренция будет о-го-го. Хотя... у нас же есть фора».

– Да, несколько ошибок уже обнаружили. И весьма существенных. Одну так вообще вопиющую. Есть уверенность, что она и послужила причиной неудачного первого старта сервера.

– И что же это? – вопросительно уставилась я на Монова.

– В этом мире нельзя умирать.

– Стоп. Может быть, вы хотели сказать: «нельзя умереть»? – подкорректировала я.

– Нет, я совершенно правильно выразился. В алгоритмах Ала-Арна до сих пор непонятно, по какой причине не происходит вызова процедуры поствоскресительного отката.

– То есть?

– По идее, персонажи после гибели должны терять несколько процентов опыта и переноситься в точку восстановления. Но этого не происходит! Должно, а не работает! Хоть тресни! Смерть влечет за собой полный вайп! Сбрасывается до нуля уровень игрока, забываются все изученные умения, теряются навыки, исчезают заработанные очки отношений с фракциями, возвращаются к исходному значению социальные статусы по отдельным индивидам, а список выполненных заданий и даже френд-лист становятся стерильно чистыми. Перелета к месту возрождения тоже почему-то не случается, а убитые оживают там же, где и умерли.

– Гы-гы-гы! – заржал Леха. – Хардкорная игрушка!

– На самом деле не смешно, – насупился Гермилон. – Полез на моба больше себя уровнем – вайп. Упал со скалы неудачно – вайп. Перемудрил при занятии алхимией – вайп. Не рассчитал запас набранного в легкие воздуха при плавании под водой – вайп. Вариантов умереть масса, и все заканчиваются полной потерей достигнутого. А если даже все предусмотреть, но Интернет залагает – вдвойне обидно.

– Да уж, – посочувствовала я. – Неудивительно, что народ разбежался. Конечно, всегда отыщутся экстремалы, которым любые трудности нипочем. Но сомневаюсь, что таких наберется хотя бы полпроцента. Основная толпа решит, на фиг нужно такое счастье – каждый раз начинать все сначала? Тем более оживать без привязки к безопасной локации. А если, например, в берлоге медведя угораздит скопытиться или на дне озера упокоишься – тогда вообще вечные муки? Следовательно, ни о каких огромных массах пользователей и сверхприбылях не может идти и речи.

– Вот-вот, – поддакнул архимаг.

– Но неужели разработчики сами не смогли это исправить? Да и вообще, как довели они продукт до официального старта с такой огромной проблемой?

– Самое печальное, что первые недели все прекрасно работало. Потом внезапно сломалось. Попытки починить программный код предпринимались, и неоднократные. Но я уже говорил, что мир уникальный, очень реалистичный и пото-

му весьма сложный. В нем заложены взаимосвязи почти такие же, какие существуют в настоящей вселенной, а главный ИскИн – весьма капризный и привередливый товарищ. Вмешательство извне привело к еще большему разбалансированию системы. Откатить состояние до предыдущего тоже не получилось. В результате поломку так и не починили, зато будто из рога изобилия посыпались новые. Теперь создатели и сами толком не разберут, что у них функционирует, как задумывалось, а что нет. Ясно лишь одно – искать причины нужно изнутри и стараться исправлять их крайне осторожно. Где можно, желательно справляться игровыми методами – так, чтобы контролирующий ИИ безболезненно переваривал изменения и воспринимал происходящие перемены как что-то должное, не нарушающее гармонию мира. В идеале, конечно, было бы неплохо, чтобы искусственный разум сам инициировал необходимые алгоритмы. – Выдержав паузу, Монов вздохнул. – По правде говоря, это последняя попытка все наладить. Если ничего не выйдет, придется перезапускать вселенную заново, но это будет уже не совсем тот Ала-Арн. К тому же аналитики предполагают, что есть риск возникновения новых затруднений, не слаще нынешних.

– Ну и зачем было городить такую сложную конструкцию, если ее даже исправить нельзя? – презрительно изрек Леха.

– Все ради реализма, – белозубо, но невесело улыбнулся Демонов.

– Погодите! – поймала я ранее ускользнувшую от моего

внимания мысль. – Значит ли это, что если и мы с Лехой скопытимся тут, то и нам придется начинать с нуля?

– Да, – «обрадовали» меня, и тут же добили: – А если умрете до пробуждения магического дара, а стало быть, до того, как с вас будут сняты все ограничения, ваши персонажи погибнут насовсем.

– Твою ж растудить ... мать ... на... и через ...! – грязно выругался остроухий мальчик.

– Полностью с вами солидарен, – кивнул Денис Егорович. – И даже больше скажу: если каким-то чудом удастся убить меня или другого архимага, то аккаунт потеряет доступ к функциям гейм-мастера, а сделать нового с такими же привилегиями будет практически невозможно. Скорее всего, с этим даже заморачиваться не станут, а зафиксируют неудачнику проигрыш.

В этот раз излишня эльфенка-химеренка пришлось выслушивать гораздо дольше. Когда он затих, я прокомментировала:

– Мистика какая-то. Ну а ваши хваленые программисты что на всю эту чертовщину говорят?

– Пока лишь скрупулезно изучают код и беспомощно разводят руками.

– Странно все это. И что, совсем никакой зацепки?

– Почти никакой, – тряхнул головой Гермилон.

– Ну-ка, ну-ка, здесь поподробнее, будьте любезны, – возбудилась я. – Почти – это лучше, чем ничего.

– Специалистам нашей организации совместно с представителями разработчика удалось проследить некоторые сложные цепочки взаимосвязей. Но, правда, не до самого конца. Именно поэтому прогнозы в поддержку данной версии дают лишь пятьдесят процентов. Не исключено, что тут вообще имеет место случайное совпадение...

– Да не томите уже! Что у вас за мода? – психанул Леха. – Скажите прямо!

– Грубо говоря, все дружно пеняют на квест, призывающий охотиться на главного РБ сервера – верховную богиню Тэю. Есть подозрения, что именно после победы над ней рухнула система возрождения, – протараторил Гермилон. – Короче, разберетесь с этой загадкой или приблизитесь на шаг к ее решению, считайте, половина работы сделана! Очень надеюсь, что тесное общение с НПС должно помочь в этом деле. Ведь кому, как не местным жителям, лучше знать, что в действительности здесь произошло? Собственно, это и есть фундаментальная причина тех условностей, которые применены при выборе прототипов ваших персонажей. Все уже предпринятые мною действия помогут вам быстрее получить высокую репутацию у светлых эльфов и дроу, что, в свою очередь, откроет путь к получению уникальных поручений или позволит задать вопросы по интересующей нас теме.

– То есть вы и разделили нас на светлого и темную ради расширения области поиска? – догадался Леха.

– Совершенно верно. Эффективность возрастет с увеличением количества опрашиваемых НПС-свидетелей, – подтвердил архимаг.

– Все равно чего-то недопонимаю, – проворчала я. – Либо вы опять что-то недоговариваете. Неужели руководство считает, что десять человек наладят этот кусок Г, пускай даже в «турбо»-режиме? Да еще не объединяющих усилия, а по сути враждующих между собой. Что мешает довести число бета-тестеров хотя бы до сотни?

– К сожалению, на данном этапе это невозможно. Дополнительных ресурсов не выделяют, пока мы не будем готовы к ОБТ.

– Замкнутый круг какой-то получается. Чтобы поскорее исправить ошибки, нужно больше людей, но, чтобы получить больше народу, требуется пофиксить баги.

– Увы, не я решаю. Такова воля руководства. Они вложили деньги, приобрели продукт, и им нужна отдача, а тратить на него еще больше средств, посчитали нецелесообразным. Тенденции таковы, что проект, скорее, вообще заморозят, чем пойдут на увеличение бюджета.

– А нам это невыгодно, – подметил Леха.

– Иначе точно кирдык, – подытожила я.

– Повторяю еще раз, ваша задача – отлавливать не все огрехи, а только самые вопиющие, те, которые мешают геймплею. Конечно, если вы попутно найдете множество других мелких промахов – это тоже зачтется, но всякую несущее

ственную ерунду мы планируем выявить уже на стадии ОБТ.

– Кстати, о неправильностях, – спохватилась я. – Денис Егорович, вы в курсе, какая тут творится фигня с исчезновением трупов мобов? У нас на глазах убитый с полчаса назад орк и только что почившая рысь испарились одновременно.

