

Тест на респаун  
Андрей Пивадный



Край Бездны

книга первая

**Андрей Львович Ливадный**  
**Тест на респаун. Край Бездны**  
Серия «Тест на респаун», книга 1

*Текст предоставлен правообладателем*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=36302311](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=36302311)*

**Аннотация**

Он думал, что в его жизни уже случилось все, что выпадает на долю обычного человека и ясно представлял себе будущее, но внезапный звонок в корне изменил судьбу. «Край Бездны» – первая полноценная виртуальная реальность, где его попросили выполнить несложное задание, на поверку оказалась совсем не райским уголком. Он оказался в реалистичном до дрожи цифровом мире, правил которого пока не знает. Здесь простые с вида задания внезапно предлагают сделать моральный выбор, а отказ от их выполнения приводит в такие места, где череда перерождений способна лишить рассудка...

# Содержание

Глава 1	4
Глава 2	35
Глава 3	61
Глава 4	75
Конец ознакомительного фрагмента.	103

# Андрей Львович Ливадный

## Край бездны

### Глава 1

Неожиданный звонок раздался поздно вечером. Я еще не спал и потому ответил сразу:

– Привет. Что случилось?

С племянником у меня нормальные отношения, хотя за последние годы звонит и заезжает он нечасто. Повзрослел. Теперь у него своя жизнь.

Поздоровался, сопит, даже о здоровье не спросил.

– Денис, давай к делу.

– Помощь твоя нужна.

– Излагай, – слегка прихрамывая, я подошел к окну. На улице моросит осенний дождь. Окраина мегаполиса уже вплотную подобралась к поселку, – низкие облака цепляются за верхушки строящихся небоскребов. Вскоре старенький домик, доставшийся от родителей, пойдет под снос, этого не избежать.

– Меня в экспедицию пригласили. На три месяца. Надо за квартирой присмотреть. И... понимаешь, я тут приработок нашел, довольно неплохой. Не хочу его потерять.

– А подробнее? Куда экспедиция? Что за работа? Ты же

понимаешь, цветы полить, кошку покормить – не проблема.

– Нет у меня кошки, сам ведь знаешь! А работа простая, на дому. Тебе и напрягаться особо не придется. Заодно здоровье поправишь.

– Интересно. Что ж это за приработок, который еще и лечит? – недоверчиво усмехнулся я.

– В двух словах не объяснишь. Сможешь приехать?

– Что прямо сейчас?

– Да. Время поджимает. Понимаешь, тянул до последнего, думал найду кого-нибудь себе на подмену, но не вышло. Я сейчас вызову тебе аэротакси, все оплачу. Выручишь? У меня через три часа рейс до Иркутска.

– Ладно. Приеду, поговорим.

– Спасибо! Жду. До встречи, – он взял и отключился, наверное, чтобы я не задавал лишних вопросов.

В позапрошлом году Денис защитил диплом. Выучился на геолога, но вот беда, – стремительное развитие технологий сделало его профессию невостребованной. Все уголки земного шара теперь под пристальным наблюдением с орбиты, – поиск полезных ископаемых выполняется при помощи мощных компьютеров и сканеров. Так произошло во многих областях человеческой деятельности. Конечно, машины не в состоянии полностью заменить нас, но с узкоспециализированными задачами они действительно справляются лучше, быстрее и эффективнее.

В общем: найти работу по специальности Денис не смог, и

приглашение в экспедицию для молодого специалиста, – это несомненный шанс начать карьеру.

\* \* \*

Небольшая квартира, которую снимает племянник, расположена на сто втором этаже огромного жилого комплекса. Пока я поднимался на скоростном лифте, уши пару раз закладывало от перепада давления.

– Привет, заходи! – Денис откровенно обрадовался моему приезду. – Я тебе планы нарушил, да?

– Да какие планы? – отмахнулся я. – Давай, рассказывай, что за экспедиция?

– Частная, – уклончиво ответил он. – Если все нормально сложится, обещают принять на работу по специальности. Просто не мог такой шанс упустить.

– А чего раньше-то не позвонил? – я сел в кресло, осмотрелся. Современные квартиры полностью автоматизированы. Вся обстановка встроенная, потому нет деления на комнаты. Нужный элемент мебели выдвигается из стены или опускается от потолка. Это называется «трансформируемое пространство», но на мой вкус выглядит пустовато, неуютно.

Единственное, что выделяется в жилище Дениса, – это вирткапсула из темного тонированного пластика, сквозь который просвечивают огоньки индикации. Она установлена

на массивном постаменте и слегка наклонена, примерно градусов на тридцать относительно пола. Видел я такие устройства. Их уже несколько лет активно рекламируют.

– Понимаешь, все окончательно решилось только накануне вечером!

– Ну, допустим. А что за приработок? В чем конкретно нужна моя помощь?

– Ты с виртуальной реальностью знаком?

– Компьютерные игры? – я приподнял бровь. – Играл в юности.

Денис укоризненно покачал головой.

– Эх, совсем ты отстал от жизни, – он коснулся сенсора. В стене что-то прошипело, открылась ниша, из нее выдвинулся поднос с двумя разовыми стаканчиками. Я к своему не притронулся, кофе по ночам – это уже чересчур.

– Компьютерные игры – древность. Им на смену пришла полноценная виртуальная реальность. По сути, это бескрайний мир, в котором можно жить.

– Жить? – я скептически усмехнулся. Честно говоря – слышал нечто подобное, но особого значения не придавал.

– А ты попробуешь, сам поймешь, – Денис смотрит на меня с нескрываемой надеждой.

– Капсула откуда? Она ведь больших денег стоит?

– Кредитная. Выплачиваю понемногу.

– Ты же работы найти не мог?

– Так вот она – моя работа, – он прикоснулся к выпукло-

му борту вирткапсулы. – Два-три часа в сутки, а на жизнь хватает.

– И что же ты там делаешь?

– Поручения разные выполняю. Несложные. Я тебе вкратце описал, что нужно делать. Файл с инструкциями прочитаешь, я его настроил, он автоматически загрузится, как только ты... ну, вернее, мой персонаж, войдет в игру. Слушай, выручи, а? Мне правда больше некого попросить! Вот чип доступа к моему аккаунту. Все нужные настройки сделает автоматика вирткапсулы. Поверь, тебе не о чем беспокоиться, это абсолютно безопасно! Заодно система отмониторит состояние организма. Там жизнеобеспечение внутри – любая клиника позавидует.

– Ладно, – я взглянул на старомодные наручные часы. По привычке ношу. – У тебя самолет через час. Не опоздаешь?

\* \* \*

Оставшись один, я сел в кресло, сделал глоток остывшего кофе. Сон все равно отшибло. С некоторой опаской поглядываю на вирткапсулу. Я не противник прогресса, но и не раб новинок. Конечно же о виртуальной реальности слышали все, в последнее время только о ней и говорят по сферовизору, но я к такого сорта информации отношусь со скептической настороженностью. Думаю, поднятая шумиха – это реклама очень дорогих устройств для «погружения». Ну сами

подумайте, разве что-то может заменить настоящую жизнь?

У меня за плечами Азиатский конфликт, два ранения, одно из них тяжелое. После нескольких лет, проведенных в госпиталях, пришлось уйти на заслуженный отдых. Да, от жизни отстал. Отец Дениса, мой брат, работает в Марсианском проекте, сейчас он примерно за тридцать миллионов километров от Земли, на полпути к красной планете. Насколько я понимаю, технология вирткапсул изначально была разработана для дальних космических перелетов, а уж потом адаптирована для коммерческого использования.

Сомнения, настороженность и проснувшееся любопытство заставили меня бегло прочитать инструкцию.

Вроде ничего сложного. Допив остывший кофе, я разделся, поймал свое отражение в дымчатом пластике вирткапсулы. А чего тянуть? Не под пули же иду?

Знакомый холодок проскользнул в груди. Да ладно? Неужели мне страшно?

Вкрадчиво прошелестели приводы. Два сегмента сдвинулись в стороны и вниз, скользнув вдоль бортов. Взгляду открылось внутреннее пространство. Похоже на солярий. Ложё жесткое, в изголовье блок со множеством отверстий.

Я забрался внутрь, лег. Неудобно. Как же люди по несколько часов выдерживают?

Первое впечатление оказалось обманчивым. Твердая поверхность внезапно изменила свойства, стала податливой, продавилась, принимая формы тела, словно я погрузился в

некую плотную гелеобразную массу.

В изголовье раздалось резкое шипение. Десятки гибких сервоприводов неожиданно выхлестнулись из отверстий и оплели мое тело. Чувствую прикосновение множества датчиков, резкое, даже болезненное покалывание в районе висков и затылка. Рефлекторно дернулся, пытаюсь привстать, да не тут-то было. Держит крепко. Внешние сегменты скользнули на место, отсекая свет. Пряный запах за несколько секунд убаюкал сознание.

Глаза слипаются. Веки отяжелели. В мыслях плеснулась запоздалая паника. Денис не упоминал ни о чем подобном. Да он вообще толком ничего не рассказал!

...

*Несоответствие физических данных с последней записью аккаунта.*

*Будет произведено биосканирование и настройка параметров вирткапсулы.*

*Ждите.*

...

Мои мышцы непроизвольно подергиваются. Иногда проскальзывает боль. Покалывание в висках переходит в жжение.

...

*Тест завершен.*

*Параметры жизнеобеспечения настроены.*

*Уровень обратной связи (погружения) снижен до 25 %.*

*Внимание, на низких уровнях обратной связи вы получаете меньше ощущений и меньше опыта.*

*Вы всегда можете поднять уровень ощущений выше рекомендованного, но при этом сами несете ответственность за последствия (смотри пункт 213.2 пользовательского соглашения).*

*Добро пожаловать в виртуальную реальность «Край Бездны»!*

...

Я ожидал чего угодно, но только не пения птиц, и в первый миг попросту замер, находясь в состоянии эмоционального шока.

С городской стены открывается потрясающий вид. Еще царят предрассветные сумерки, шероховатый камень холодит ладонь, неровно мерцает круг возрождения, но пение птиц – когда-то привычное, а потом прочно забытое, просто потрясает. Оно настолько достоверно, словно меня вернули в детство.

Воздух чист. Слабый ветерок ерошит листву, доносит запах свежескошенной травы.

Сложно передать ту гамму эмоций, что всколыхнулась в душе. Вокруг не чувствуется фальши, – цифровая реальность превзошла самые смелые ожидания.

Дышу полной грудью. Луга, перелески, редкие холмы, пойма реки, затянутая утренним туманом, – пейзаж завораживает.

Я не слышал шагов, не заметил даже тени, но вдруг остро отточенная сталь коснулась горла, и чей-то шепот обжег:

– Не дергайся, а то ненароком порежу.

В реальном мире наверняка сработали бы рефлексy. Сломал бы руку наглецу, а здесь вдруг почувствовал себя совершенно беспомощным, тупо замер, выпучив глаза.

– Три секунды. Свободен.

Оборачиваюсь. За спиной стоит молодой парнишка, облаченный во все темное.

– Не агрись, – примирительно обронил он. – Я навык «скрытность» прокачиваю. А ты чего зависи? Лагаешь?

Я ни слова не понял.

– В техподдержку обратись, – посоветовал парень и исчез, просто растворился в сумерках, будто его здесь и не было.

Круг возрождения (он расположен на крепостной башне) вспыхнул вязью незнакомых символов, и среди неровного мерцания появилась фигура крепко сложенного воина. Его доспехи забрызганы кровью. Не удостоив меня взглядом, он быстро направился к ведущей вниз каменной лестнице.

– Ты чего сегодня так рано? – рядом остановился стражник. В одной руке факел, вторая покоится на рукояти меча.

– Не спицца, – машинально ответил я.

– Уговор помнишь? К вечеру жду пять монет.

Хотел спросить: «а за что я должен тебе платить?», но вовремя опомнился. Чем занимается Денис в этом мире, пока непонятно. Инструкции, полученные от него, скупы.

– А если не соберу столько?

– Значит ночью в город не войдешь, – сурово отрезал стражник. – Не можешь платить, управляйся со своими делишками до заката!

– Ладно, постараюсь, – спорить нет смысла. Сначала надо во всем разобраться. Но мне совершенно не понравился его пренебрежительный тон и презрительно оброненное слово «делишки».

– То-то же...

Круг респауна снова озарился сиянием. На этот раз появилась симпатичная девушка-эльфийка.

*«Ветта\_неуловимая. Светлый эльф. Следопыт, уровень 29».*

– Привет, Дэн, – она кивнула мне, как старому знакомому. – Так и застрял в «песочнице»? Все «мулом» подрабатываешь?

Я лишь пожал плечами, не зная, что ответить.

– Ладно, не расстраивайся. Когда-нибудь накопишь на нормальный аккаунт и тоже сможешь играть, а не горбатиться на этих уродов.

Она ушла по своим делам, а я обернулся, рассматривая город.

*Анкор. Столица провинции. Статус локации – безопасный.*

В центре на холме возвышается небольшой замок. Ниже расположены два пояса крепостных стен, одно-двухэтажные

домишки образуют кварталы, разделенные кривыми улочками.

Я спустился по каменной лестнице, прошел по улице до первой попавшейся площади, осмотрелся. Лавки торговцев еще закрыты. Видимо время тут синхронизировано с реальным миром.

Чтобы не мозолить глаза случайным прохожим, я уселся в сторонке на потертые ступени крыльца какого-то здания и попытался вызвать интерфейс.

С нескольких попыток получилось.

...

*Дэн\_23214, раса человек, класс воин.*

*Текущий уровень 10.*

...