– Похвальное рвение, молодые люди! – усмехнулся «пастух химер». – Обязательно сообщу об этом нашим умникам из аналитического отдела. Перед тем как расстаться, традиционно спрашиваю: еще вопросы ко мне имеются?

– Да. Как в случае надобности нам вас вызывать? – вспомнила я о самом главном.

– В связи с тестированием режима «овердрайв», предполагающим существенную разницу в протекании времени между игрой и реалом, единственным способом общения с внешним миром оставили внутриигровую почту, так что для связи будем использовать ее. Между собой можете использовать стандартный общий чат, приватный шепот или периодически объединяться.

– Понятно.

– Теперь все? – вопросительно глянул на нас бывший попутчик.

– Вроде бы да.

– Ну, засим разрешите откланяться. Ребята вы опытные, если я сейчас что-то упустил, дальше сами разберетесь.

– Надеемся.

– Очень рассчитываю на вас. Удачи. Ни пуха ни пера!

– К черту!

– И помните: умирать нельзя! – Демонов отсалютовал Лехе, помахал на прощание ручкой мне и растворился в воздухе.

Глава 4

Щурясь от неестественно яркого в этот пасмурный день света, я тупо смотрела на место, где только что был Монов. В голове стояла звенящая пустота.

– И что ты обо всем этом думаешь? – задал вопрос Леха.

– Честно? Пока ничего. Башка опухла от обилия полученной информации, а организм в шоке от всего произошедшего. Так что временно воздержусь от любого «думания».

– Ну, как хочешь, а я начну с интерфейсом разбираться, – объявил мелкий эльф, усаживаясь в позу лотоса прямо на траву, а через пару секунд его взгляд стал стеклянным.

Оценив, что мысль, высказанная другом, в кои-то веки здравая, я решила заняться тем же самым.

– Фи-ла-дил, – прочитала я по слогам зеленую надпись, висящую над Лехиной головой. – Прикольное имя!

– Чего-чего? – рассеянно отозвался погруженный в астрал паренек.

– Того-того! – передразнила его я. – Зовут тебя так теперь – Филадил. Привыкай! А я, значит, – пошарив глазами по «экрану», я обнаружила в левом углу свою мордашку, виденную ранее в зеркале, с именем-нимбом около нее. – Ти-ну-ви-эль. Вот!

– Ти... Кто? – продолжал тупить Леха.

– Тинувиэль, балда.

– Кто, блин?

– Я, блин!

– Ты балда?

– Издеваешься или у тебя часть серого вещества перетекла в уши?! – не выдержала я. – Я – Тинувиэль, а ты – балда и тормоз!

– А Филадил кто?

– Дед Пихто!

– О! Гля, тут мой портретик и написано что-то. Филадил. А-а-а, это меня так зовут, что ли?

– «Третий день вся деревня с интересом наблюдала, как незаметно пробираются через лес эстонские партизаны», – подкатив глаза к небу, процитировала я анекдот.

– Сорь, протупил. Просто я тут это... засмотрелся на все эти барчики, кнопочки, – стал оправдываться Леха. – А ты, кстати, заметила... Черт! Как же к тебе обращаться теперь?! Таськой ведь вроде нельзя, а то поймут, что мы химеры.

– Хороший вопрос, – согласилась я. – Давай, чтобы не проколоться, когда доберемся до цивилизации, я буду называть тебя, ну например, Фил? А то Филадил – очень длинно и непривычно, пока выговоришь. Надеюсь, такие уменьшительно-ласкательные сокращения у местных тоже в обиходе.

– Ну а тогда ты будешь Ти! – оплатил той же монетой Фил. – А то еще дольше выговаривать.

– Ага, сойдет, – одобрила я. – Кстати, что ты там мне сказать хотел?

– Когда?

– Ну вот ты сказал: «А ты заметила...». Чего я должна была заметить?

– А! Ну да. Ты заметила, что кнопка выхода задизейблена?²⁸

– Где?

– Внизу, самая правая.

– Хм, – я быстро перешла в указанное меню. – Точно.

– Странно, да?

– А чего странного? – не согласилась я. – Для нас сейчас выйти из игры – это как с десятого этажа прыгнуть. Наверняка по нажатию этой кнопки начнется разморозка «саркофага» и...

– «Мemento мори», – с серьезной и очень печальной миной завершил фразу Фил-Леха.

Грустно, но, глядя на трагичное и одновременно комичное выражение его детского личика, я не удержалась, и мой звонкий смех разнесся над поляной.

Долго усидеть на месте мы не смогли. То ли жажда приключений в одном месте разыгралась, то ли сказывались особенности юных организмов наших виртуальных альтер-эго, переполненных энергией. Но менее чем через час мы двину-

²⁸ *Дизейбл*– (от англ. *disable* — лишать возможности) – любое умение или закливание персонажа, применив которое на врага, можно запретить ему выполнять какие-либо действия. Например, оглушение, обездвиживание, запрет на использование заклинаний и т. д. В данном случае подразумевается, что кнопка неактивна, то есть невозможно вызвать исполняемую ею функцию.

лись вниз по течению реки, протекавшей неподалеку.

ИскИн услужливо подсказал, что сия водная преграда величается Переплюйкой. Как несложно догадаться из названия, ширина ее была такова, что от одного берега до другого можно спокойно переплунуть практически в любом месте.

Судя по проглядывающим сквозь толщу воды теням с «этикетками»: «Карась», «Сом», «Щука», рыба здесь водилась. Да и остальные окрестности уже гораздо заметнее были заселены представителями фауны. То тут, то там мелькали зайчики, белочки, рябчики и прочая мелкая живность.

Тучи наконец-то рассеялись, и на небо выглянуло яркое солнце. Если по непонятной мне причине неестественно яркий свет до этого лишь резал глаза, то теперь я полностью ослепла. Сообщив об этом Филу, я решительно свернула в сторону и буквально на ощупь поплелась в чащу леса, чтобы идти параллельно реке под сенью деревьев, где даже сейчас царил полумрак.

На то, что эльфы – магические существа, мы обратили внимание сразу. Теперешнее наше зрение превосходило человеческое – я различала даже муравьев на деревьях, находившихся в нескольких десятках шагов. Слух также стал острее. Хотя Филадил почему-то раньше меня реагировал на шум, издаваемый бродящими по округе животными, явно слышав их шаги с более далекого расстояния. Да и со зрением у него все было в порядке, ослепительные солнечные лучи ему совершенно не мешали. Однако подозреваю, что с

наступлением вечера мы в этом плане поменяемся ролями.

Перемещались мы тоже гораздо быстрее обычных людей. И на порядок тише, нежели в реале. Я пару раз даже специально наступала на сухие ветки, но они каким-то чудесным образом не ломались и даже не шевелились под моей миниатюрной ножкой.

«Интересно, это недоработка виртуальной вселенной или намеренно заложенные преимущества эльфов?» – подумала я и даже остановилась, чтобы порыскать в меню на предмет наличествующих у меня умений:

Кулинария (I) – 30/100.

Луки/Арбалеты (I) – 25/100.

Метательное оружие (I) – 25/100.

Рукоделие (I) – 40/100.

Травничество (I) – 35/100.

Выживание (I) – 10/100.

Других навыков не наблюдалось. Видимо, все, что меньше единицы, вообще заблокировано от просмотра.

Характеристики тоже не особо блистали:

Сила – 1 (2).

Ловкость – 2 (5).

Стойкость – 1 (2).

Воля – 1.

Интеллект – 5 (10).

Харизма – 10.

Красота – 100.

Значения вне скобок – это честные мои, их уже не отнять. А вот в скобках – прибавки к параметрам от надетых на аватара вещей, которые могут износиться, быть утеряны в бою, украдены или которые по той или иной причине я сниму с себя в добровольном порядке.

Список расовых бонусов состоял из двух пунктов.

Первой значилась способность к бесшумному перемещению и объясняла, почему я не только по сухим веткам бесшумно пройду, но даже сумею пробежать по утреннему лугу, не стряхнув с травинок росу, или же протопая по глубокому снегу, не проваливаясь и даже не оставляя следов. Чудеса!

А вот детальное изучение второй особенности дроу подтвердило предположение насчет непереносимости солнечного света. Называлась она *«ночное существо»* и в дневное время суток навешивала на меня жесточайший дебаф, отрицательно влияющий на многие мои характеристики. Зато в темноте я буду превосходить братца по всем статьям. Ну что ж, дождемся ночи.