С основными характеристиками персонажа я познакомился лишь мельком. Зачем мне вдаваться в подробности? Я ведь просто подменяю Дениса и не собираюсь ничего прокачивать. Заметил, что у Дэна явный перекосяк в сторону «физической мощи» и «выносливости», остальные показатели на базовых значениях.

Так, что еще могу узнать?

Реагируя на мысленный вопрос в поле зрения неожиданно появился рекламный блок. Система настойчиво предлагает мне перейти на новый тарифный план.

Оказывается у Дениса «пробный» аккаунт. Концентрирую взгляд, получаю подсказку. Первый месяц бесплатно,

далее – пятьдесят кредитов ежемесячно. Ограничения: нельзя развить персонаж выше 20-го уровня, зато можно прокачивать мирные профессии, для них разблокированы некоторые навыки и способности. Вход осуществляется с любых устройств. Пробным аккаунтом (в ознакомительных целях) может воспользоваться не только зарегистрировавший его пользователь, но члены его семьи, чьи социальные связи будут подтверждены автоматически.

Следующий тип аккаунта (как раз на него мне настоятельно советуют перейти) «стандартный». Доступ только при помощи вирткапсулы, все ограничения сняты, кроме одного. Предел развития – сотый уровень. Ежемесячная плата 500 кредитов. Да уж, неслабо! В реале это серьезные деньги!

Продвинутый аккаунт. 1000 кредитов абонентской платы. Возможность вывода игровой валюты... – дальше читать не стал, это явно не для простых смертных.

Следуя по ссылкам, я углубился в изучение заинтересовавших меня вопросов. К моему немалому удивлению, по статистике «стандартными» аккаунтами владеют миллионы человек по всему миру! Не думал, что богатых людей так много.

Ага, вирткапсулу можно арендовать! Оказывается, в жилых кварталах мегаполисов есть специализированные развлекательные центры, где прокат оборудования вполне по карману рядовому пользователю.

Странная жизнь у племянника. Он нигде не работает, но

при этом не воспользовался арендой, а купил вирткапсулу, взяв кредит. Я бегло просмотрел прайс. Ценник на «бюджетные» модели начинается от 10 000. Что-то у меня цифры в голове не складываются...

Ладно. Со временем разберусь. Наверняка существует объяснение. Но почему Денис не платит за стандартный аккаунт, а застрял на «пробном»?

*Внимание, вам пришло сообщение!*

Мигнула иконка письма. Открываю его. Как и ожидалось, от племянника.

*Привет. У меня все в порядке. Думаю, ты уже вошел. Самое главное: играй на «лоулелел»<sup>1</sup>. Ни в коем случае не бери никаких заданий! Следи за прогрессом персонажа. Если чувствуешь, что вот-вот апнешь уровень, – убейся! Если возьмешь одиннадцатый, с тебя спадет защита. Другие игроки смогут нападать. Поверь, даже в «безопасных локациях» хардкорщиков и отморозков полно.*

*Будут вопросы, пиши.*

*Дэн.*

Весьма своевременно. Убиться, это как? Спрыгнуть со стены?

---

<sup>1</sup> Лоулелел – низкий уровень.

Заметил, что солнце уже взошло, – пора идти по делам. Город постепенно наполняется жизнью. Открываются лавки, появились прохожие.

Список заданий я нашел в отдельной вкладке. На карте стоят отметки. Мне предлагается посетить несколько магазинов, а затем совершить вылазку за городские стены. Пока не понимаю, зачем?

Первая «контрольная точка» расположена неподалеку, в какой-то сотне метров. При наличии мини-карты (она полупрозрачна и находится в правом верхнем углу поля зрения) заблудиться невозможно. Следую по кривым улочкам. Некоторые вымощены. Другие тонут в грязи, – типичный средневековый антураж.

Отметка совпала с магазином алхимика. Я толкнул дверь, вошел. За прилавком (судя по фрейму) игрок.

– Привет, Дэн. Держи, – он протянул мне увесистую сумку. – Передай Халку, следующая партия будет только через день.

На этом разговор закончился. Видя, что я все еще топчусь на месте, торговец с ником «Борг\_скаредный» вопросительно приподнял бровь.

– Какие-то проблемы?

– Да, нет, никаких.

– Тогда чего стоишь?! Пошевеливайся! Время – деньги!

Грубо и непонятно. В голосе такое же пренебрежение, как и у стражника.

Я лишь пожал плечами и вышел на улицу, решив пока выдержаться от вопросов.

День наступил теплый, солнечный. Реализм ощущений мурашками пробирает! Настроение снова улучшилось. Иду к следующей, отмеченной на карте точке, глаза по сторонам. На меня никто не обращает внимания. Остановился у кузницы, долго с неподдельным интересом наблюдал за работой мастеров. Где такое увидишь в современном мире?

Посетив еще два магазина, я получил от торговцев запас провизии и с десятков пергаментных свитков. Все. Мой инвентарь полностью заполнен, а нагрузка подошла к максимально допустимой.

Получается, Денис тут работает посыльным? Типа службы доставки? Ни один торговец не потребовал от меня денег за товары. Кстати, теперь вполне понятно, почему при создании персонажа он вложил все свободные очки характеристик в «выносливость» и «физическую мощь».

Я сверился с картой. Да, в городе все сделал, теперь мой путь лежит за стены, сначала по дороге, а потом тропкой в лес. До полудня мне нужно попасть к маркеру, которым отмечена небольшая полянка. Путь, кстати, неблизкий.

\* \* \*

Иду по лесу, люблюсь красотами, дышу чистым воздухом, от которого кружится голова. Уровень достоверности цифрового пространства по-прежнему потрясает. Едва заметная тропинка постепенно углубляется в чащу. Начали попадаться замшелые коряги, под густыми кронами таится сумрак. Места заповедные, в реальном мире таких уже давно не встретишь. Теперь я понимаю, почему большинство игроков арендуют вирткапсулы. Это ведь совершенно иной уровень восприятия! Здесь ощущается все: прикосновения, запахи, дуновение ветерка, вкус, – я специально сорвал ягоду, попробовал и выплюнул. Горькая, вяжущая рот.

...

*Вы получили легкое отравление (10 секунд – 1 hp/s).*

*Хотите взять навык «травник», чтобы научиться различать свойства растений?*

...

Отвечаю «нет». Племянник ведь четко попросил не прокачивать персонаж. То есть, он хочет, чтобы по возвращении я передал ему «Дэна\_23214» в нетронутom виде.

Ну мне и так неплохо. За серостью будней реального мира я же успел позабыть само слово «природа», ведь города стремительно растут, выбрасывая навстречу друг другу щупальца коммуникаций, а техносфера высасывает ресурсы, пре-

вращая целые регионы в пустоши. Тем ярче и привлекательнее выглядит этот мир. Здесь введен запрет на технологии. Они заменены «магией», но ее проявлений я пока не замечал.

Задумался. Залюбовался. Веду себя как ребенок: с неподдельным интересом рассматриваю зловещие дебри, прикасаюсь к коре, ощущая ее текстуру.

Невероятная достоверность!

Да и усталость постепенно дает о себе знать! Еще одна реалистичная грань «погружения»... Давно я не совершал дальних пеших прогулок. Кстати, я перестал прихрамывать. Последствия ранений вообще не ощущаются!

Обратил внимание на три индикатора в интерфейсе. Один показывает текущее количество «hp» (очков здоровья). Второй, самый короткий, отображает количество маны (ментальной энергии). Третий световой столбик сейчас колеблется на середине шкалы. Это запас моей физической энергии, на игровом сленге «стамины», – она расходуется на каждое совершаемое действие, но быстро регенерируется. За нее отвечает параметр «выносливость».

От размышлений меня отвлек шум.

Кто-то ломится через кустарниковый подлесок! Что же делать?

Пока соображал, на небольшую прогалину вышел огромный медведь.

Фрейм красный, со значком черепа. Моб значительно

превосходит меня по уровням!

Я замер, не шевелясь и не дыша. Из оружия в наличии только кинжал. Даже моих давних познаний в игровой механике вполне хватило, чтобы мысленно обругать Дениса за беспечность. Кинжалы требуют высокого показателя ловкости, а у него все в «физическую мощь» и «выносливость» вложено! Мул, одним словом!.. Озираюсь вокруг. На земле валяется толстый сук. Пожалуй, если его схватить и использовать как дубину, урона нанесу в разы больше, чем ножичком.

Это стало роковой ошибкой. Вообще, ввязываться в драку с «матерым бурым медведем» – изначально глупая затея. Слишком велика разница в уровнях, но эффект неожиданности лишил меня здравомыслия. Сработали рефлексы, – не зря ведь говорят, что инстинкт самосохранения выражается в двух крайностях: «бей» или «беги».

Схватив тяжеленный сук, я получил сразу несколько сообщений:

...

*Вы перегружены (превышен максимальный переносимый вес, доступный для текущих характеристик).*

*Ваша подвижность снижена на 50 %.*

*Вы не можете эффективно использовать дубину (отсутствует навык «тяжелое дробящее оружие»).*

...

– А-АА-ААА!

Я отбросил бесполезную коряжину и что есть сил припустил прочь.

...

*Вы использовали «боевой клич». Ваша физическая мощь и выносливость временно увеличены на 1. Агро-радиус НПС противников увеличен на 10 метров.*

*Вы привлекли внимание «матерого бурого медведя»*

...

Раздался холодящий душу рев.

Моб почему-то моментально впал в ярость. Сокрушительный удар лапы надломил ствол сосны, подле которой я стоял секунду назад. Сладковатый запах древесной щепы поплыл в воздухе.

Бегу, сломя голову, не разбирая дороги продираясь сквозь колючие заросли ежевики. Шипы безжалостно рвут одежду и кожу. Системные сообщения выскакивают строка за строкой, хорошо хоть это окошко расположено в нижней части поля зрения, чтобы надписи не мешали обзору!

...

*Прочность экипировки понижена на 20 %. Защита от физического урона понижена на 2 единицы.*

*Вы изранены. Кровотечение 30 секунд (1 hp/s).*

...

Рев медведя все ближе.

Заросли неожиданно закончились. Я выскочил на обрывистый берег неширокой, но достаточно бурной речушки.

Замшелое бревно перекинуто над стремниной. Скорее на другой берег!

Примерно на середине я поскользнулся, не удержал равновесие и полетел вниз. В груди промелькнул холодок, взметнулись брызги, дыхание перехватило. Коварное течение тут же поволокло меня по камням.

...

*Урон от падения 25 hr. Негативный эффект «оглушение» 10 секунд.*

...

Разочарованный рев медведя донесся издали. К этому моменту меня успело выбросить на глубину, за излучиной.

Тону!

Над омутом нависает крона плакучей ивы. Судорожно хватаюсь за тонкие, свисающие до самой воды веточки, но они выскользывают, лишь оборванная листва остается в руках.

В глубине промелькнула тень, я даже успел прочитать фрейм:

*«Хищный сом, уровень 15».*

...

*Доступен навык «плавание». Хотите принять?*

...

НЕТ!

Дебаф «оглушение» уже прошел. Изловчившись, я ухватился за подмытые корни дерева, вцепился в них, вскараб-

кался наверх.

Лежу без сил, хватая ртом воздух. Одежда превратилась в лохмотья, все тело горит. Полоска «жизни» сократилась на две трети, приняв угрожающий оранжевый оттенок.

Через некоторое время я кое-как отдышался и сел, опираясь спиной о ствол ивы. Вытянул руку, – кончики пальцев слегка подрагивают.

Настороженно прислушиваюсь к звукам леса: не хрустнет ли ветка, не раздастся ли рык?

Тихо журчит вода, шумят кроны деревьев, заливисто поют птицы.

Так, и что же мне теперь делать? Пока идет медленная регенерация «hp», открываю карту местности, предварительно прочитав и убрав с глаз долой назойливое сообщение:

...

*Рекомендация системы жизнеобеспечения: срочный выход.*

...

Нет уж. Во-первых, я чувствую себя более или менее нормально. Во-вторых, дела ждать не будут.

С тропки я сбился. Маршрут, проторенный Денисом, остался далеко в стороне. Теперь придется срезать путь через чащу.

Кстати, название местности «Мирный лес», – так указано на карте. Интересно, что поджидает путника в «Диких землях», граница которых расположена километрах в двадцати

к северу?

Зря я не запасся подходящим для моего персонажа оружием! Но теперь поздно сожалеть о проявленной беспечности. Думалось: прогуляюсь по лесу, подышу свежим воздухом, выполню простенькое поручение, совместив приятное с полезным, а не тут-то было!

Зашуршала листва. Мимо прополз какой-то гад. Честно говоря – сердце екнуло. Не шевелюсь, читаю его фрейм:

*«Уж. Уровень 7».*

Он меня не заметил, скрылся среди густо разросшегося папоротника.

Интересно, а мобы нападают друг на друга? Или они атакуют только игроков?

Вооружившись кинжалом, я подошел к кусту орешника, срезал длинную ветку. Используя найденный в инвентаре кусок бечевки, приладил клинок к импровизированному древку, взглянул на результат:

*Кривое самодельное копьё. Нельзя метать. Колющий урон 2–5, умноженный на текущее значение «ловкости». Специальная атака: глубокий выпад. Шанс критического удара 1 %.*

*Вы успешно изготовили предмет. Получено 30 Exp. Доступен навык «Ремесленник». Хотите принять?*

...

Отвечаю «нет».

Перехитрить игровую механику при помощи самодель-

ного древка не удалось. Модификатор по-прежнему «ловкость», а она у моего персонажа на базовом значении (5). То есть, урон у копья получился 10–25, такой же, как был у кинжала.