Нужно признать, гейм-дизайнеры не зря ели свой хлеб. Вокруг все казалось замечательным и по-настоящему реальным. Без подсказки сама бы я ни за что не догадалась, что нахожусь в виртуальной реальности. Я слышала шум недалеко медленно текущей воды и ощущала ее запах, а также бо-

лее близкие ароматы прелых листьев, древесной смолы и каких-то животных. Слышала тихие всплески рыбы и жужжание стрекоз над водой, далекие и близкие голоса птиц. Слышала, как гусеница хрустит пережевываемым листиком, мимо которого мы только что прошли. Нарисованный лес казался удивительно реалистичным, и не мудрено, что даже я, домосед и до мозга костей городской житель, наслаждалась этой прогулкой, как когда-то в своем сравнительно недалеком детстве.

Первым существенным отличием от реала являлось то, что примерно раз в час нам приходилось останавливаться и делать привал минут на десять, пока восстановится шкала бодрости. Вроде бы ничего такого, но ощущения были странными. После нескольких часов непрерывной ходьбы или беготни усталости вовсе не наблюдалось, но стоило бодрости опуститься до нуля, как тело переставало слушаться и валилось непослушным кулем на землю.

Из положительных моментов было то, что выносливость уже поднялась на единичку.

– А что, если идти медленнее? – предложила я. – Может, тогда бодрость падать не будет?

– Есть два варианта, – начал рассуждать Леха. – Либо медленнее идти, но тогда выносливость не будет прокачиваться, либо следить за уровнем бодрости. А вообще-то это баг. Как-то неправильно так вот тупо отрубать тело. Могли бы сделать ощущение постепенной усталости, что ли.

Говоря это, Фил поднял с земли дикое яблоко, валявшееся под деревом, у которого мы сидели, и, не глядя на плод, откусил половину.

– А если в интерфейсе покопаться? Может, там, как с бо-
лью, тоже включается-отключается? – подала я очередную идею.

– Посмот... О! Как это? – застыл вдруг эльфеныш с открытым ртом и выпученными глазами.

– Фил, ты чего? – не поняла я.

– У меня бодрость – почти полная!

– Как так? – удивилась я, потому что моя шкала едва заполнилась на треть.

– Яблочко хочешь? – протянул друг надкусанную половину фрукта.

– Думаешь?.. – не договорив, я быстро сжевала остатки плода и с удовольствием увидела, как шкала бодрости резко поползла вверх, а над моей полоской жизни замигала пиктограммка «сытость». Через пять секунд действие эффекта прекратилось, зато шкала бодрости заполнилась на девяносто процентов.

– Я гений? – гордо выпятил цыплячью грудь длинноухий подросток.

– Мы оба с тобой – тормоза, – спустила я с небес на землю мелкого эльфа. – Уже почти полдня в игре, а пользоваться подсказками системы так и не начали.

– Да тут просто все как в реале, – стал оправдываться Ле-

ха. – Вот и забыли.

Дальше мы уже внимательнее осматривали окружающий пейзаж, обращая внимание на мелкие детали и стараясь получить максимум информации.

Новая эльфийская память, под видом жутко вумного и продвинутого HUDa, услужливо подкидывала нам справочные сведения о том, чем может прокормить человека, точнее эльфа, Ала-Арнский лес.

Представлялось сие в виде всплывающих подсказок, как только взгляд выхватывал что-то интересное, а мозг выказывал желание узнать: «чего это там белеет такое красненькое?»

Мы собирали и с удовольствием хрумкали ягоды, фрукты и даже каких-то гусениц. С гусеницами мне, правда, пришлось преодолеть некий психологический барьер. Интерфейс уверял: «данный зелененький червячок-переросток съедобный и полезный», а человеческая брезгливость говорила: «Фееее!» У Фила подобной проблемы не возникало. Он и раньше жрал всякую экзотическую гадость, а схарчить «виртуального червяка» для него было «ваще раз плюнуть. Да и прикольно!» Что сказать – повезло.

Когда я смогла перебороть свое отвращение, то хватило буквально пары гусениц, чтобы понять: на вкус эта штука похожа на жареные тыквенные семечки. И далее я принялась прямо на ходу срывать вкуснющие личинки насекомых с листиков и есть. Легкое беспокойство по поводу несварения

тоже не оправдалось – организм работал как часы и ничуть не возмущался.

Благодаря найденному способу быстро пополнять запасы бодрости шли мы теперь без остановок. Постепенно темнота опустилась на лес, и Фил, идущий впереди, начал спотыкаться о встречающиеся на пути корни и ветки. Зато у меня включился «прибор ночного видения». Только не привычный серо-зеленый, а полноценный цветной. Так что, несмотря на крошечную темень, обзревала я все четко и в пусть немного поблекших, но красках.

Кроме того, с заходом солнца, не только исчез дебаф зрения, но также обострились чувства обоняния и осязания. Причем, как мне казалось, мои повышенные сенсорные возможности превосходили аналогичные возможности Фила днем. В общем, классное непередаваемое словами ощущение – быть дроу!

Вопреки тому, что до этого мы двигались без остановок почти целый день, с наступлением ночи меня будто наполнило новыми силами, и я чувствовала себя свежей и отдохнувшей.

Леха-Фил же заметно сник, а потом и вовсе стал клевать носом. Пока братишка не начал таранить лбом вековые стволы, я убедила его лечь поспать. Мотивировала тем, что он все равно сейчас точно тот слепой крот. А сама села его сторожить.

Ночь принесла с собой новые звуки и новые запахи. Со-

вершенно особые, прежде никогда не испытываемые восторженные ощущения наполнили меня. Не знаю, чем это объяснить, но я чувствовала себя почти счастливой! Побродив вокруг, вышла к реке и, найдя место пошире и поглубже, разделась и полезла купаться.

Течение было медленным, а вода теплой, как парное молоко. Наплескавшись вволю, я пробралась к более мелкому месту и застыла, вглядываясь в глубину. Через пять минут мое ожидание было вознаграждено – крупная, с локоть длинной рыбина лениво проплывала мимо. Но как только она поравнялась со мной, тут же была выброшена на берег ловкими руками. Реакция-то у меня теперь тоже эльфийская!

Добыча отчаянно запрыгала по траве в надежде вновь бултыхнуться в воду. И это у нее получилось бы, если бы я вовремя не подскочила и не оглушила беднягу камнем.

Рыба поконвульсировала и затихла. А я почему-то застыла в ожидании, подсознательно понимая, что чего-то не хватает. Что-то в случившейся ситуации произошло не так, как должно было быть. Не по правилам.

Взглянула на обмякшую тушку, словно ища подсказки, и поняла! По идее, я только что убила моба, и сейчас где-нибудь внизу экрана данное событие обязано было осветиться программой. Хотя бы скудными сообщениями типа:

– Тинувизэль нанесла икс очков повреждений Карасю! Карась убит.

– Получено изрек опыта!

Но ничего подобного не случилось. Также не припомню, чтобы слова, которые мы с Лехой произносили, дублировались в письменной форме на «экране».

Потратив еще несколько минут на навигацию по пунктам меню в поисках настроек чата, я убедилась, что опция отображения нанесенного урона включена. Тогда почему не отображается? Либо это очередной обнаруженный нами мелкий баг, либо наш дорогой Гермилон Егорович накосячил при подключении игрового интерфейса. Кстати, может, только у меня такая бяка? Нужно спросить, как видит Фил.

Оделась, вернулась к месту нашей стоянки и, пока братишка мирно сопел, насобираала веток, развела небольшой костерок с помощью огнива, обнаруженного в подвязанном к поясу мешочке.

Потрошить рыбу, как в случае с орком, к моей огромной радости, не пришлось. Стоило лишь коснуться трупика ручкой, как перед глазами разверзлось окошко, демонстрирующее пару кусочков филе, кучку чешуи и рыбьих костей.

В ту же секунду жутко сообразительный интерфейс нарисовал дополнительное окошко в виде раскрытой книги с рецептами и подсказал, как лучше приготовить мой улов в условиях отсутствия специй.

Однако опять никаких висящих в воздухе надписей типа: *– Внимание! Получено достижение: «Кулинария» N-й степени! Теперь скорость приготовления ваших блюд увеличи-*

лась на столько-то процентов!