Передохнув, и дождавшись пока полностью восстановится полоска «жизни», я углубился в заросли папоротника, двигаясь в направлении лесного холма, за которым, примерно в паре километров, на небольшой поляне мерцает заветный маркер.

\* \* \*

Наверное, медведь мне попался случайно. Ну, просто не повезло. По пути я заметил всего несколько мелких зверушек, встречи с которыми удалось избежать.

У подножия холма мое внимание привлекло засохшее дерево. Мимо не пройдешь, оно сразу бросается в глаза, контрастно выделяясь на фоне зелени. Конечно же заинтересовался, подошел ближе, увидел круг пожухлой травы и выпирающие из земли камни со следами грубой обработки.

...

*Вы обнаружили местность «Таинственный холм».*

*Доступно задание: «Пересохший родник». Тип: обычное.*

*Найдите и уберите камень, перекрывший родник.*

*Награда 100 Exp, +1 репутации с жителями близлежащей деревни.*

...

Ворочать камни нет времени. Сначала нужно доставить груз, а там решу, стоит ли вообще сюда возвращаться?

Через пару шагов я наткнулся на желтоватые кости, едва виднеющиеся из-под мха, а рядом увидел ржавую кирку со сгнившей деревянной рукояткой.

...

*Доступно задание: «Тайна лесного холма». Тип: обычное.*

*Узнайте, кому принадлежала кирка.*

*Награда 500 Exp.*

...

Тревожить останки я не стал. Заинтересовался, конечно, но времени на изыскания сейчас нет. Работа ведь не ждет, и так опаздываю!

И все же пришлось задержаться. Что-то неярко блеснуло в траве. Интересно... – я присел и увидел крупный, продолговатый похожий на слезу прозрачный кристалл, а рядом незамысловатый амулет со стилизованным изображением щита. Подобрал оба предмета, пристально рассматриваю.

...

*Вы получили «Кристалл души».*

*Неопознанный артефакт. У вас недостаточно интеллекта, чтобы определить его свойства.*

*Вы получили «Амулет Хранителя». Неопознанный артефакт. У вас недостаточно интеллекта, чтобы определить его свойства.*

*Задание «Тайна лесного холма» обновлено. Класс задания изменен на «персональное».*

*Узнайте связаны ли «Кристалл души» и «Амулет Хранителя» с останками неизвестного старателя?*

...

Амулет я сразу положил в инвентарь, а вот кристаллом заинтересовался, заметил, как от тепла моей ладони внутри него вдруг вспыхнул робкий, трепетный огонек.

Присмотрелся. А пламя-то странное! Черное по краям...

Что это может означать? Ума не приложу. Позже попробую найти информацию о «Кристалле души», а сейчас надо поспешить!

\* \* \*

До отмеченной маркером лесной поляны я добрался уже за полдень.

Почувствовав запах дыма от костра, невольно ускорил шаг, но, услышав голоса, остановился.

– Сто золотых. Выкладывай сразу, и разойдемся. Очнешься на «респе».

В ответ раздался болезненный стон.

– Эй, Вэнг, подлечи ее. А то загнетса раньше срока.

Я осторожно пробрался через обрамляющий прогалину кустарник, заполз на взгорок и выглянул в просвет между ветвями.

– Отморозки! Девочку отпустите! – голос доносится из глубокой ямы.

На полянке разбит лагерь. Мой взгляд остановился на грубо сколоченных клетках. В одной сидит израненный волк, в другой скорчилась девочка лет пяти: оборванная, заплаканная, испуганная.

Трое игроков выглядят заурядно, за одним исключением, – их аватары источают странную мглистую ауру.

– Ты лучше о себе подумай, – огрызнулся «Вэнг\_нетерпеливый, темный маг 30-го уровня». Его нетрудно отличить по длинному посоху и ниспадающим одеждам. Подойдя к краю ловчей ямы, он скастовал заклинание. Красноватый отсвет спецэффекта на миг вырвал из тьмы неприглядные подробности происходящего. Я успел заметить ту самую девушку-эльфийку, что встретила мне утром. Она угодила в ловушку, напоролась на заостренные колья. Полоска жизни у эльфийки едва теплится, но вмешательство мага продлило мучения: после применения исцеляющего заклинания, индикатор ее «hp» рывком дошел до середины шкалы, приобрел желтоватый оттенок.

– На что тебе сдалась эта непись? – к краю ямы подошел «Халк\_лютый. Темный ассасин 30-го уровня». Похоже он тут главный. – Квест что ли на ее освобождение взяла у старосты деревни?

– У тебя сердца нет, подонок! – прохрипела эльфийка. – Она же ребенок!

– Угу, – криво усмехнулся Лютый. – Кусок программного кода в обертке из слезливого аватара, – презрительно уточнил он. – Это всего лишь игра, забыла? У тебя свои задания, у нас свои. Хочешь освободить девчонку? Не вопрос. Еще сто золотых монет и забирай.

– У меня столько нет... – эльфийка вновь застонала от боли.

Третий из ПК-шеров (так обычно называют убийц игроков), сидит в сторонке, у костра. «Зарек\_свирепый. Воин тьмы 31-го уровня».

Вот, значит, откуда у Дениса деньги? Никто не станет торговать с преступниками, стража их и близко к городу не подпустит, но это, судя по всему, не проблема. Мой инвентарь заполнен свертками с едой, фиалами и свитками, – все что им необходимо доставляется прямым путем в лесной лагерь?!

– Ладно, ты пока подумай немного, может створчивей станешь, – Халк\_лютый утратил интерес к эльфийке, вернулся к костру, присел.

– Что-то Дэн сегодня опаздывает, – заметил воин тьмы. – Ему еще лут в город на продажу тащить.

Действительно недалеко от клеток разложены доспехи, оружие, куски какой-то руды.

– Вас забанят, уроды, – простонала эльфийка.

– Не-а, – лениво протянул Лютый. – Никто нас не тронет. Напишешь в поддержку – так мы им логи предоставим. В яму ты свалилась сама. А Вэнг тебя лечит, спасти пытается.

В чем проблема? Никаких попыток. К тому же на нас «темные ауры», не забывай.

Я мало что понял из их диалога. Неконтролируемая ярость вдруг перехватила дыхание. Думалось, что давно избавился от подобных состояний, вернул самоконтроль, оставил прошлое в прошлом, но... сумерки сознания плеснулись багряной хмарью.

Дрожь быстро добралась до затылка, стянула кожу. Пальцы цепко сжались на древке самодельного копья.

...

*Вы не можете атаковать других игроков, пока находитесь под «аурой неприкосновенности». Получите одиннадцатый уровень, чтобы разблокировать опцию PvP.*

...

Сообщение меня несколько не отрезвило. Сердце готово проломить ребра. Рассудок окончательно помутился.

Вдох-выдох... Вдох-выдох... Думай... Бездарно погибнуть – большого ума не надо... Ты один, не подготовленный, фактически безоружный... – ключья мыслей рассекают сумерки сознания.

Загляни в инвентарь... Посмотри, что ты притащил этим мразям?...

Чувствую, как кровь струится по жилам, пульсирует в висках учатившимся пульсом.

Свитки не помогут. Не умею ими пользоваться. А что в фиалах?

Успел заметить – найденный мной кристалл снова светится. Внутри него пляшет язычок оранжевого пламени с черной окаемкой.

Буквы на этикетках расплываются. С трудом читаю названия. Вот это подойдет. И вот это.

Теперь надо взять себя в руки. Сделать вид, будто ничего не происходит.

Меня все равно трясет. Адреналин так и не нашел выхода.

Я отполз назад, встал, отряхнулся и, уже не скрываясь, прошел через кусты. Поравнявшись с ловчей ямой, незаметно роняю в нее два «больших зелья исцеления», «зелье левитации» и пару флаконов с ядом. Каким, – прочитать не успел.

– Дэн, где тебя носило?! Ты опоздал! – взъелся на меня Лютый.

Эльфийка все поняла, мгновенно постучалась в приват:

*Спасибо. Я с ними разберусь. Освободи девочку, раз решил помочь. Хватай ее и беги. Тропинка начинается за костром, уходит вправо. Никуда не сворачивай. Староста деревни тебя защитит. Я поставила маркер.*

– Медведь тут у вас завелся! – огрызнулся я. – Уровня тридцатого, не меньше! Чуть на куски меня не порвал!

Лютый презрительно сплюнул:

– Ладно, разгружайся, забирай лут и бегом назад. До вечера должен сдать груз торговцу.

– Угу... – я передал свертки с припасами, свитки, фиалы, затем, едва сдерживаясь, чтобы не заехать Лютому в морду,

подошел к награбленному. Среди оружия заметил моргенштерн. Давлю в себе бешенство, с трудом фокусирую взгляд, читаю свойства предмета. Как раз мне по уровням...

– Ну, чего завис? – за мной неотрывно следит «воин тьмы».

– А, сейчас... Интересная вещица, – беру оружие, делая вид, что разглядываю его.

В ловчей яме раздался подозрительный шум.

– Вэнг, взгляни! – мгновенно насторожился Лютый.

– Она сбежать хочет! – заорал маг.

Пользуясь всеобщим секундным замешательством, я что есть сил врезал «утренней звездой» по сколоченным из жердей клеткам.

Дерево с хрустом разлетелось в щепки. Девчушка оказалась сообразительной, кинулась ко мне.

...

*Выполнена первая часть скрытого задания: «Сельские будни».*

*Получено 500 Exp.*

*Получен новый уровень.*

*Внимание, с достижением одиннадцатого уровня вы утратили «ауру неприкосновенности». Разблокирован PvP-режим.*

*Задание «Сельские будни» обновлено. Доведите спасенную девочку до деревни.*

...

Я подхватил девчушку на руки. Теперь бегом отсюда!

Мимо серой тенью пронесся освобожденный волк. Дико заорал Вэнг, – зверь вцепился ему в лодыжку, сбивая каст.

Зарево «левитации» гаснет, разлетаясь сполохами спецэффектов. За спиной – лязг оружия, крики, но я не оглядываюсь. Несусь, что есть сил, мимо костра и сразу направо, где виднеется тропка, круто уходящая вниз по склону.

Погони пока нет, но эльфийка вряд ли долго продержится одна против троих противников.

Девочка прижалась ко мне, плачет навзрыд.

## Глава 2

Сразу за косогором начались вырубленные делянки, затем тропинка вывела на опушку леса и влилась в пыльную проселочную дорогу.

Силы быстро заканчиваются. Запас выносливости почти на нуле. За зеленой полоской приходится постоянно следить, иногда переходя на быстрый шаг, чтобы хоть немного восстановилась.

– Вижу его!

Выкрик раздался в опасной близости, и я снова припустил бегом. Дорога нырнула в распадок между холмами. Здесь сыро, под ногами грязь, видны следы лошадиных копыт.

В груди появилась боль. Я сбился с дыхания, долго не продержусь.

...

*Вы пробежали три километра, не останавливаясь. Доступен навык «легкоатлет». Хотите принять?*

...

Некогда мне... Потом разберусь... Дорога снова начала забирать в гору, а погоня все ближе. Мимо, басовито гудя, пронесся «огненный шар», поджег траву.

Сейчас маг прицелится получше. Инстинктивно делаю зигзаг.

Всплеск пламени, клубы пара и дыма. Не попал, урод!

Где же эта деревня?!

Вот она! Еще метров триста... Не уверен, что добегу до частокола, которым оградили селение мирные землепашцы. Одно лишь радует: у ворот есть сторожевые вышки. Оттуда меня заметили!

Помогут ли?

Сомнения разрешил крик:

– Разбойники! Разбойники! Тревога!

Над головой, сбивая пыл преследователей, просвистели стрелы. А местные крестьяне не так уж и беспомощны!

Створка ворот дрогнула, приоткрываясь. Навстречу выбежали мужики. Вооружены, как попало: кто с косой, кто с топором, кто с вилами, но их много! Фреймы желтые, то есть ко мне – нейтральные. Уровни начиная с тридцатого и выше!

Пошатываясь, я перешел на шаг.

А вот и староста деревни... Невысокий, волосы седые, идет прихрамывая.

– Внушенька!

...

*Вторая часть задания «Сельские будни» выполнена.*

*Получено 500 Exp.*

...

Все... Больше не могу...

Я рухнул на колени. Девочка уже не плачет, проворно выскользнула из моих рук, стремглав понеслась навстречу деду.

Валюсь на бок.

...

*Рекомендован срочный выход из виртуального пространства с последующим понижением уровня реализма и калибровкой обратной связи.*

*Произвести вызов бригады скорой помощи?*

...

Движением зрачков отменяю «рекомендованные» действия. Я тут еще не закончил. Хочу своими глазами увидеть, как этих подонков поднимут на вилы!

Не тут-то было!

Лютый и его банда не стали связываться с толпой крестьян. Маг при помощи огненных шаров поджег пшеничное поле, – под прикрытием разгоревшегося пожара «темные» отступили в лес.

Ко мне подошел староста. Фрейм у него теперь зеленый!  
– Спасибо незнакомец. Спас ты мою внучку!

Мигнула иконка сообщения.

Открываю. От Лютого:

*«Ты труп. В деревне не отсидишься».*

Заношу троицу в кос-лист<sup>2</sup>. Теперь если они окажутся неподалеку, система меня автоматически известит.

Снова появилась пиктограмма конвертика. На этот раз от эльфийки:

*Они меня «слили». Возрождение через 20 минут. Ты как?*

---

<sup>2</sup> От англ. kill on sight – «убить на месте». Проще говоря – список личных врагов.

...