Определенно с этим нужно что-то делать. Геймерам просто необходимо получать информационные оповещения о совершаемых действиях. Иначе это не игра, а не пойми что. Покончив с приготовлением пищи, нашла в меню иконку почты и села строчить первый багрепорт²⁹ начальству.

Ближе к утру мы с Филом поменялись. Он остался караулить, а я легла дрыхнуть. Без палатки и спального мешка, но мне было вполне комфортно на укрытой прошлогодней лиственной земле.

«Вот что значит дети леса», – проваливаясь в крепкий сон, с улыбкой на устах подумала я.

Через четыре часа по игровому времени я вынырнула из объятий сна без сновидений. Зато в отличнейшем настроении! Сладко потянулась, как кошка, и одним плавным слитным движением поднялась. И тело ничуть не затекло от лежания на сырой земле.

От реки сквозь редкие кустики подлеска робко ползли клочья тумана. Раньше я бы, наверное, решила, что сонный лес стерильно тих и неподвижен, но новые чуткие ушки слышали звуки нарождающегося дня. Вот совсем недалеко в норе зевнул просыпающийся барсук. Вот какая-то пичуга встряхнулась, распушая перышки. Вот капелька росы,

²⁹ *Багрепорт* (от англ. *bug* – сленговое обозначение ошибки программы и *report* – доклад, отчет, рапорт, донесение) – уведомление о выявленной неполадке в программе с целью ее дальнейшего устранения.

сорвавшись с листочка, разбилась о ветку где-то у меня над головой. Шум нарастал, а я стояла, закрыв глаза, и с упоением слушала лес.

– Балдеешь? – нарушил природную симфонию Фил. Он сидел, скрестив ноги, у потухшего костра и смотрел на меня снизу вверх.

– Имею право, – гордо вскинула я голову.

– Кормись, – приглашающим жестом эльфенок указал на кучку орехов, лежащих на листе лопуха. – Пока некоторые храпели, другие позаботились о хлебе насущном.

– Во-первых, я не храплю, – отпарировала я, скосив на друга глаза, и язвительно добавила: – В отличие от некоторых. Да и о хлебе насущном еще ночью побеспокоилась.

На глазах у изумленного Филадила раскидала сапогом потухший костер и откопала обмазанную речной глиной и завернутую в листья рыбину. А после того как при помощи трофейного ножа расколола глиняный панцирь, по лесу поплыл одуряющий аромат запеченного карася.

– Гляжу, у кого-то слюнки потекли, братишка? – наконец повернулась я к выпучившему зенки Филу.

– Обожаю тебя, сестренка! – ответил он на мое «братишка».

– Что ж, тогда милости прошу к столу, – радушно пригласила я и по-братски, а вернее, по-сестрински поделила рыбу пополам.

Мы жадно набросились на еду.

– Где ты его взяла? – с набитым ртом спросил пацан.

– Ты чего? – я постучала себя пальцем по лбу. – Вон речка, в ней рыба.

– А-а, ну да. С голодухи, видимо, туплю, – засмеялся Фил. – Ммм, какой вкусный карасик! Как настоящий!

– Угу, мнямка! – согласилась я и, облизывая пальцы, поинтересовалась: – А какие у нас на сегодня планы?

– Предлагаю ради разнообразия перебраться на другой берег речки и двигаться дальше вниз по течению, – пожал плечами Леха. – Рано или поздно выйдем либо на какое-то поселение, либо доберемся до большой воды.

Сказано, сделано. Найдя участок поуже, мы перемахнули на левый берег Переплюйки и с короткими остановками двинулись на запад.

Когда солнце едва перевалило за полдень, в ушах раздалось мелодичное треньканье, а в углу поля зрения замигал белый конвертик.

– Оперативно Демонов работает! Уже ответил на мое послание, – сообщила я Лехе, с которым уже успела поделиться, чем занималась минувшей ночью.

– С учетом того, что в реале время течет в пятьдесят два раза медленнее, то даже чересчур оперативно, – скептически заметил Фил. – Для нашего покровителя ведь всего несколько минут прошло. Небось даже от компа не успел отойти с момента нашего последнего расставания.

– Ну, не знаю. Может, овердрайв еще не разогнан до мак-

симума. Денис Егорович ведь утверждал, что в процессе испытаний разные скорости будут чередоваться, – предположила я. – Или ошибка пустяковая – на ходу отремонтировал.

Я почти угадала! Кандидат в ГМ сообщал, что траблы³⁰ с отображением достижений – его упущение. Что-то он там недоподключил в интерфейсе, но скоро это исправит.

После того как небесное светило начало клониться к закату, а вдалеке показался берег Большой реки, мы вздрогнули от громкого окрика.

– Остановитесь, кем бы вы ни были! Назовите себя и ответьте, с какой целью направляетесь в Великий Лес?

Мы встали как вкопанные и заозирались. Никого не видно. Но, как мы уже знали, при желании эльфы в лесу могут оставаться абсолютно невидимыми.

– Мы дети отшельников Эльрохода и Анфирэль! – прокричал в ответ Леха. – Меня зовут Филадил, а мою сестру Тинувиэль.

Из-за дерева в пяти метрах от нас показался высокий остроухий тип с луком.

Ярко-красная надпись над его головой гласила: «Лорронд – 250»

– Ой, красный! – пискнула я.

– Тихо! – шикнул Фил.

Тем не менее это не помешало мне посмотреть более подробную информацию о встреченном нами первом неписе:

³⁰ *Трабл* (от англ. *trouble*) – проблема.

Описание персонажа

Имя: Лорронд.

Раса: светлый эльф.

Тип: неигровой.

Уровень: 250.

Класс: лучник.

Атака: скрыто.

Защита: скрыто.

Умения: скрыто.

Здоровье: 25000/25000.

Мана: 2500/2500.

Отношение: презрительное.

Внимание! Ваши народы находятся в состоянии конфликта. Вы можете быть атакованы!

Так вот что означают цифирки после его имени – две-сти пятидесятый левел! Ничоси! А вот почти враждебный ко мне настрой напрягает.

– Я знаком с Эльроходом и Анфирэль, – тем временем произнес страж, разглядывая нас пристальным взглядом.

На Фила он смотрел с интересом, а на меня брезгливо, как на какого-то слизняка.

– Что ты здесь делаешь, дитя? – обратился НПС к Лехе, проигнорировав мою скромную персону. – И где твои родители?

– На наш дом напали орки, – понурился и, стараясь выглядеть как можно более несчастным и убедительным, ответил парниша. – Родители погибли, отвлекая врагов на себя, чтобы мы имели возможность сбежать.

Подыгрывая брату, я попыталась выдавить из глаз мокрые соленые капельки. Это оказалось не так уж сложно. Все-го-то потребовалось представить себя искалеченной, лежащей в капсуле «саркофага» замороженной котлетой, и первая слезинка послушно потекла по щеке. А еще через минуту я рыдала в два ручья. Вышло, по-моему, очень натурально. Ни один остроухий «чекист» не подкопается.

И снова черствый эльф даже не взглянул на меня. Неужели мой актерский талант не оценили?

Пока я хлюпала носом и размазывала по лицу сопли, страж вновь обратился к моему спутнику:

– Сочувствую тебе, Филадил, – важно ответил эльф. – Но не переживай, наш народ не оставит ребенка наедине с его горем. Я отведу тебя в ближайшее селение, и там обязательно позаботятся о тебе.

– А как насчет моей сестры? – нервно уточнил Филадил.

– Увы, но я не смогу пропустить темную на наши земли, – бесстрастно ответил Лорронд.

Фил с грустью посмотрел на меня, потом опять на стража.

– Но куда же ей идти, она ведь маленькая девочка?

– Туда, – бессердечный дядька указал в сторону виднеющейся за деревьями широкой реки. – Там живут такие, как

эта девчонка.

– Так, Ти, я пойду с тобой! – решительно заявил Фил. – Как твой друг и старший брат, я не могу тебя бросить! Мы должны держаться вместе.

– Я тоже за то, чтобы держаться вместе, – грустно сообщила я. – Но боюсь, что у дрюу ситуация повторится с точностью до наоборот.

– Значит, нужно найти какой-то другой вариант! – сжал кулаки Фил.

– По-моему, этот – единственный разумный на данный момент, – заметила я. – Ну подумай логически, что мы с тобой сейчас можем? Мы же ничего не знаем и не умеем. Кто нас примет, кроме сородичей?

– А если податься к людям? – не отступал Леха.

– Ты забыл текст задания и слова Гермилона об отношении старших народов к потомству? Пока я вижу, что все его предположения верны. Поэтому кончай ныть, создаем пати, чтобы следить друг за другом и иметь связь через групп-чат, и разбегаемся.

Алексей еще немного поартачился, но в конце концов шумно выдохнул и подчинился.

– Я провожу сестру до моста и потом вернусь, – проинформировал Филадил стражника.

Все это время НПС усиленно делал вид, что наша беседа его совершенно не интересует. Однако на последнюю Лехину фразу отреагировал. Не произнося ни слова, Лорронд

кивнул и отошел к деревьям.

Убедившись, что лучник не возражает, мы с Филом пошагали к мосту, находившемуся чуть выше по течению.

Река называлась Эйне и достигала в ширину метров двести или триста. В том месте, куда мы вышли на берег, из воды выныривали два островка, через которые была перекинута каменная переправа. Конструкция простая, без каких-либо изысков, из грубо обработанных блоков черного камня. Каким образом над водой держались пролеты, я не поняла. Да и не интересовало меня это в данный момент.

Сильнее меня удивило другое – то, что мост не охранялся. По крайней мере, видимая стража отсутствовала и нас никто не останавливал.

Брат довел меня до середины сооружения, так как я предложила на другой берег ему не сходить, а расстаться тут.

– Уже почти стемнело, – настаивал Леха-Фил. – Давай хотя бы до леса провожу?

– Опекаешь, как маленькую девочку, – рассердилась я.

– А ты кто? – рассмеялся друг.

– Черт! – ругнулась я. – Еще не привыкла, что детство вернулось.

– Спалишься, Тайка. Нам сейчас каждое слово контролировать нужно.

– Честно говоря, мне кажется, нас и без того сразу по нашему поведению вычислят, – призналась я.

– Спишем все на дикарское воспитание светлых отшель-

ников, – хохотнул Фил. – И все же, давай провожу?

– Не стоит, Леш, – отказалась я. – Тот лопоухий, что нас встретил, он ведь для меня красный. Не напал, вероятно, действительно из-за того, что детский аватар.

– А у меня его ник желтым написан.

– Вот-вот. Значит, и дроу к тебе будут враждебно настроены. Однако я не уверена, что поведут они себя так же сдержанно, как этот Лорронд.

Леха вынужден был согласиться.

– Ну тогда прощай, что ли, сестренка?

– До свидания, братишка.

Мы еще раз проверили работоспособность группового чата, затем крепко обнялись и разошлись каждый на свой берег.

С каждым шагом, приближающим меня к темно-эльфийскому берегу, решимость падала. Пугала не темнота уже окончательно наступившей ночи, она-то как раз теперь помехой не являлась. Пугала неизвестность. Чернолесье (а именно так называлась территория) кардинально отличалось от уже привычного мне Дикого Леса и даже от Великого Леса светлых. Деревья здесь действительно были черными и мертвыми. Ни единого листочка. Ветви цвета сажи, как страшные скрюченные пальцы, торчали под невообразимыми углами во все стороны. Подлесок и кустарник такие же беспросветные и безжизненные. Доносившиеся из глубины чащи странные звуки тоже не добавляли оптимизма.

Я непроизвольно замедлила шаг, а потом и вовсе остановилась, напрягая свои обострившиеся чувства. Понимаю, что в этом месте наверняка должен скрываться темно-эльфийский секретный пост, но сколько ни вглядывалась, ни вслушивалась, ничего не заметила. Обоняние тоже не помогло, поскольку ветерок тянул от воды.

Обреченно вздохнула, переместилась еще на чуть-чуть в сторону опушки и опять остановилась. Из-за деревьев мягкой, текучей походкой выступили сразу три «сородича». Наконец-то!

Дроу уставились на меня, а я на них. Высокие, стройные, жгучие брюнеты с прекрасными лицами и желтыми надписями над головами. Двое из них были хаями трехсотого левела, а один, видимо, старший, аж четырехсотого! Мама дорогая!

Темные парни молча изучали меня уже минуты две, но по их лицам было совершенно непонятно, почему затянулась пауза. То ли ребята чем-то до крайности удивлены (например, моей нестандартной блондинистостью), то ли просто ждут инициативы от меня. Может, по местным правилам первой обязана заговорить я? Ладно, попробуем пообщаться.

– Здравствуйте, дяденьки, – выдала я первое, что пришло на ум.

Хотя нет. Вру. Вообще-то первое, что возникло в голове, – название беленького пушистенького полярного зверька

семейства псовых. Но я разумно решила не произносить его вслух, тем более что меня вряд ли бы поняли.

– Кто ты, дитя? – нарушил молчание высокоуровневый страж. – И что привело тебя на этот мост в столь ранний час?

«Он че, бредит? – подумала я. – Ночь наступила, а он про ранний час».

Но тут же сообразила: дроу ведь ночные существа, естественно, для них сейчас «раннее утро».

– Меня зовут Тинувиэль. Я приемная дочь отшельников Эльрохода и Анфирэль из Дикого Леса. наших родителей позавчера убили орки, и мы с братом Филадиллом отправились в Великий Лес, но меня туда не пустили, – затараторила я согласно сценарию.

– Твой брат светлый? – удивленно поднял бровь один из «трехсотых».

– Да. Он родной сын моих приемных родителей, которые тоже были светлыми, – подтвердила я.

Стражники переглянулись.

– Мне больше некуда идти, – тоненько пискнула я и постаралась соорудить самую жалостливую гримаску.

– Странная история, – заметил третий страж. – Чтобы светлые удочерили темную? Думаю, нужно отвести бедняжку к Черному гроту и отдать женщинам. Они разберутся. А потом уже пусть старейшина решает, что с ней делать дальше.

– Шайленур! – бросил, не глядя на остальных, старший

друю. – Проводишь девочку в поселок и сдашь на руки Иссеене! Затем доложишь о находке старейшине и сразу возвращайся!

Эльф, которого называли Шайленур, поклонился командиру, приложив правую руку к сердцу, и обратился ко мне:

– Прошу следовать за мной, лерра.

И мы потопали в глубь моей новой Родины.

На земле не было ковра из листьев, а только редкие пучки темно-серой пожухлой травы и клочья неизвестно откуда взявшегося густого тумана. Над головой раздавался легкий стук – это безжизненные пальцы усопших деревьев барабанили друг о друга на неслышимом ветру. Не было ни пения птиц, ни треска насекомых, зато странные звуки и рев неведомых животных стали намного громче. Кроме того, мои ушки постоянно ловили странный потусторонний шепот. Он возникал где-то рядом, прямо за спиной, я испуганно оборачивалась. Естественно, никого не обнаруживала. И мне тут предстоит жить? Да я ж либо издергаюсь вся от нервов, либо поседею раньше времени. Хотя последнее мне уже не грозит.

Шайленур только загадочно улыбался, глядя на мою перепуганную физиономию.

Немного привыкнув к окружающим декорациям из ужастика, я перестала трястись и занялась изучением местности, по которой мы проходили. Сначала меня удивляло отсутствие тропинок. Ведь патруль ходит этой дорогой постоянно и должен был уже давно вытоптать не то что узкую до-

рожку, а целую магистраль. Но потом вспомнила свои эксперименты с сухими ветками, которые не ломались под эльфийскими ступнями, и сообразила, что вряд ли вообще в лесах дрею или светлых найдутся тропинки. Если только их не протопчет кто-то посторонний.

Вскоре выяснилось, что мертвая полоса – это всего лишь «буферная зона», призванная отпугивать чужаков. Спустя приблизительно час ходьбы в компании с немногословным проводником мрачная картина внезапно сменилась, и перед нашим взором предстало совершенно иное, поистине волшебное зрелище! В кронах огромных деревьев, подмигивая, светились гирлянды огоньков желтого, зеленого и голубого цветов. Пугающие ревы и мистический шепот сменились звуками, похожими на легкое позвякивание крошечных колокольчиков, издаваемых веселящимися насекомыми и птицами. А воздух наполнился незнакомыми, но весьма и весьма приятными запахами.