*В деревне. Твое задание мне засчиталось. Поднял уровень.*

...

*Дэн, не узнаю тебя, но все равно – спасибо)*

*Совет, – пару раз убейся. Или напиши в поддержку, что аннул уровень по ошибке. Может вернут ауру.*

...

*Не собираюсь.*

...

Я немного отдышался. Мужики тушат пожар, староста помог мне встать, критически осмотрел превратившуюся в лохмотья одежду.

– Так не годится. Пойдем, есть у меня старый кожаный доспех. Тебе как раз впору будет. Что-то раньше я тебя у наших краях не встречал. Как хоть зовут-то?

– Дэн.

– А меня Крейгом кличут, – в его фрейме мгновенно отобразилось имя.

Мы вошли в ворота. Деревня небольшая, всего дворов двадцать.

– От кого обороняетесь? – я окинул взглядом частокол.

– Так времена нынче смутные, – пожаловался староста. – То разбойники нападут, то звери дикие.

– А что за звери? Медведи? Я одного сегодня повстречал.

– Если б медведи. На них-то мы с рогатинами ходим. Оборотни снова в лесу объявились, – тяжело вздохнул он. – Дав-

но их не было. Наверное, в старое логово вернулись. Может ты с ними справишься? Есть у меня настой корня редкого. Еще с былых времен хранится. Сам не проверял, но от отца слышал: если выпить зелье, то твари тебя за своего примут, нападать не станут. Действует правда недолго.

– Где же их логово?

– Да есть в лесу старая пещера. Я тебе издали покажу, если хочешь, или на карте отмечу. Возьмешься их перебить?

– Попробую.

...

*Получено новое задание «Сельские будни. Логово монстров».*

*Придумайте, как справиться с оборотнями.*

*Награда 1000 Exp.*

\* \* \*

В деревне я пробыл недолго.

Только получил от старосты комплект кожаной брони, как окружающий мир вдруг подернулся багрянцем.

Я не успел ничего сообразить, даже не испугался. Меня внезапно окутала тьма, на ее фоне проступило сообщение: «аварийный выход», затем раздалось шипение и хлынул неяркий приглушенный свет.

Лежу, прерывисто дыша. Ложе вирткапсулы снова приобрело свойства ровной жесткой поверхности. Нервно попис-

кивает какой-то сигнал в изголовье.

Интерфейс к моему удивлению, никуда не исчез. В поле зрения по-прежнему располагаются полупрозрачные пиктограммы и оперативное окошко для вывода сообщений:

...

*Произведена метаболическая коррекция организма.*

*Внимание, вход в виртуальную реальность заблокирован на восемь часов, до полного завершения действия препаратов.*

...

*В соответствии с пользовательским соглашением (пункт 234.1), вам имплантирован модуль стандартного интерфейса. Для вывода данных используются контактные линзы.*

...

Я машинально коснулся правого виска, где в момент загрузки ощущалось сильное жжение.

Так и есть. Под кожей осязается небольшое вздутие, – похоже на крохотный вживленный шарик. Контактных линз не ощущаю, но иконки по-прежнему видны, хотя и потускнели.

Лежу, прислушиваюсь к себе. Все тело ломит так, словно прожитые в виртуальном мире приключения произошли на самом деле.

Обратная связь? Мои мышцы получали нервные импульсы и напрягались на те самые двадцать пять процентов реализма?!

Зверски хочется есть. Уже не помню, когда в последний раз испытывал такой сильный голод! Сколько же я пробыл в игре?

Мгновенно появилось сообщение:

*Вы играли 6 часов 39 минут.*

*Сейчас 12 часов 24 минуты. Температура окружающей среды 12 градусов, пасмурно, прогнозируется небольшой дождь...*

Следом в поле зрения появилось меню ближайшей кафешки с предложением доставки заказа, потом мне сообщили, что я не посещал свои аккаунты в социальных сетях с момента их регистрации, предложили воспользоваться новейшей поисковой системой, сообщили курсы валют и...

Убрать!

Я не противник прогресса, но хорошего понемногу! Еще не хватало, чтобы мне начали загружать новости со всей планеты!..

Заниматься настройкой неожиданно приобретенного интерфейса я пока не стал, просто отключил входящий информационный поток.

...

*Нельзя заблокировать сообщения от экстренных служб и данные биомониторинга.*

...

Ну и ладно. Свернул окошко в трей, выбрался из вирткапсулы. Умыться, поесть и спать... Других желаний нет.

Перед мысленным взором мгновенно сменился набор пиктограмм. Теперь я вижу систему управления «умным домом». Между прочим, удобно! Задержал взгляд на изображении душа, и тут же сдвинулась панель облицовки, открывая вход в гигиенический модуль. Сфокусировался на забавной пиктограмме «отдых», и часть стены пришла в движение, – из ниши в горизонтальное положение опустилась застеленная кровать. Может зря многие люди опасаются нейротехнологий?

Через минуту, стоя под струями горячей воды, я почувствовал себя значительно лучше. Неожиданно пришло ощущение приятной усталости, как после настоящей прогулки по лесу!

Глаза слипаются, но чувство голода сильнее. Выключил воду, ищу полотенце, а его нет. Зато одна из пиктограмм в интерфейсе стала чуть крупнее, словно выдвинулась на первый план восприятия, предлагая: «активируй меня».

Задерживаю взгляд.

Из микроскопических отверстий повеяло теплым воздухом. Действительно «умный дом», иначе не скажешь.

Вышел из душа, а на столике ждет комплект чистой одежды. Полупрозрачные строки меню ждут, когда я обращу на них внимание.

Оделся, сделал заказ, и уже через пару минут услышал шипение в стене: служба пневматической доставки работает оперативно, мой поздний завтрак подан!

\* \* \*

Я проспал шесть часов. Проснулся отдохнувшим и бодрым. Первым делом подошел к вирткапсуле, ввел код активации, но безрезультатно.

...

*Пожалуйста, дождитесь завершения метаболической коррекции организма.*

...

Ладно.

Звонить Денису я пока не стал. Темные делишки, которыми он занимается в виртуальной вселенной, мне откровенно не по душе, но сам мир произвел неизгладимое впечатление.

Хочу туда вернуться. Ничего не могу с этим поделать.

Так, что у нас по времени?

19.07

Примерно в девять вечера разблокируется вирткапсула. Нужно найти хотя бы общую информацию о проекте.

Как развивать персонаж?

Есть ли приемлемые для меня способы заработка?

Я умылся, заказал ужин. Ем не спеша, одновременно просматривая данные, полученные по поисковому запросу.

Сеть кипит страстями, мнения диаметрально, никто не сдерживает эмоций, отстаивая свою точку зрения.

«Край Бездны» – первый проект, использующий техноло-

гию полного погружения. Небывалый реализм покори́л умы миллиардов пользователей по всей Земле, но он же и оттолкнул многих.

Основное мнение: игра слишком трудная. Нельзя повысить уровень одних ощущений и пригасить другие. Большинство игроков не готовы испытывать боль, но хотят остроты во всем остальном. Очень мало «безопасных» территорий. Скучный выбор рас.

Часто звучат требования отключить PvP режим. Повсюду жалобы на жестокость и засилье «темных»:

*«Мы пришли за фаном, а нас постоянно сливают другие игроки!»*

В общем – буря эмоций.

Так, а что говорят разработчики?

На самом деле доступных рас множество, но за них никто не играет. Технология «погружения» привела к вполне предсказуемой проблеме психологической несовместимости между образом мышления человека и тем существом, в облике которого приходится жить при выборе экзотических персонажей.

Реализм во всем. Это отличительная особенность «Края Бездны». Разработчики честно предупреждают о всевозможных рисках и советуют начинать с 10 % уровня «погружения», – это, по их словам, совершенно безопасно, ведь смертельная рана в таком случае ощущается, как ушиб или глубокая царапина, не более...

Похоже, мир сошел с ума. Все хотят побывать на «Краю Бездны», но мало кто рискует заглянуть в ее глубины.

Между населенными землями и неисследованными территориями расположен так называемый «Темный Рубеж» – в основном это разрушенные города, объединенные древним валом укреплений, где (по сценарию виртуального мира) вторжению Бездны пытались противостоять канувшие в Лету цивилизации.

Рубеж контролируют загадочные Теневые Клань. К ним присоединяются некоторые игроки, в основном любители хардкора. Их называют «темными» из-за характерной дымчатой ауры, – ее получают в процессе прохождения квестов...

Пискнул таймер.

Вирткапсула готова к работе, а я еще не определился, как развивать свой персонаж?

Стоп. А зачем я за него цепляюсь? Выполнять «работу» Дениса явно не буду, так может создать новый аккаунт и начать все «с нуля»?

Возможно, я так и поступлю. Но сегодня войду «Дэном», осмотрюсь получше...

\* \* \*

– Ох, ну и чудеса творят твои зелья, Маркуша!

Сгорбленная старуха склонилась надо мной, что-то

невнятно шепчет. Терпкие запахи трав пропитали небольшую комнату. Я лежу на жесткой лавке. Свет масляной лампы скупо озаряет лицо Крейга.

– Духи к нему милостивы. Отпустили обратно в наш мир, – знахарка отступила на шаг, и добавила: – Я свое сделала.

Староста деревни вышел ее проводить, а я сел, осмотрелся.

Да именно в этой комнате произошел аварийный выход из виртуальной реальности. Но почему мой персонаж все время оставался тут, а не исчез?

Появилась скупая подсказка:

*Вы находились под пристальным вниманием ключевого НПС локации.*

– Живучий ты, – Крейг усмехнулся, присел на край скамьи. – Что дальше-то станешь делать?

– В город вернусь.

– Ты только просьбу мою не забудь. Скоро полнолуние. Чтобы наверняка убить оборотня, как раз нужна полная луна.

– Почему? – удивился я.

– Старинное поверье, – он лишь пожал плечами, ничего больше не объяснив. – Зелье я тебе дал. Не подведи. Кстати, сегодня можешь у нас заночевать. Ходить ночью по лесу опасно.

– Нет, спасибо. У меня дела.

На самом деле мне тут не по себе. Что-то гнетет, словно над деревней довлеет некое зло. Не удивлюсь если кто-то из жителей – оборотень.

Попрощавшись со старостой, я вышел во двор.

Луна дремлет среди кучевых облаков, виден только краешек. Ночь теплая и безветренная. Со стороны леса доносится далекий протяжный вой, от него мурашками пробирает.

– Как мне попасть на тракт?

Крестьянин, охраняющий ворота, приоткрыл створку и рукой указал направление:

– На развилке за холмом бери левее.

– Спасибо.

Идея у меня проста. Тракт должен патрулироваться стражей. Главное добраться до него. В кожаной броне, вооруженный «самодельным копьем», я чувствую себя немного увереннее, чем накануне. Ну посудите сами, окрестности Анкора – это стартовые локации. Мобы тут не выше пятнадцатого уровня, за редкими исключениями квестовых, таких, как оборотни, или случайно попавшийся мне на пути «бурый медведь».

В неярком лунном свете показалась развилка дорог. До леса примерно пара километров. Вокруг поля, обзор отличный. Кстати, на мини-карте появилась россыпь алых маркеров.

Осторожно подбираюсь поближе.

...

*Дикий кролик. Уровень 7.*

...

Лакомится капустой.

Вот еще один показался в поле зрения. Странный какой-то! Более крупный, с необычным дымчатым окрасом. На капусту внимания не обращает, подкрадывается к кому-то, двигаясь, словно хищник!

...

*???. Порождение Бездны. Уровень 10.*

...

Стремительный бросок, писк.

Я успел заметить гаснущий фрейм: *«Полевая мышь. Уровень 2»*.

Да он же охотится на других мобов!

...

*«Существа, побывавшие в Бездне, видоизменяются случайным образом. Будьте осторожны! Если сможете изучить новый вид, занесите его описание в игровую энциклопедию и получите +1 к известности! Каждое повышение известности автоматически дает прибавку в 25 % Exp, требуемых вашему персонажу для достижения следующего уровня».*

...

Кстати, вполне перспективный путь развития! Сейчас я никуда не тороплюсь, могу и понаблюдать за повадками странного существа.

«???» тем временем привстал на задних лапах, принохивается. Собратья его не интересуют. Почувяв запах, он вдруг резко развернулся и огромными прыжками ринулся на меня!

Удар!

...

*Обнаружена способность: атака в прыжке (урон 20 hp).*

*Обнаружена способность: удар с разворота (урон 25 hp).*

*Обнаружена способность: ядовитый укус (урон 5 hp + 3 hp/s, длительность 10 секунд).*

...

Меня отбросило на пару метров! Ну и силища у него!

По щеке стекает кровь. Боль от раны терпимая, а вот яд жжется, да и в голове помутилось, все как в тумане!..

Следующий прыжок я предугадал. Это было нетрудно. Тварь атакует по прямой, осталось лишь упереть древко копья в землю, и чуть наклонить оружие.

...

*Вы нанесли критический урон!*

...

Еще бы. Дымчатый кролик напоролся на острие, дернулся и затих, пронзенный насквозь.

Действие яда уже прошло. Короткая схватка отняла у меня половину жизни. Мутировавшая тварь издохла.

Осмотр тушки дал мне «кусочек отравленного мяса» и «странную шкурку» (свойства не определены).

...

*Вы обнаружили новый вид порождений Бездны. Хотите присвоить ему название и разместить информацию в бес-тиарии?*

...

Ну а почему бы и нет?

Я согласился, так и назвав моба: «Дымчатый кролик».

Система не стала насиловать мой мозг, предложила вариант описания:

*Обычный кролик, побывавший в Бездне, получил удвоение характеристик «сила» и «ловкость». При этом пострадала его выносливость, вдвое сократился запас очков жизни.*

*Способности: атака в прыжке, удар с разворота, ядовитый укус.*

*Подтверждаете?*

...

Конечно! Вроде бы все понятно и ничего лишнего.

...

*Поздравляем. Ваша статья опубликована. Вы получили 395 Exp и +1 к известности.*

*Доступен новый навык: натуралист.*

...

Навык я пока брать не стал. Сначала надо определиться с дальнейшим путем развития. А вот полученному опыту обрадовался. Еще немного и получу двенадцатый уровень.

Пора продолжать путь. Мои раны уже немного зажили за счет естественной регенерации. Вскоре жизнь полностью

восстановится. Бродить по окрестностям интересно, но нужно какое-то подходящее оружие, желательно со скалированием<sup>3</sup> от «Физической мощи» и минимальными требованиями к ловкости.

Мигнула пиктограмма входящего сообщения.

На этот раз прислали скриншот. Развилка дорог, и я, склонившийся над тушкой кролика. Внизу подпись:

*Игрок Дэн\_23214 открыл новый вид измененных Бездной созданий!*

...

Пока не знаю, что принесет мне появившаяся известность. Думаю, не один я такой. У других достижений наверняка больше. Но все равно приятно.

В приподнятом настроении продолжаю путь. Ночная прохлада бодрит.

Возделанные поля вскоре закончились, а разъезженный телегами проселок сменился вполне приличной мощеной дорогой. По обе стороны в небольшом отдалении видны заброшенные усадьбы. Пока не могу взять в толк, почему они покинуты? Вроде бы местность мирная, локация низкоуровневая. Живи и наслаждайся.

До тракта еще далеко, а любопытство растет. Кому принадлежат покинутые постройки? Что здесь пошло не так?

---

<sup>3</sup> Скалирование урона (англ. Scaling Damage) – бонусное увеличение урона за счет высоких показателей (выше минимальных требований оружия) одной или нескольких характеристик персонажа.

Легкий ветерок разогнал тучи. Теперь луна хорошо освещает местность. А почему бы мне не свернуть, не осмотреть покинутые здания?

Так и сделал. Нашел брешь в чисто символической ограде, пошел напрямик через фруктовый сад, к группе обветшавших строений, – черепица крыш разбита, двери распахнуты, за окнами таится мрак.

Между деревьями густо разросся бурьян. Шелест травы сопровождает каждый мой шаг. На мини-карте чисто, нет ни одного тревожного маркера. Похоже усадьба пустует давно, и даже мобы сторонятся этих мест? С чего бы?

С копьем наперевес я выбрался на дорожку, ведущую к дому. Когда-то она была шире, но земля во многих местах просела, брусчатка утонула в почве.

Интересно... Повсюду встречаются заросшие травой ямы, подозрительно смахивающие на воронки. В фасаде здания несколько брешей щерятся обломками кирпича.

А ведь с высоты крепостной башни я видел десятки таких заброшенных строений! Что же тут случилось?

Неожиданный удар пришелся сзади и сбоку, сбил с ног.

– Ну что, натуралист? Известности захотелось?

Я попытался вскочить, но куда там!.. На мне дебаф «Оглушение».

– Свяжите его! – Халк\_лютый постоянно озирается, словно это место внушает ему ужас.

Горло захлестнуло удавкой. Ноги стянуло в лодыжках, ру-

ки в запястьях. Темных трое. Вэнг\_нетерпеливый зло подмигнул мне. Это он наложил «магические оковы», не дающие пошевелиться. Зарек\_свирепый, тот самый воин тьмы, которого я видел в лагере, ногой отшвырнул мое самодельное копье.

– Небось интересно, как мы тебя нашли? А нефиг было светиться достижениями! Тупой нуб, – с презрением сплюнул Халк. – Думал, я по скриншоту место не узнаю, где ты зайца лутал?

– Лютый, тут задерживаться – себе дороже. Давай оттащим его к дороге, а там помучаем. Или критани сразу, но только решай быстрее.

– Не стану я его на респ отправлять!

– Тогда потащили отсюда! Найдем место поспокойнее!

– Нет. Проучим, как положено. Чтобы навсегда запомнил.

Иди в дом, ищи следы портала. Как найдешь – попытайся активировать!

– Ты совсем с головой не дружишь?! – Вэнг испугался ни на шутку. – А если Тени полезут?!

– На нас ауры! По-любому не тронут!

– А ты проверял? Проверял?!

– Не истери! Делай, что сказано, или вали на все четыре стороны! – окрысился Лютый.

Оглушение уже прошло, но я не могу пошевелиться. Разговаривать с этими уродами бесполезно. Не стану унижаться перед ними. Боль как-нибудь вытерплю. И урок усвою.

Взглянув на мой фрейм, Халк выхватил кинжал. Тускло блеснувший клинок внезапно удлинился, – лезвие окутало и продлило черное пламя. Медленно, со знанием дела он вонзил оружие мне в спину, но не глубоко. Брызнула кровь, полыхнула боль. Полоска жизни сократилась на треть.

Я скрипнул зубами.

– Терпеливый? Упертый? Ну, ну... надолго ли тебя хватит? – клинок вошел чуть глубже, медленно повернулся, вызвав новую вспышку боли, от которой потемнело в глазах. – Ты сам удалишь аккаунт, – уверенно пообещал темный. – Или станешь «овощем», пускающим слюни, – добавил он, вырвав кинжал из раны и кастуя на меня «малую регенерацию». – Потасили его в дом!

\* \* \*

Я стиснул зубы и молчу. Много чести – разговаривать с подонками. Никто и никогда не убедит меня, что в реальной жизни они как-то меняются, становятся нормальными парнями. Даже в ту пору, когда виртуальные миры еще базировались на приставках и компах, и то можно было различить кто есть кто. Что уж говорить о реальности с полным погружением?

– Вэнг, нашел портал?

– Сюда идите! – голос темного мага донесся издалека.

Меня тащат через анфилады разгромленных залов. Мно-

гое успеваю подметить, несмотря на пульсирующую боль. Здесь когда-то кипела нешуточная схватка. Мебель сметена, на стенах рубцы и подпалины. Повсюду следы пожара. Кое-где до сих пор видны узоры инея, словно след боевой магии навсегда пропечатался на колоннах и фризах.

Богатый был особняк. Сомневаюсь, что его разработали и воплотили ради какого-то НПС. Скорее тут обитал игрок, вливший немало «доната» в виртуальный мир.

Так что же здесь произошло?

– Вот! – Вэнг указал на просевшие плиты пола, образующие каменный круг. – Тут прорвалась Бездна. Слышь, Лютый, может не рисковать? Кто знает куда откроется портал?

– Кастуй!

– Ладно. Но если нас на ноль помножат, с тебя компенсация. Я шмотом рисковать не хочу, а он точно дропнется из-за наших аур!

– Харош нудеть, кастуй!

Зарек\_свирепый дотащил меня до стены и бросил, как куль.

Я встретился взглядом с Халком\_лютым. Видно, он многое прочел в моих глазах, моментально сорвался:

– Думаешь, нам что-то будет? А вот выкуси! Ты, конечно, сдохнешь, но не от наших рук, понял? Тебя ждет удивительная чередка респов, – зловеще пообещал он, пока Вэнг расставлял черные свечи и чертил какие-то знаки по кругу.

– Готово. Отошли все! Этого в круг!

– Куда открылся портал?

– Без понятия! Чистый рандом! – оскалился Вэнг. – Быстрее давайте, пока к нам оттуда никто не вторгся!

Меня снова проволокли по полу, спихнули в выемку, образованную просевшими плитами.

Беззвучно взметнулось фиолетово-черное пламя.

Я ощутил себя щепкой, попавшей в бурный поток. Сознание помутилось, угасло, вернулось вновь.

Ничего не вижу.

Моноotonно капает вода.

Вонь жуткая.

По ощущениям я лежу на какой-то груде отбросов, едва живой.

Перед мысленным взором мелькают сообщения:

...

*Вы воспользовались заброшенным порталом, оставшимся со времен вторжения Бездны.*

*Связь с предыдущей точкой привязки потеряна. Активирован ближайший круг возрождения.*

...

Полоска «hp» едва теплится в красном секторе. Оружия нет.

Здесь царит крошечный мрак. Зловещие звуки дробятся эхом.

Шипение. Вкрадчивые семенящие шаги приближаются с разных сторон.

Тело внезапно обожгло нестерпимой болью, словно в меня плеснули кислотой, и тут же поле зрения застыла крупная надпись:

...

**ВЫ ПОГИБЛИ.**

*Потеряно 1290 Ехр.*

*Потерян предмет: самодельное копье.*

*Возрождение через 19:59, 19:58...*

*Хотите покинуть вирткапсулу?*

*Внимание, частые аварийные выходы ведут к увеличенному потреблению сенсорного геля. Не забудьте обновить расходные материалы.*

...

Двадцать минут небытия? Как-нибудь вытерплю. У меня нет никакого желания покупать дополнительные расходники. Понятия не имею сколько они стоят.

...

*Покинуть вирткапсулу?*

...

Надпись настойчиво мигает.

Отвечаю «нет». У меня есть чем заняться, благо интерфейс работает.

Открываю логи, читаю:

*Вы переместились на???? километров.*

*Обнаружен новый регион: (Введите название).*

*Получено достижение «Первопроходец». Со времен втор-*

жжения *Бездны* еще никто не бывал тут. Вы первый (+1 к известности, +5 % к скорости перемещения по суше, +395 Exp).

Доступно новое задание: **«Среда выживания»**.

Найдите способ выжить и быстро развиться до 30-го уровня.

Награда: Ваша «адаптивность» будет повышена на 2 пункта. Время на выполнение 48 часов.

Доступно новое задание: **«Terra incognita»**.

Исследуйте окрестности, откройте не менее 50 % карты локации.

Награда: +1 к известности.

...

Видимо эти сообщения я пропустил в момент потери сознания. Ладно. Они наверняка отображены в моем журнале заданий. Смогу принять сразу после возрождения.

Так, а теперь, кто меня слил? Все произошло слишком быстро и неясно.

Снова обращаюсь к логам.

...

Вы слышите шум.

Существа не опознаны.

??? атакует «токсичным плевком». DoT (damage over time) 10 hp/s.

??? атакует «токсичным плевком». DoT (damage over time) 10 hp/s.

??? атакует «токсичным плевком». DoT (damage over time) 10 hp/s.

Вы погибли.

\* \* \*

Таймер продолжает обратный отсчет. Почему бы мне просто не выйти из виртуальной реальности, плюнув на все?

Персонажа (в том виде, каким он требовался Денису) я запарол. Взял уровень, потерял «ауру неприкосновенности». Теперь беззащитный и криво прокачанный «мул» вряд ли найдет работу, да и за городскими стенами станет легкой добычей. Проще создать нового.

Тогда зачем я копаюсь в интерфейсе, стоически ожидая возрождения?

Ответ прост: меня «зацепило». За неполные сутки произошло множество событий. Я погрузился в виртуальный мир, как в омут, с жадностью впитывая небывалый реализм ощущений, вновь чувствуя себя молодым, энергичным.

Понятия не имею, чем все обернется, но я хочу попробовать выбраться из передрыги, вернуться в стартовые локации и поквитаться с темными. Это, как минимум.

Решено. Остаюсь. Посмотрю, как тут все устроено, и, если первые впечатления не обманывают, тогда и заведу свой аккаунт. Где взять деньги на собственную вирткапсулу? Поживем – увидим. Буду решать задачи последовательно, а пока

воспользуюсь имеющимся доступом.

Оружия нет. Кулаками вряд ли кого-то забью.

00:49

Готов ли я?

00:10

## Глава 3

Жутковатое место.

Меня возродило в подземелье на берегу протухшего, зловонного ручейка. Мгла испарений, сумрак, шорохи... Нервы реально пошаливают.

Помещение длинное. В своде – широкая трещина. Из нее свисают корни каких-то растений и сочится мерклый свет.

Точка респауна обозначена плоским, грубо обработанным камнем.

Не шевелясь, не подавая никаких признаков «жизни», продолжаю осматриваться. Зрение постепенно свыкается с полумраком. Неподалеку, на пропитанной сыростью стене затаилась отвратительного вида тварь.

...

*Многоножка. Уровень 13.*

...

К горлу подкатил ком. Уж больно тут все натуральное. Лежу на груди скопившихся под трещиной отбросов, прикидываюсь ветошью, и не зря. Тварь близко, я наверняка в зоне ее агро. Кулаками хитин не проломишь. Нужна хотя бы какая-нибудь палка.

Нервная дрожь все никак не схлынет. Медленно, сантиметр за сантиметром вытягиваю руку, осязая пальцами всякий хлам.

Многоножка меня все же заметила, угрожающее изогнулась. Почему же не нападает?!

Только сейчас я обратил внимание на тонкую, быстро уга-сающую золотистую полосу, очерчивающую круг. Мгновенно появилась подсказка. Оказывается, в первые минуты после возрождения мобы не могут меня атаковать в точке респа. Но, как только аура окончательно исчезнет, спадет и временная защита!

Давно я не испытывал столь острых эмоций. Денис не покривил душой, – это действительно полноценная виртуальная реальность, – цифровой мир в котором можно жить!

Или мучительно сдохнуть, – вижу, как по жвалам мерзкой твари тягуче течет ядовитая слюна...

Лихорадочно перебираю разный хлам, но ничего подходящего не попадается. Все, сейчас меня сольют несколькими ядовитыми плевками!..