– Как красиво! – восхитилась я, вертя головой по сторонам. – Как в сказке!

– Разве ты никогда не была в Чернолесье? – улыбнулся провожатый.

– Нет. Я вообще, кроме фронта, ничего не видела, – замотала я головой.

– Ну тогда добро пожаловать! – пригласил Шайленур.

Еще через пять минут мы вышли к поселку. Круглые домики, укрытые крышами из веток и листьев, прятались сре-

ди деревьев. Причем строения расположились полукругом на большой поляне у подножия огромной черной скалы, в центре которой угадывался еще более черный зев пещеры. Видимо, это и есть Черный грот.

– Вот мы и пришли, Тинувиэль, – мягким полусшепотом произнес провожатый. – Надеюсь, твой новый дом тебе очень понравится!

Глава 5

Исеене выглядела как стройная девушка. Ее черные, цвета воронова крыла, волосы были заплетены в мелкие косички и уложены в хитрую прическу. Простое черное платье с серебряной вышивкой подчеркивало идеальную фигуру. На ногах красовались мягкие мокасины, тоже черные с вышивкой. Несмотря на довольно скромную одежду, выглядела Исеене просто потрясающе! Хотя, как я уже поняла, у дроу все молоды и прекрасны. Поэтому по внешнему виду их возраст определить невозможно.

«Если, когда вырасту, у меня не будет такой же фигуры – закачу Гермилону истерику», – с завистью подумала я.

– И откуда же ты взялась, юная лерра? – строго поинтересовалась темная эльфийка, как только Шайленур сдал меня с рук на руки и удалился. При этом взгляд женщины не сочетался с ее серьезным тоном. В нем была какая-то родная теплота. Так на меня всегда смотрела мама.

От воспоминаний защемило в груди, на глаза навернулись слезы, а потом меня и вовсе прорвало от осознания случившегося. Только теперь до меня наконец дошло, что я тут сейчас бегаю, суечусь, а на самом деле моя жизнь висит на волоске, мое настоящее тело лежит где-то в стеклянном гробу-саркофаге, изуродованное, разбитое, обгоревшее. И мама. Бедная моя мамочка. Даже не представляю, как пережи-

ла она то, что случилось, и как перенесет то, что может еще случиться. Возможно, я ее больше никогда не увижу. Меня скрутило от рыданий...

В себя я пришла только минут через пятнадцать, обнаружив, что изо всех сил прижимаюсь к Иссеене, а та гладит меня по голове, говоря в утешение какие-то добрые слова.

Моя внезапная истерика сыграла хорошую службу. Женщина прекратила приставать с расспросами, а отвела к себе в жилище и накормила вкусным, наверное, все-таки обедом, так как время уже близилось к полуночи (никак не привыкну, что у дреу время бодрствования и сна перепутаны).

Пока я наслаждалась трапезой, главным образом состоявшей из неизвестных землянам овощей и фруктов, хозяйка развила во дворе бурную деятельность. Совместно с еще двумя эльфийками они натаскали в здоровенный, ведер на двадцать, железный чан воды и развели под ним огонь. А когда вода немного подогрелась, мне велели раздеться и залезть в местный аналог ванны – круглую деревянную кадку.

Поначалу я немного опешила, поскольку купальня находилась прямо на улице и никак не отгораживалась от взглядов сновавших туда-сюда по своим делам дреу. В том числе и мужского пола.

– Сразу видно, что тебя светлые воспитывали, – заметив мою скованность, рассмеялась одна из помощниц Иссеене.

– В смысле? – непонимающе нахмурилась я.

– Стесняешься обнажаться при посторонних, – пояснила

девушка.

– Давай-давай, – поддакивала вторая, – отучайся от этих ненужных заморочек. У тебя молодое, здоровое тело. Не стоит его прятать. Да и мала ты еще, чтобы мужчины обращали на тебя внимание.

Немного поартачившись, я быстро скинула с себя тряпье и стрелой юркнула в деревянную кадку, которую уже наполнили теплой водицей.

Не знаю, зачем уж нужно было заморачиваться с купанием в игре, но, по крайней мере, это было очень приятно. А еще навешивало два долгоиграющих бафа – один к бодрости, второй к привлекательности. Насколько долгоиграющих, было не совсем ясно, но полагаю, что положительные эффекты продержатся, пока опять не испачкаюсь.

Старую одежду Иссеене конфисковала, обменяв на такое же, как у нее, черное платье, отличающееся лишь меньшим размером и более простым узором вышивки.

На ноги мне презентовали мягкие мокасины. Правда, с солидным запасом на вырост. Не «сорок шестого растоптанного», но, без преувеличения, носить их можно аж на три теплых носка, и нигде давить не будет. Заметив оплошность с обувью, Иссеене извинилась и пообещала в ближайшем будущем справиться мне новую.

Женское белье тоже выдали. Тут дизайнеры, конечно, ото-жгли, юмористы. Белые панталоны, почти до колен, все в рюшечках и кружавчиках, от одного вида которых тянуло ба-

бушкиным нафталином. Осмотрев сие изделие местной легкой промышленности, я поняла, какую профессию буду качать первой. Надеюсь, в такой продвинутой игре все нормально с творческим подходом к ремеслам.

Потом опекающая меня женщина занялась прической. Это отняло еще полчаса, но результатами остались довольны мы обе.

Когда с наведением марафета было покончено, меня повели на большую поляну перед входом в пещеру, где уже начал собираться народ.

Явилось практически все население поселка. Всем было интересно посмотреть на «подкидыша», как меня тут уже успели окрестить.

У самого входа в грот располагался небольшой дощатый помост, на котором в простом деревянном кресле с высокой спинкой восседал высокий статный дроу аж пятисотого уровня! Я снова с удивлением отметила, что все вокруг являются обладателями смоляно-черных волос и карих глаз. Может, потому что они тут все родственники?

– Назови свое имя, дитя, – начал допрос старейшина.

Как мне чуть ранее сообщила Иссеене, а теперь подтвердил и интерфейс, звали его Амарисэй.

– Тинувиэль, – робко ответила я.

– Странное имя, – заметил глава «Черного грота». – Похоже на светло-эльфийское.

Вот уж не думала, что по имени можно определить ра-

совую принадлежность. Интересно, а если бы у меня был ник Трумеганагибаторша, что бы выдал этот непись? Тоже решил бы, будто светлые постарались? Ладно, оставим размышления на потом, пока же нужно что-то отвечать:

– Мои приемные родители Эльроход и Анфирэль – светлые эльфы, – дрожащим голосом сказала я, пытаюсь войти в роль. – Они так называли меня.

– Эльроход и Анфирэль? – изумился старейшина. – Не те ли самые, что уединенно живут в Диком Лесу?

– Именно, – кивнула я, с грустью добавив: – Только уже не живут. Мама и папа погибли двое суток назад. Их убили орки.

– О, это весьма печально – потерять родителей, – сочувственно покачал головой старейшина. – Особенно в столь юном возрасте. А известно ли тебе, дитя, как ты попала в свою приемную семью?

Вызвав в виртуальном меню вводный текст, я самозабвенно принялась излагать биографию Тинувиэль:

– Матушка рассказывала, что четырнадцать лет назад, когда отец ходил вверх по Эйне до самого болота собирать редкие травы, он нашел меня там в плывущей по реке большой корзине.

– Не хочешь ли ты сказать, что корзина плыла по реке из Мангровых Топей? – подавшись вперед, уточнил НПС полутысячного уровня.

– Да, мама так говорила, – пожала я плечами, предвари-

тельно сверившись с историей, сфабрикованной Гермилоном.

– Удивительно, – задумчиво произнес Амарисэй, – но я готов поверить этому. И знаешь, почему?

– Нет, – я опять пожала плечами.

– Ты что-нибудь слышала о Топях? – спросил меня старейшина, скрипнув тронem.

– Нет. О них мне мама никогда ничего не рассказывала, – честно ответила я. – А больше некому было.

Темный эльф оглядел присутствующих на поляне сородичей и начал историю:

– Как я сам слышал от более старших друу, то место существовало не всегда. Еще десять тысяч лет назад там находился огромный город. Город, имени которого никто не называет. Город, в котором проживали самые могущественные маги и великие ученые. Они проводили там свои дивные эксперименты, пока однажды не случилось несчастье. Один из неудачных опытов привел к возникновению Мангровых Топей.