Еще один моб семенит по стене.

Рука наткнулась на что-то твердое, и сразу же появилось сообщение:

*Вы нашли ржавый обломок меча.*

*Прочность 9. Урон 4–5, умноженный на текущий показатель «физической мощи».*

...

Схватив оружие, я сразу же атаковал. Удар высек снопы искр из каменной стены. Увернулась, тварь?

Нет! Не успела... Просто хилая оказалась, – ее переруби-

ло пополам.

Вторую уложил точно так же.

Уф... Отошел на несколько шагов, сел на какой-то камень, тяжело дышу. А волнений-то было!..

В сумраке внезапно промелькнул нечеткий сгорбленный силуэт. Какая-то нежить?! Во мгле толком не разглядишь. Вскрываю и разворачиваюсь, но поздно: мощным глубоким выпадом какой-то зомбак вогнал мне копье под ребра!

От неожиданности и боли я замешкался, вскрикнул и тут же получил еще два удара.

Окружающее померкло, сменилось кроваво-черной дымкой. На ее фоне возникла крупная надпись:

*ВЫ ПОГИБЛИ.*

\* \* \*

Промежуток между виртуальной гибелью и возрождением – это не только серьезное испытание для психики, но и возможность обдумать дальнейшие действия.

Во тьме пылают строки системных сообщений:

*Вы погибли.*

*Вы потеряли один уровень.*

*Прочность рваной одежды 0.*

...

Действительно, в одной из ячеек инвентаря теперь находятся «лохмотья».

А чего я хотел? Халк\_лютый ясно предрек ближайшие перспективы. Он точно знал: порталы Бездны ведут в локацию, где моему персонажу не выжить.

Меня взяла злость. Да не на того напали! Я просто не ожидал внезапной атаки со спины!

Открываю панель персонажа.

<i>Дзн, уровень 11.</i>			
Раса: человек.	Расовый бонус +2 к адаптивности.		
Класс: воин.	Классовый бонус +1 к физической мощи, +2 к выносливости.		
Жизненная сила	10	hp 200/200	
Физическая мощь	11	Переносимый груз 55 кг	Физическая защита 11+20,3
Ловкость	5	Шанс уклонения 5%	Подвижность 5
Выносливость	12	Физическая энергия 60	Ускоренная регенерация 6%
Интеллект	5	Ментальная энергия 25	Обучаемость 5, ментальная защита 12,5
Адаптивность	7	Сопrotивляемость 7%	Адаптивная прокачка (нет)
Удача	5	Шанс удачного действия 2,5%	Шанс нахождения предметов 2,5%
Харизма	5	Привлекательность 5	Возможное количество NPC-спутников 1
Урон (кулаки)	22	Урон (магия) 0	Урон (сломаный меч) 44-55
Влияние Бездны 0			
Мутации 0			
Первичные навыки:		Вторичные навыки:	
Мечник + 5% урона при использовании одноручных мечей.		Техника боя +5% к физической защите при использовании легких и средних щитов.	
Способности: нет (первая способность доступна с 25-го уровня).			
Требуется до следующего уровня 1500 Ехр (в наличии 0 Ехр)			

До момента возвращения в игру еще десять минут.

Надо взглянуть на экипировку и просмотреть инвентарь, может что-то сойдется в качестве оружия?

Итак, что у меня есть?

*Рваная одежда. Прочность 0, защита 0.*

*Старая кожаная куртка (легкая броня). Прочность 25, защита 8.*

*Старые кожаные штаны (легкая броня). Прочность 15, защита 5.*

*Старые кожаные перчатки (легкая броня). Прочность 7, защита 2.*

*Старые кожаные сапоги. Прочность 17, защита 5.*

Интересно устроена панель экипировки персонажа. Есть слоты для повседневной одежды. То есть, свои «лохмотья» я могу надеть под броню.

Нехитрый подсчет показал: сейчас у меня 31,3 единицы физической защиты. Двадцать из них (суммарно) дала экипировка, одиннадцать – от физической мощи, и еще 0,31 – бонус от ловкости. Зачем я складываю эти цифры? Да потому, что собираюсь выжить. Объясню в двух словах. Значение моей защиты будет автоматически вычитаться из входящего урона. Если (к примеру) физический урон у меча противника «50», то по мне пройдет 18,7. Грубо говоря, при текущем значении «hp» я смогу выдержать десять таких ударов, одиннадцатый отправит меня на перерождение. Намного хуже обстоят дела с сопротивляемостью. Токсины, яд, кровотечение, – все это мой персонаж практически не держит. 7 % резиста – слишком мало. Придется уклоняться от токсичных плевков и прочей пакости.

Склоняюсь к мысли, что подземелье, – это обычный коллектор сточных вод, расположенный под каким-то крупным городом. В тоннелях наверняка найдутся вертикальные колодцы, – вот через них я и выберусь наверх!

Сознание сбоят. Временами накатывает жуть, но быстро отпускает. Поводов для страха и сомнений предостаточно. Я угодил в цифровую среду, правил которой фактически не знаю. Поможет ли мой жизненный опыт?

Снова просматриваю инвентарь. Кроме экипировки есть фляга с водой, фиал с настойкой, выданный Крейгом для выполнения задания, черствый кусок хлеба, загадочный «Амулет Хранителя» и «Камень души».

Негусто. Зато я могу быстро бегать на короткие дистанции, – выносливость хорошая, а загрузка персонажа всего 25 %, что увеличивает скорость.

Решено. Исследую ближайший тоннель. Может повезет и сразу найду выход на поверхность?

\* \* \*

Зловонная мгла застилает обзор.

Жаль нет факела. Я бы мог попытаться его изготовить из веток и тряпок, но как добыть огонь в сыром подземелье?

Из широкого арочного проема тянет промозглым холодом. Вдоль пола лениво текут полосы тумана.

А испарения-то едкие! К запахам я притерпелся, а вот системное сообщение о постепенном снижении прочности экипировки заставило задуматься, – стоит ли переть напролом?

Осматриваюсь.

Многоножек пока не вижу. Зомбак метрах в двадцати от

меня, роется в мусоре. Фрейм отсюда прочитывать не могу, но наличие кожаных доспехов и копья со ржавым наконечником делает его опасным противником. Туда пока не пойду.

Тоннели истекают токсичными испарениями. С чего я так решил? Да в горле начинает жечь и першить, когда легкий подземный ветерок приносит оттуда зловонные миазмы.

Недалеко от точки респауна толстая кирпичная кладка проломлена. За неровной дырой начинается еще один тоннель, явно не относящийся к системе слива дождевых вод. Его я оставлю напоследок.

Туман тем временем стал плотнее. Желтоватые космы уже не стелются вдоль пола, а поднимаются выше.

Ну посмотрим, на что годится мой жизненный опыт? Настолько ли реалистичен цифровой мир, чтобы в нем сработали некоторые нехитрые приемы?

Я взял из инвентаря превратившуюся в лохмотья одежду, смочил ее водой из фляги, соорудив примитивную дыхательную маску. Небольшой процент отравы она задержит.

Зомбак меня, кстати, заметил. Бросил свое занятие, следит издали, но пока не нападает.

Плохое соседство. Нечего тянуть, пора выбираться отсюда!

Всего из коллектора ведут четыре тоннеля. Два справа от круга респауна и два слева. В глубине одного из них угадывается слабое зеленоватое свечение непонятной природы. Да, возможно оно опасно, но полная тьма еще хуже. Так что –

вперед.

Я глубоко вдохнул, задержал дыхание и припустил, что есть сил. Несусь сквозь ядовитый туман, разбрызгивая зловонные лужицы. Свет постепенно становится ярче. В границах токсичных испарений нет даже мелкой живности. Выносливость расходуется быстро. Вот шкала почти обнулилась, и мне пришлось перейти на шаг. Ага, восстанавливается, но медленно.

Судорожно дышу.

...

*Вы получили легкое отравление (2hp/s).*

*Эффект: головокружение, слабость. Параметр «физической мощи» понижен на один пункт, пока не прекратится действие яда. Восстановление выносливости замедлено на 25 %.*

...

Пошатываясь, придерживаясь левой рукой за стену, я, наконец, выбрался из токсичного облака и оказался... в тупике!

Тоннель разрушен. Свод едва держится, грозя в любой момент обвалиться. Повсюду видны следы глинистых оползней. Но самое примечательное, – это колонии мха, источающие зеленоватое сияние.

Дебаф еще держится, его действие здорово меня ослабило, но риск все же оказался оправдан. Теперь я смогу соорудить факел!

Мох тут двух видов. Первый растет ковром. Вторая разновидность больше похожа на водоросли, – мерцающие нити густо свисают от свода. Вот их я и собрал, обкрутив вокруг найденной здесь же палки, – в итоге получился неплохой флюоресцирующий источник света, разгоняющий тьму приблизительно на метр.

Дождавшись, пока пройдут все негативные эффекты, я снова задержал дыхание и бросился назад.

\* \* \*

Сижу на камне возрождения, восстанавливаю силы и подточенное ядом здоровье. Кстати, заметил, в точке респауна регенерация «hp» идет вдвое быстрее. Ценное наблюдение, учитывая, что никаких эликсиров у меня нет.

А зомбак-то подобрался ближе! Затаился за грудой битого кирпича, думает я не вижу! Не нравится мне его соседство. Надо бы слить, но пока силенок маловато. Да и оружие у него длинное. Пока я со своим обломком меча прорвусь на дистанцию удара, он меня исколет копьем, даже учитывая присущую нежити медлительность.

Так, нечего расслаживаться! Жизнь уже почти восстановилась, отравление прошло.

Бегом к следующему тоннелю! Задерживаю дыхание, несусь во всю прыть. Самодельный «факел» оказался отличным подспорьем. По крайней мере я не спотыкаюсь о кам-

ни. Опасный участок преодолел быстро, выскочил в чистый от токсинов отрезок подземелья и сразу же увидел арочный проем в стене! Остановился, перевел дух, заглянул в него: то, что надо! Вверх уводит вертикальный каменный колодец со ржавыми скобами!

Не дожидаясь, пока пройдет отравление, я полез наверх, предварительно закрепив самодельный «факел» за спиной.

Вижу ржавую решетку. Отлично! Еще немного и выберусь!

Протяжно скрипнули петли. На голову посыпалась труха. Слегка приподняв преграду, я выглянул наружу. Темно. Сыро. Еще один уровень подземелья?

Сейчас разберусь. Только выносливость немного восстановлю.

Сижу на полу, осматриваюсь. Повсюду признаки запустения. Этим помещением уже давно никто не пользуется. Наверх, под уклон ведет каменный желоб. Он упирается в наглухо заколоченный арочный проем. Сквозь щели пробиваются бледные лучики дневного света!

Действуя обломком меча, как рычагом, я оторвал пару досок.

Выбрался!

– Стража! – вдруг раздался испуганный женский визг. – Некрос! Лезет из старой канализации!

Топот. Бряцание оружия. После мрака подземелий я почти ничего не вижу.

– Готовьте огонь! Сжечь тварь!

– Погоди, это же вроде человек!

– Какой он человек?! Не видишь разве, аура зеленоватая!

Некрос, как есть!

Это они сейчас о ком?!

– Эй мужики, нет у меня никаких некротических аур!

Светится мох!

– Сжечь тварь!

Я инстинктивно отпрянул назад, кубарем скатился вниз по наклонному желобу и, как оказалось, вовремя: огненный шар окончательно вышиб ветхие доски, ревушее пламя опалило каменные стены, оставляя следы копоти.

– Эй! Я всего лишь заблудился!

Мой голос потонул в грохоте. Кружащие в сумраке тлеющие пылинки вмиг угасли, что-то звонко лопнуло, рассыпаясь льдистым крошевом. По стенам рванули узоры инея, – ага, если я не сгорел, то мороз точно доконает? Городские стражники почему-то панически боятся подземелий и не хотят рисковать. Видимо у них есть на то веские причины. Но мне-то как быть?!

– Завалите вход! – раздался приказ. – Быстрее! Огонь и лед его не остановят!

Проклятье. Похоже меня приняли за какого-то крайне опасного монстра?!

Земля дрогнула. В ход пошли силы стихий. На удивление быстро к патрулю подтянулись высокоуровневые маги, – со-

мневаюсь, что обычный прохожий способен на такое: стены вдруг утратили прочность, начали оплывать, будто камень мгновенно превратился в воск.

Я не успел отступить в колодец. Раздался хруст сломанных костей, полыхнула нестерпимая боль, затем на фоне багряной тьмы появилось системное сообщение:

*ВЫ ПОГИБЛИ.*

*Вы потеряли один уровень.*

\* \* \*

Похоже я потерял не только уровень, но и сознание, потому что двадцать минут между гибелью и возрождением полностью выпали из восприятия.

Очнулся я в кругу респауна.

Тихо журчит зловонный ручеек. В грудях мусора попискивают крысы.

Многоножка затаилась под сводом, на мое появление пока не реагирует.

Лежу не шевелясь.

Вонь уже не вызывает рефлекторных спазмов, я к ней привык. Но, если так пойдет и дальше, то реализм ощущений меня быстро добьет. Отголоски боли еще сковывают движения, но я и не тороплюсь подниматься на ноги. Сначала незаметно осматриваюсь. Знакомый зомбак сидит ко мне спиной, флегматично ковыряется в слежавшемся мусоре.

Веко подергивается. Щеку свело нервным тиком. Мое сиплое дыхание кажется слишком громким, – сейчас этот урод обернется...

Классную мы создали реальность. Само воплощение доброты, цивилизованности, мы ведь разумные существа, верно? Почему же наша фантазия порождает такое?

Но, прочь эти мысли. Философия тут уж точно не поможет. Просто нервы шалят.

Я со стоном сел, проверил инвентарь. В момент виртуальной гибели с меня ничего не дрогнуло. Обломок меча и самодельный «факел» на месте. Присматриваюсь к обкрученным вокруг палки нитям мха, пытаюсь прочесть свойства.

Думал, мне сейчас напишут про низкий уровень интеллекта, не позволяющий идентифицировать предмет, да и навыка «травник» у меня нет, но система неожиданно выдала всплывающую подсказку:

*«Корявый самодельный посох».*

*Аффикс: слабая некротическая аура. Плюс десять к отношению нежити. Минус пятьдесят к отношению любого живого существа. Один процент вероятности восстановления небольшого количества здоровья при ударе по врагу.*

*Внимание: длительное использование предмета может вызвать проекцию ауры на хозяина. Эффекты не изучены.*

...

Я с отвращением и страхом отшвырнул свою поделку. Впредь буду умнее и осторожнее.

Боль в груди все никак не уймется...

Аура, окружающая камень возрождения, еще не угасла, когда внезапно выскочило предупреждение системы:

*Время сессии, допустимое по медицинским показаниям, истекло.*

*Требуется дополнительная метаболическая коррекция.*

*Иницирован принудительный выход.*

*Приносим извинения за неудобства. На время, необходимое для медицинских процедур, ваш персонаж будет находиться под защитой в точке возрождения.*

## Глава 4

В реальном мире уже наступил вечер.

Самочувствие действительно неважное. Устал. Мышцы побаливают. Не знаю, что именно делает со мной система метаболической коррекции, но пока особой пользы от пребывания в вирткапсуле я не вижу.

Нужно выспаться. Утро вечера мудренее. Я принял душ и только собирался поужинать, когда услышал подозрительный шум.

Что-то тихо повизгивает, словно вхолостую срабатывает какой-то сервопривод.

Прислушиваюсь. Звуки явно исходят от входной двери. Огоньки индикации на охранной панели зеленые, может сбой в системе?

Говорят, что полное погружение в цифровое пространство никак не влияет на человека. Это полная чушь! После многих часов, проведенных в вирткапсуле, я все еще на взводе. Стресс от виртуальных смертей так и не отпустил. Нет ощущения безопасности, словно квартира Дениса стала продолжением подzemелья.

Кто же там скребется под дверью?

Контактные линзы я не снимал. Через интерфейс управления «умным домом» подключаюсь к охранной видеокамере.

Так и есть. Трое незнакомых молодых парней в коридоре. Двое озираются, явно нервничая, один присел подле панели доступа, пытается взломать электронный замок при помощи компактного устройства.

Микрофон камеры работает, слышу их приглушенные голоса:

– Зря приперлись... Отправили его на рескилл<sup>4</sup> и ладно. Зачем рисковать?

– Дэн теперь нам денег должен! – зло просипел тот, что пытался взломать дверь. – Из-за него караван упустили!

– Да с чего ты взял?

– Он эльфийке помог сбежать, а она нас сдала! Стражники из города никогда бы в лес не поперлись!

– Значит до нее не дотянуться, так решил на Дэне отыграться, зло сорвать?! Ты бы головой подумал. Это же не виртуалка! Если нас тут повяжут, то...

– Вэнг, заткнись! Я теперь пять штук должен в реальных бабках! Караван не должен был добраться до города! Он нам все планы порушил!

– А что ты с Дэна возьмешь?

– Посмотрим. Долго еще?

– Могли бы просто в дверь позвонить. Тусовались ведь вместе!

– Ага, так он тебе и откроет! Сидит небось, от страха трясется! Ну, скоро там?

---

<sup>4</sup> Рескилл – гибель игрока сразу после возрождения.

– Да уже открыл!

Входная дверь рывком сдвинулась. Трое парней ввалились в квартиру, уставились на меня.

– Где Дэн?

– Погулять вышел.

– А ты еще кто такой?

– Не твоего ума дело. Есть предложение: идите отсюда по-здорову, пока я полицию не вызвал. За проникновение со взломом простым порицанием не отделаетесь.

– Ща руки переломаяю! – у одного из парней в руках появилась резиновая дубинка с электрошокером. – Сядь, и не дергайся!

– Иначе что? – я намерено обострил ситуацию. Дстойного противника они во мне не видят. А зря. Думаю, белобрысый крепыш лет двадцати, – это Халк Лютый.

– Ну ты сам нарвался! – он кинулся на меня, но удар пришелся в пустоту, а разряд шокера лишь повредил какую-то из подсистем квартиры: в стене заискрило, из не приметного зазора в облицовке начали высачиваться едкие струйки дыма. Мгновенно сработала пожарная сигнализация.

– Валим отсюда! – закричал Вэнг.

– Не так быстро! – я вырвал у Халка полицейскую дубинку, а дальше уже пошло на рефлексх. Вэнг заработал разряд шокера и сразу же обмяк, Лютого я достал ударом по голени, – тот взвыл от боли, рухнул навзничь, не добежав до две-

ри, третьего, – это наверняка «воин тьмы», остановил мощным станом в голову, – он пошатнулся, взгляд осоловелый, вот-вот сознание потеряет.

– Ну, теперь поговорим?

– Ты труп! Реально труп! – просипел Лютый.

Поболтать по душам нам не дали. Я вообще-то сам собирался вызвать полицию, но стражи порядка сработали на удивление оперативно, – видимо патрульный экипаж находился неподалеку, да и «добрые» соседи явно не спали.

К слову сказать, сработали они четко. Меня скрутили первым. Только после душа, в одних трусах и с дубинкой в руках, я явно не внушил им доверия, а вот трое корчившихся на полу молодых людей с первого взгляда выглядели жертвами.

Аресту я не сопротивлялся. Разберемся.

\* \* \*

– Ну, что же вы Андрей Дмитриевич, людей калечите? Они к другу зашли, а вы на них набросились. Пили сегодня? Что-то употребляли? Вид у вас нездоровый.

– Все не так, капитан. В квартиру вломились они.

– Да? А трое пострадавших утверждают обратное. И в показаниях не путаются. Взлом не зафиксирован, электроразряд сжег блок охранной системы. Думаю, вы намеренно это сделали. Кстати, откуда у вас электрошокер полицейского

образца? В магазине такой не купишь.

Дело дрянь. Меня тупо подставляют. Пока не пойму, почему капитан не хочет во всем разобраться и явно держит сторону «темных», но разговаривать с ним расхотелось. Только время зря потрачу.

– У меня есть право на один звонок.

Он приподнял бровь.

– Адвокату? – едва ли не смеется мне в лицо.

– Типа того. Верните коммуникатор. Больше ничего не скажу. Один звонок и можете закрывать в камеру.

Он небрежным жестом отдал мне устройство связи.

– Говорить будете при мне.

Я пожал плечами, набрал номер. Ответили не сразу, – все же глубокая ночь за окном.

– Макс? Узнал? Хорошо. Двести четырнадцатое отделение полиции. Подъезжай сразу. Да, проблемы. Понял, не маленький. Жду.

– И все? – капитан насторожился. – Кто такой «Макс»? Ваш собутыльник? Еще один военный пенсионер?

– Скоро узнаете.

\* \* \*

Щелкнул замок, решетчатая дверь с шелестом сдвинулась по направляющим.

– Выходи, – Максим Пехов, мой бывший командир взво-

да, укоризненно покачал головой. – Нисколько ты, Андрюха, не изменился. Как был бедовым, так и остался.

– Мажоры? – я пожал ему руку, едва заметно кивнув в сторону «потерпевших».

– Не угадал. «Золотой молодежью» тут и не пахнет. Местная бандитская поросль. Поехали, отвезу тебя домой, по дороге поговорим.

– Сначала надо на квартиру к моему племяннику заскочить.

– Зачем?

– Чип доступа к аккаунту забрать.

– Удивляешь ты меня. На виртуалку подсел?

– Дело принципа.

– Не навоевался в реале?

– Макс, не гунди. Спасибо, что вытащил. С остальным я теперь сам разберусь.

– Нет. Не разберешься.

– А конкретнее?

– Не тут. У стен есть уши.

Да уж. Крылатые выражения в век высоких технологий зачастую обретают буквальный смысл.

– Ладно, – я не стал спорить.

Наши с Максом пути-дорожки разошлись несколько лет назад, еще во время Азиатского конфликта. Связи, конечно, не теряли, созванивались, но редко. Я после ранения в строй так и не вернулся. В общем, разбросала нас жизнь.

Небо над мегаполисом уже сереет красками рассвета. На паркинге чуть в стороне от патрульных машин тихо урчит двигателем старенький, непрезентабельный кроссовер.

Я сел на заднее сидение. Макс устроился впереди. Водитель обернулся, протянул руку, коротко представился:

– Алексей.

– Андрей, – отвечаю на рукопожатие.

– Максим, куда едем?

– Сначала на проспект Энтузиастов, а там видно будет.

– Понял, – он плавно вывел машину с парковки, и я сразу почувствовал: под капотом у невзрачного кроссовера натурально ворочается зверь. Движок явно усиленный, собран по заказу.

Заехали на квартиру к Денису, я забрал чип, задумался, что делать со взломанной дверью?

– Не волнуйся, – заметив мое замешательство, Макс дружески похлопал по плечу. – Я уже распорядился. Сейчас техники подъедут, замок починят, а заодно на охрану квартиру поставят. Не годится капсулу бросать без присмотра, – он присел в кресло. – Ну, рассказывай, как тебя на «Край Бездны» занесло?

История, сами понимаете, у меня короткая. Минут в пять уложился.

– Совет хочешь? – Макс смотрит с прищуром.

– Ну?

– Не лезь в виртуалку.

– Это почему?

– Из-за уровня реализма. Немногие его выдерживают, поверь.

– Поясни. Подробнее.

– «Двум смертям не бывать...» – он сверлит меня взглядом. – Устарела поговорка, разве не понял? Там все иначе. Погибаешь и возрождаешься. Снова и снова.

– Я справлюсь.

– Уверен?

– Нет, не уверен, но собираюсь еще раз попробовать. Дело у меня остались незавершенные. Если что, скину уровень ощущений.

– С подачи разработчиков многие так думают. Но на деле происходит обратное: даже на десяти процентах реализма частые респавны способны свести с ума.

– Значит, постараюсь не погибать!

– Переубеждать бесполезно? Ладно, решать тебе, – он махнул рукой. – Чип забрал? Тогда поехали, пару дней тебе лучше не отсвечивать в «реале».

– Погоди. За помощь спасибо, действительно выручил. Но зачем мне куда-то уезжать?

– Поехали, не упрямясь. Местные отморозки узнали адрес и в покое тебя не оставят. Пришлют кого посерьезнее.

– Даже так?

– Времена быстро меняются, – усмехнулся Максим в ответ на мой недоуменный взгляд. – Криминал активно рвется

в цифровое пространство. Там ведь все намного проще. Ответственности практически никакой, все в рамках «игрового процесса», – его губы вновь исказила жесткая усмешка. – Ну ты сам уже понял. Не брезгают ничем. Если в виртуалке им кто-то дорогу перешел, найдут в реальном мире.

Аргумент прозвучал убедительно. Макс явно «в теме» и шутить такими вещами не станет.

– Хорошо. Поехали.

Мы вышли на улицу, сели в машину. Алексей тут же вырлил со двора, влился в транспортный поток.

– И на чем же они там деньги зарабатывают? – вернулся я к прерванному разговору.

– Да на всем. Например, в низкоуровневых локациях много «доната». А это дорогие предметы экипировки на слабых персонажах. За ними охотятся, игроков беспощадно «сливают», в основном используя высокие показатели «удачи» или специальные абилки на шанс дропа. Затем весь добытый эквип уходит к торговцам. Конечная цель – продать награбленное, а игровую валюту вывести в реал.

Судя по тому, как мой бывший командир взвода сыплет игровыми терминами, он уже не первый день ходит по «Краю Бездны»?

– Разве нападение на другого игрока в безопасных локациях не карается блокировкой аккаунта?

– Карается, – согласился Макс. – Однако, существует множество способов «развода» на PvP, когда неопытный поль-

зователь сам нарушает правила и становится законной мишенью. Вообще, первые десять уровней игрок находится под «аурой неприкосновенности», а дальше должен защищать себя сам. Не забывай, «Край Бездны» – это виртуальная реальность. То есть полная имитация жизни.

– Без законов?

– Ну почему же? Существует разрешенный PvP-диапазон. Он вычисляется просто, уровень твоего персонажа +20. В его рамках никаких «банов» не предусмотрено, разве что негативную ауру заработаешь, и отношения с местными НПС испортишь. Вообще, каждый волен решать, остаться ли в городе, под защитой стражи, примкнуть ли к сильной фракции или же рискнуть, в одиночку выйдя за ворота? Большинство рискуют. По статистике, на «Край Бездны» ежедневно логинятся миллионы пользователей со всего мира. Народ идет за фаном.

– А попадает в мясорубку?

Максим лишь пожал плечами.

– Крови и виртуальных смертей действительно в избытке. Рекомендованного разработчиками десятипроцентного уровня реализма практически никто не придерживается. Для современного человека в цифровом пространстве открывается слишком много соблазнов. Мир получился жестоким, но он – генерация наших поступков, как ни крути.

– Выходит, бороться с «темными» невозможно?

– Ну почему же? Игровыми методами, – пожалуйста.

Кстати, это самый верный способ.

– Не понимаю.

– Захват и контроль территорий. Создание действительно безопасных регионов, где даже по квестам, с аурой «темно-го» промышлять – не вариант.