С тех пор никто не может углубиться в эти смертельно опасные территории более чем на несколько сотен шагов и при этом не расстаться с жизнью. Считается, что тот таинственный город и все его население погибло. А ныне живущие постарались навсегда забыть его название, чтобы впредь никто не пробовал повторить подобных ужасных экспериментов.

Старейшина немного помолчал и заглянул мне в глаза.

– И как эта история относится ко мне? – похлопав для пущего эффекта ресницами, поинтересовалась я.

– Видишь ли, дитя, – вновь заговорил Амарисэй, – легенды утверждают, что среди великих магов были и дроу. Однако они несколько отличались от всех остальных сородичей.

– Не хотите ли вы сказать, что у них были белоснежные волосы и фиолетовые глаза? – подозрительно прищурилась я, еще раз обведя взглядом поляну, заполненную черноволосыми и кареглазыми жителями.

Народ вокруг напрягся в ожидании ответа.

– Да, древние писания гласят именно об этом, – подтвердил старейшина.

Толпа ахнула.

«Ну спасибо, господин Демонов, подогнали аватарчик!» – проскрежетала я зубами, предвидя надвигающиеся неприятности.

– Но, надеюсь, меня не собираются изгонять за это? – попыталась я придать лицу как можно более испуганный и безобидный вид. – Я ведь не виновата в том, что произошло сто веков назад?

– О нет, дитя. Что ты! – махнул в мою сторону эльф. – Никто тебя не собирается никуда изгонять. И уж тем более ни в чем не винит. Напротив! Добро пожаловать в клан «Черного грота!»

– *Внимание! Амарисэй приглашает вас вступить в клан*

«Черного грота». Вы согласны? – тут же переспросил искусственный интеллект игры.

«Конечно!» – безмолвно подтвердила я и мысленно нажала на одной мне видимую кнопку в соответствующем виртуальном окошке.

Раздались фанфары (слышимые, очевидно, тоже лишь моими ушами), и перед глазами вспыхнула торжественная надпись:

– Поздравляем! Задание «Новый дом» выполнено!

Вау, у нашего повелителя химер наметился явный прогресс. Игровая система уже искренне поздравляет с успехами. Видимо, куратор разобрался-таки с юзер-интерфейсом и подключил недостающий модуль.

Более того, сразу после этого ИскИн засыпал меня целой кипой сообщений, оповещающих о том, какой я, оказывается, совершила правильный поступок, и перечисляя, какие вкусные плюшки мне за сие действие полагаются.

– Вы получаете +3 % к Силе!

– Вы получаете +3 % к Интеллекту!

– Вы получаете +3 % к Ловкости!

– Вы получаете +3 % к Выносливости!

Ага! Это, если правильно разумею, пассивные скилы покатили?

– Вы получаете +3 % к Скорости атаки!

– Вы получаете +3 % к Скорости чтения заклинаний!

– Вы получаете +3 % к Регенерации!

– Вы получаете +3 % к Скорости восстановления маны!

Вероятно, клан не очень силен, раз всего по три процента дают. Но все равно и такая мелочь приятна.

– Вы получаете +3 % к Меткости!

– Вы получаете +3 % к Физической атаке!

– Вы получаете +3 % к Физической защите!

– Вы получаете +3 % к Магической атаке!

– Вы получаете +3 % к Магической защите!

Оба-на! Так ко всем основным характеристикам, что ли, надбавку дали? Тогда беру свои слова обратно. Это очень крутой клан!

– Внимание! На вашей карте открылись все территории, принадлежащие клану, и все населенные пункты, с которыми у «Черного грота» установлены торгово-экономические и политические отношения.

Супер! За это отдельное мерси!

– Внимание! Ваш статус отношений с персонажем Амарисэй достиг уровня «семейные узы»! Поздравляем! Вы стали приемной дочерью старейшины «Черного грота»!

Ух! Ничего себе заявочки! Вот так, значит?! Без спросу взяли и назначили меня местной принцессой? Молодцы, блин! Или, может, у них тут так заведено? Типа лидер клана по умолчанию усыновляет всех принятых под опеку сообще-

ства несовершеннолетних? Нет, определенно мне повезло, и жаловаться просто грех. Ишь как здорово устроилась!

А под финал, когда я совсем уже было расслабилась, ИИ с задержкой почти в минуту решил осчастливить меня еще одной новостью:

Задание «Тайна Мангровых Топей»

Тип: глобальный сценарий.

Описание: согласно легендам, десять тысяч лет назад на территории этих болот процветал огромный город, в котором проживали самые могущественные маги и гениальные ученые Ала-Арна. А потом вдруг наступил упадок.

Условие выполнения: раскройте причину гибели древнего поселения и исчезновения его обитателей.

Награда: неизвестно.

Принять?/Отказаться?

О как, глобальный сценарий?! М-да, это я удачно заглянула! Не обещаю, конечно, что выясню причину, но, конечно же, берусь. Глупо отказываться от тумбочки с потенциально вкусными плюшками. Ну а то, что приз сокрыт, – неудивительно. Скорее всего он тоже вариативный, как был у квеста про новый дом.

По прихоти разработчиков Ала-Арнские дреу несколько отличались от их классического прототипа из вселенной «Забытых Королевств». Они жили не в пещерах, а в лесах, и матриархату предпочитали главенство сильной половины эльфячества.

В сущности, тутошние темные являлись зеркальным отражением своих светлых собратьев, но с уклоном в ночной образ жизни. О причине такого странного деления острой расы внутриигровая энциклопедия скромно умалчивала. У меня самой на этот счет имелись сразу две идеи. Первая предполагала наличие какого-нибудь главного сюжетного задания, призванного раскрыть тайну раскола единого народа эльфов на две враждующие фракции. Вторая была более прозаичной: разработчикам просто не хватило времени на доскональную проработку двух разных рас, и они пошли самым простым путем – занялись «клонированием».

Впрочем, не исключено, что истина где-то посередине.

В селении обитали без малого три сотни взрослых дреу от пятидесятого до пятисотого левела да еще пятнадцать душ детворы примерно одного со мной возраста и уровня. Десять мальчишек и пять девчонок. А я, получается, стала шестой.

Местные НИПы приняли новенькую весьма доброжелательно. Как нам и обещал Монов, меня кормили, поили, оде-

вали, и все было замечательно, кроме одного – того, что неписями я воспринималась как маленькая девочка, а стало быть, и отношение к себе испытывала соответствующее.

Не знаю, как там у светлых, но у дроу действительно был запрограммирован какой-то бзик на потомстве. Они с меня чуть ли пылинки не сдували. Однако из-за их гиперопеки постоянно приходилось быть настороже и вести себя должным образом, чтобы не вызывать излишних подозрений. Но как бы ни старалась я себя контролировать, то и дело прокальвалась либо в манерах, либо в несоответствующем поведении.

К счастью, система, видимо, решила сгладить сей момент, и моим спасением совершенно неожиданно стала чудачка Анфирэль – бедная, погибшая «квестовая мама», на которую и сыпались все шишки по поводу неподобающего воспитания дочери.

В какой-то момент я уж было вздохнула с облегчением. Как выяснилось, зря. Вся женская половина клана, включая самых младших, решила взять шефство над «бедной сироткой» и выпестовать из нее настоящую лерру. В общем, неожиданно я обзавелась целой кучей НПС-подружек и армией нянек.

Судя по довольно чистым Лехиным сообщениям, у него тоже все прошло без сучка и задоринки. Причем в социальном плане он оказался устроен гораздо круче. Если моим приемным родителем стал всего лишь владелец нескольких

пограничных деревенок, то покровительством над Филадельфом обеспокоилась близкая родственница светлого короля! Правда, Оравизель, так звали эльфийку, приютившую светлого брата-охламона, не любила столичной суеты и предпочитала жить подальше от двора. В результате наши стартовые условия были практически идентичны.

Тем не менее, если с обустройством игрового быта своих бета-тестеров господин кандидат в ГМ угадал на все сто процентов, то вот с прокачкой вышел неожиданный облом. Дело в том, что по закону жанра молодняк должен появляться в игре неподалеку от столицы. Мы же с Филом находились на слабозаселенной территории двух враждующих фракций, то бишь в зоне потенциального вооруженного конфликта.

Кроме того, в округе были лишь высокоуровневые локации, куда соваться, будучи ниже двухсотого-трехсотого или на худой конец сто пятидесятого уровня, категорически не рекомендовалось. А те несколько манекенов на краю поселка, на которых дроу натаскивали молодняк, погоды не делали, ибо рост умений на них шел чудовищно медленно.

Ну и самый главный косяк – негде было изучать новые скилы (причем как боевые, так и небоевые). Мастера имелись, а вот механизма передачи знаний игроку за денежку предусмотрено не было. В игровом учебнике я вычитала, что подобные персонажи обитали исключительно в крупных городах Ала-Арна. Все это грозило вылиться в то, что мы просто профукаем свою фору и к моменту появления в иг-

ре остальных участников встречать их будем лишь с прокачанными навыками кулинарии, плетения макраме да вязания носков.

Когда я уже практически смирилась с безрадостной перспективой провести пять скучных лет в виртуальной реальности Ала-Арна, варя борщи и вышивая крестиком, «папа» Амарисэй собрал местную молодежь, включая меня, и повел в Черный грот.

Глава 6

Йод с зеленкой в игре отсутствовали, зато имелись аналоги покруче, которые помимо антисептических свойств обладали ранозаживляющими, мановосстанавливающими эффектами, а также применялись в качестве антидотов и энергетиков. Причем все эти чрезвычайно полезные подарки детям леса дарила не химическая промышленность, а матушка-природа. Соответственно, и пополняли запасы лекарственных средств эльфы не в ближайших аптеках, а благодаря регулярным вылазкам в места гораздо более живописные и общаясь там с существами более агрессивными, нежели фармацевты. Как раз в одном из таких походов предложили принять участие и мне.

Хоть интерфейс честно предупредил, что данное мероприятие по степени риска для моей виртуальной биооболочки относится к категории средней опасности, согласилась я без колебаний. Ибо дошла до такого состояния, что была готова лезть хоть к черту на рога, лишь бы оказаться подальше от спиц, крючков, пальцев и прочих скалок-прялок.

Пещера, куда мы отправились, оказалась не простой дыркой в скале, а стратегическим объектом всего Чернолесья. Встроенная энциклопедия поведала, что в данном данжоне³¹ произрастают несколько видов грибов, являющихся ис-

³¹ Данжеон, или данж (от англ. *dungeon* – подземелье, темница) – игровая ло-

точником сырья для вышеупомянутых зелий. Подробности приготовления последних, к сожалению, не раскрывались. Видимо, сперва требовалось купить или изучить соответствующие рецепты.

Также данное подземелье населяли различные виды мобов, являющихся источником разнообразного лута. Самыми ценными были паучьи коконы, из которых дроу получали прочные нити и ткали чрезвычайно тонкую и легкую ткань.

Черный грот имел несколько уровней. Чем глубже спускаться под землю, тем более сильных чудищ там можно было встретить. В том числе и рейдовых боссов. Однако на двух верхних этажах обитали довольно слабенькие твари, с которыми эльфийский молодняк вполне мог совладать.

Поскольку я была нубкой, в арсенале которой из прокачанных боевых умений числилось только дальнобойное оружие, то меня определили в хвост нашего маленького отряда, выделив крохотный детский лук и колчан со стрелами.

Рядом ковылял еще один парнишка-лучник. Замыкал процессию Амарисэй. Двигаясь позади группы, старший дроу имел возможность присматривать за всеми нами, поскольку выполнял роль не только наставника, но и лекаря.

От входа в недра скалы тянуло холодом и сыростью. Юные «ушастики» (в том числе и я) непроизвольно поежились и

кация в виде замкнутого комплекса, в которую персонажи отправляются ради получения опыта, сбора ресурсов, выполнения заданий, выбивания трофеев с монстров и т. п.

двинулись вперед по относительно просторному тоннелю, в котором спокойно могли уместиться плечо к плечу пятеро взрослых воинов.

Первые метров триста мы просто спускались по уходящему спиралию вниз каменному коридору, выведшему нас в конце концов в обширную сеть пещер. Почти все стены были покрыты бледно-зеленым склизким мхом, наполнявшим воздух затхлостью. С потолка свешивались толстые корни, полагаю, растущих на поверхности деревьев. Из глубин доносились подозрительные шорохи и писк неведомых обитателей подземелья. Если бы не волшебное ночное зрение, находиться здесь было бы, честно говоря, жутковато.

– Двигаемся по левому проходу! Мечники, будьте наготове! Вторая шеренга, следим за напарниками, в случае крайней опасности страхуйте без моего сигнала! Смена подгрупп через каждые два убийства! Лучники, не попадите по своим! – начал отдавать распоряжения Амарисэй.

Те из ребят, что уже неоднократно тут бывали, слаженно перестраивались в боевые порядки, я же с интересом наблюдала за манипуляциями неписей и мотала на ус.

Первыми противниками оказались крысы – монстры пятого уровня. Что для меня, шестилевельной, стало приятной неожиданностью. Получается, все же имеются в данном районе территории и для прокачки такой мелюзги, как я?! Просто из-за того, что подростки вокруг меня имели уровни с четырнадцатого по шестнадцатый, я решила, что старейши-

на взял меня в поход чисто из жалости, а не потому, что подхожу по параметрам и могу принести реальную пользу. Думала, увидел, как маюсь, и решил для разнообразия «выгулять».

Правда, кроме маленького уровня, приятного в тех крысах было мало. Художник, работавший над этими грызунами, явно был извращенцем. Мало того что зверюги отличались от своих сородичей из реала размерами, достигая полуметра в холке, так еще были совершенно лысыми, со сморщенной розовой кожей, покрытой странными бурыми пятнами.

Описание монстра

Наименование: Пещерная крыса.

Уровень: 5.

Здоровье: 20/20.

Физическая атака: 3.

Магическая атака: 0.

Физическая защита: 2.

Магическая защита: 0.

Особые умения: отсутствуют.

Агрессивность: да.

Зона агрессии: 4 м.

Социальность: со своим видом.

Стрелять из-за спин сородичей не очень удобно – то и де-

ло кто-то перекрывал сектор обстрела, а поскольку в игре присутствовало такое понятие, как «дружественный огонь», то метать снаряды сквозь своих, как в большинстве известных игр, оказалось невозможно. Хотя, если учесть, что второй лучник в нашем отряде, паренек по имени Кайрин, выпускал стрелы одну за другой со скоростью пулемета, то все дело заключалось в опыте.

Через некоторое время я таки приловчилась, и мой лук тоже начал поражать цели. Радовалась, как невестка отъезду загостившейся свекрови, когда стало получаться! Пускай не так сноровисто, как у Кайрина, но, по крайней мере, то, что никого из своих не зацепила, – уже хорошо!

Вместе с первыми удачными выстрелами появились сообщения о прогрессе:

- *Тинувиэль нанесла 5 единиц урона цели Пещерная крыса.*
- *Тинувиэль нанесла 5 единиц урона цели Пещерная крыса.*
- *Тинувиэль нанесла 5 (+5) единиц критического урона цели Пещерная крыса.*
- *Цель Пещерная крыса убита! Получен опыт!*
- *Ваш навык владения луком/арбалетом увеличен на 1 единицу! Итого владение луком/арбалетом – 2/100.*
- *Ваша Ловкость увеличена на 1! Итого Ловкость – 6.*

Очень быстро я оценила, насколько выгоден и безопасен мой статус воина дальнего боя. Урона не получаешь, а опыт идет наравне с теми, кто рубится на передовой. Правда, немного раздражает, что идущие впереди друу иногда пере-

крывают сектор обстрела, но я быстро научилась переносить огонь на соседние цели. Если «ближникам» то и дело приходилось сменять друг друга, чтобы восстановить силы и здоровье, то мне этого практически не требовалось.

Примерно через полчаса наш отряд добрался до конца крысиного тоннеля, и мы вывалились в довольно просторную пещеру. Потолок в ней был значительно выше, и с него уже не свисали корни деревьев. Но зато появились колонны сталактитов и сталагмитов, усыпанных большими, с меня ростом, светящимися грибами.

Потрясающе! Красотища-то какая! Ничего подобного раньше не видела! Мягкое теплое сияние, испускаемое колониями микроорганизмов, казалось самым настоящим волшебством! Особенно посреди темного и сырого подземелья.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.