– Этим ты и занимаешься?

Макс немного помедлил, но все же кивнул:

– Я состою в Клане «Мангустов». Мы обеспечиваем безопасность на своих землях.

– Меня возьмешь?

– Нет, пока.

– Почему?

– Во-первых, не я решаю кадровые вопросы. Во-вторых, твой уровень реализма слишком низок. У нас тест на ре-спаун – минимум 75 % погружения. В-третьих, войти в состав Клана может игрок не ниже 40-го уровня со стандартным аккаунтом.

– Почему все так жестко?

– А ты бы взял в бой необстрелянных новичков, когда у рядового противника по сотне «киллов», и он умеет терпеть боль, которая тебе не по нервам и не по силам?

Я промолчал. Реализм ощущений действительно меняет все.

– Не переживай. Дадим тебе рекомендации по прокачке и разрешение логиниться на наших землях. Сначала хорошенько осмотришься, испытаешь себя на мобах, а там уже

окончательно решишь, оставаться или нет.

– Спасибо за предложение, но ничего не выйдет. Если только удалить персонажа и нового создать.

– Почему? – удивился Максим.

– Я сейчас где-то на Темном Рубеже. Меня Лютый со своей бандой туда древним порталом закинул.

– Чего же молчал?! – встрепенулся Макс.

– А что особенного в моем положении?

– Темный Рубеж расположен за Дикими Землями. Со времен вторжения Бездны там вообще мало кто бывал. Мы пытались организовать рейд, но пока не тянем. Скажу прямо: информация с твоей карты нам бы очень пригодилась. А предметы с Рубежа вообще бесценны!

– Ага. Проще воду решетом носить, чем там фармиться. Мне персонажа уже срезали до девятого уровня.

– А был?

– Двенадцатый, когда закинули.

– Еще раз рискнешь залогиниться?

– Попробую.

– Тогда не дрейфь. Прорвемся. У тебя есть запись, как темные портал открыли?

– Нет. Не до того было.

– Жаль! – неподдельно расстроился Макс. – А ты умеешь найти приключений на свою голову, – хохотнул он. – Говорю же, люди с годами не меняются.

– Так куда мы едем?

– Если честно, пока по городу кружим.

– Решаешь, стоит ли меня везти на свою таинственную «базу»? – я обиделся.

– Не ершишь. База не моя, а Клана. Я запрос послал, ждал ответа.

– Получил?

– Нет еще. Леха, давай к нам, – приказал он водителю. – Обстоятельства изменились.

– Без проблем.

Мы резко свернули. Покружили по переулкам старой городской застройки, явно проверяясь на наличие слежки, затем снова поехали к центру мегаполиса, благо ранним утром пробок еще нет.

– Дашь на данные аккаунта взглянуть? – спросил Макс.

– Держи, – я протянул ему чип.

Он активировал личный нанокомп, ввел продиктованный мною логин и пароль. Бровь Макса удивленно приподнялась.

– Ты сколько в игре?

– Меньше суток, если сложить все сессии.

– Но уже получил персональное задание и связанные с ним артефакты!

– Ты о кристалле и амулете?

– Угу.

– А что в них особенного?

– Предметы неопознанные. Значит, из Бездны.

Пока мы разговаривали, Алексей свернул на парковку.

Повсюду сполохи голографической рекламы. Несмотря на ранний утренний час, здесь очень много машин.

*Цифровой развлекательный центр «Мейнстрим».*

– Да, ладно? Это и есть база? – должно быть на моем лице отразилось крайнее недоумение.

– «Мангусты» – боевой клан, – ответил Макс. – Аренда оборудованного центра дает нам множество преимуществ.

– Например?

– Мы не разрушаем семьи и не подвергаем близких опасности. Дежурная смена приезжает сюда, как на работу. Сутки в капсуле, двое дома. Когда требуется полный онлайн, например во время рейда или нападения на наши земли, мощностей хватает, – тут есть все, начиная от резервных вирт-капсул и заканчивая зонами отдыха.

– Значит игроки из других регионов в вашем клане не состоят?

– Есть и другие центры. Извини, но на многие вопросы пока ответить не могу.

В клуб мы попали через служебный вход. По внутреннему балкону второго этажа прошли над танцполом и баром, – народа много, навскидку не определишь, кто просто пришел потусить, а кто отдыхает после «боевой смены».

– Сюда, – Макс открыл неприметную дверь. Мы оказались в длинном радиальном коридоре. – Это гостевое крыло, – скупое пояснил он. – Вот твоя комната, располагайся, отдыхай, а я пошел на доклад. Выспись. О делах поговорим позже.

Я так и поступил, не обременяя себя лишними раздумьями. Ночка выдалась еще та. С ног валюсь от усталости.

\* \* \*

Разбудил меня тоновый сигнал.

– Открыть.

Дверь скользнула в сторону, в комнату вошел Максим.

– Здоров ты дрыхнуть, – он широко улыбнулся, сел в кресло. – Бегом умываться!

– Ага. Покомандуй мне тут, – отшутился я. На самом деле настроение настроенное. Слишком резко и внезапно изменилась моя жизнь.

Минут через пять я вернулся. Столик между креслами уже сервирован. Завтрак легкий.

– Ну, что ты мне хорошего скажешь, Макс? – я сделал глоток сока, мысленно удивился: натуральный.

– На квартире у Дениса пока все тихо. Учитывая, что ты не стал подрабатывать «мулом» на побегушках у темных, репутация с нашим кланом в плюсе.

– Макс, у меня просьба. Понимаю, что в сети есть информация, но копаться во флуде, отделять домыслы от истины нет времени. Введи меня в курс дела, ладно?

Он кивнул, словно и не ожидал иного.

– Что именно тебя интересует?

– Почему реальность называется «Край Бездны»? Кто та-

кие «темные»? Откуда берутся их ауры и какие преимущества дают?

Макс отпил глоток кофе.

– Слышал о «Земле Избранных»?

– Нет.

– Десять лет назад это был элитный закрытый клуб для очень богатых людей. Первая полноценная виртуальная реальность и, как средство доступа к ней, – технология капсул «полного погружения». Стопроцентный реализм ощущений, плюс фэнтезийный мир доиндустриальной эпохи с девственной биосферой. Проще говоря – цифровой Эдем. Туда щедро подмешали магию, мистицизм, алхимию, создали систему прокачки, необъятные пространства для путешествий, смоделировали удивительные по красоте города, – все для небольшой группы пользователей, которые обладали в том мире абсолютной властью.

– И как же они ее делили? – невольно спросил я.

– Поначалу никак, – ответил Макс. – Просто не пересекались, если сами не хотели этого. У каждого был свой город и бескрайний простор, а еще – тысячи НПС-подданных, для генерации которых использовались нейросетевые технологии.

– В чем же подвох? Ты ведь не просто так начал издавека?

– Помнишь начало Азиатского конфликта?

– Риторический вопрос. Было страшно. Лично мне ядерные удары виделись вполне реальной перспективой.

– Не только тебе. Вот тогда «Земля Избранных» и дала первую трещину. Когда грянул мировой экономический кризис, сдобренный страхом перед возможными ядерными ударами, многие финансовые империи рухнули. Ну ты помнишь, как все происходило. Внезапные банкротства, взлеты и падения валют, дефолты...

– Если честно, экономика в те дни меня особо не интересовала. Мы ведь оказались в самом пекле. Не забыл?

– Нет, не забыл, – Макс коснулся браслета личного нанокомпа и в воздухе между нами появилось голографическое изображение пожилого человека.

– Эрнст Гудман. Основатель первого цифрового убежища. Он потерял свое состояние за несколько дней, поговаривают, был на грани самоубийства, пока не нашел способ исправить положение. Гудману принадлежал один из островов «Земли Избранных». Это было все, что у него осталось. Пока шла эскалация конфликта, а мир балансировал на грани ядерных ударов, он выкупил никому не нужный бункер, оставшийся еще со времен холодной войны, влез в долги, закупил партию вирткапсул, и предложил всем, кто хочет спастись, место под солнцем «Земли Избранных».

Я лишь хмыкнул.

– Его план сработал, – продолжил Макс. – В течение пары недель он вернул себе состояние, – места в вирткапсулах предлагались по баснословным ценам, но страх перед грядущим оказался сильнее: все вакансии выкупили. Идею мо-

ментально подхватили, ведь собственниками цифровых пространств изначально были наиболее богатые и влиятельные люди из разных стран мира. Материки и острова «Земли Избранных» заселялись немыслимыми темпами. Это оказался сверхприбыльный бизнес. Производство вирткапсул к тому времени давно отработали и поставили на конвейер, – их собирались использовать при дальних космических перелетах. К разгару Азиатского конфликта, население цифрового пространства насчитывало уже десятки миллионов человек. Мировые противоречия быстро спроецировались на виртуальную реальность, – цифровой Эдем вооружался, создавались первые кланы. До масштабных столкновений в ту пору дело не дошло, – Азиатский конфликт удалось погасить, но технология полного погружения вышла в массы. Когда схлынула истерия, стало понятно: прошлого не вернуть. Закрытый клуб для избранных стал густонаселенным виртуальным пространством. Люди не захотели его покидать.

– Я в то время валялся в госпитале.

– А я уволился и искал средства к существованию. По большому счету нам с тобой повезло.

– Повезло?!

– «Землю Избранных» хакнули. Официальной информации по этому поводу ты не найдешь, есть только слухи на теневых форумах.

– Бездна – это вирус?

– Скажем так: Бездна – это контент, подвергшийся изме-

нениям. Никто точно не знает даты атаки. Очевидных сбоев не было, происходили постепенные «мутации» НПС. В некоторых регионах появился культ «Бездны». Неписи стали поклоняться неким «теням». А затем грянула катастрофа. Часть цифровых пространств исчезла. В остальных появились порталы, через которые хлынули изуродованные, но очень сильные существа. «Землю Избранных» аварийно отключили. Множества жертв тогда удалось избежать. Проект хотели полностью заморозить, но не вышло. Более миллиарда пользователей по всему миру уже отдали все, ради места под цифровым солнцем. Отними у них доступ, и массовые беспорядки захлестнули бы Землю в считанные дни. Была срочно сформирована транснациональная управляющая корпорация, которой передали власть над проектом. «Землю Избранных» попытались восстановить, но «откат» не сработал.

– И как же вышли из положения?

– Инструментами разработчиков в цифровой мир ввели сильные НПС-фракции. Они зачистили прорвавшихся тварей и закрыли большинство порталов, но не смогли продвинуться дальше «Темного Рубежа» – загадочной цепи опустевших городов и полуразрушенных укреплений, окруживших очаг Бездны. Вот все, что известно мне.

– Хакеров нашли?

– Нет, но никто не сомневается, – это дело рук концерна «Новая Азия». Они не смирились с поражением в реальном

мире. Принадлежавшие им цифровые пространства собирались аннексировать<sup>5</sup>, но те исчезли, поглощенные Бездной. Мутации среди НПС остановить не удалось. Дефектный контент невозможно вычистить, не разрушив виртуальный мир. Есть мнение, что Бездна вообще создана «игровыми методами».

– Игровыми? А разве такое возможно?

Макс кивнул и пояснил:

– Изначальные совладельцы «Земли Избранных» обладали достаточным могуществом и правом изменять цифровое пространство при помощи «магии», в рамках своих территорий. Многие из них занимали не последнее положение в концерне «Новая Азия». Это наводит на определенные мысли, согласись?

Я допил сок, некоторое время молчал, пытаясь осмыслить услышанное, затем спросил:

– А откуда взялись «темные»?

– Игроки с темными аурами появились примерно спустя полгода после прорыва «Бездны», – ответил Максим. – Как раз к этому времени реальность перезапустили, откорректировали систему прокачки, создали «безопасные регионы» и небольшие группы пользователей смогли постепенно исследовать Дикие Земли и даже выйти к окраине Темного Рубежа. Там в искаженных дебрях, в гиблых подземельях,

---

<sup>5</sup> Аннексия, – насильственное присоединение страны или части ее к другой стране.

а иногда среди руин опустевших городов обитают мутировавшие НПС-персонажи. Если ты достиг тридцатого уровня развития и используешь 50 % реализма, они с тобой заговорят, предложат испытание и награду, ибо «за Бездной будущее», – криво усмехнувшись, процитировал он. – Типа, она всегда была и вскоре вновь поглотит все сущее.

– В чем суть, Макс? Какие преимущества дает эта дымчатая аура?

– Все достаточно просто и прозаично, как в жизни. Темные получают награды за убийство других игроков. Опыт, уникальное оружие, экипировку и способности, которые иначе не раздобыть. Но прежде надо посвятить себя Бездне. Для этого берется задание, например, добыть определенный предмет. Игрок следует по подсказкам, но в итоге выясняется, что эту безделушку (они всегда разные) свято хранят и почитают в какой-нибудь небольшой деревушке. И вот тут возникает дилемма. Просто так нужную вещь не отдадут. Купить ее нельзя. Только выкрасть или взять силой. Без вариантов. Приходится принимать решение. Многие думают: «а ладно, подумаешь, деревушка неписей?» Возродятся. А я сдам квест и получу гору обещанных плюшек. В цифровом мире убийцами становятся очень легко. Наверное, моральные тормоза не срабатывают.

– Угу. Видел и слышал. «Это всего лишь игра, а непись – кусок программного кода, не больше».

– В точку. Только есть один нюанс. На пути всегда встает

ребенок, которого надо убить.

– Тест на человечность?

– Скорее на бесчеловечность. Но многие его проходят. Отворачиваются, закрывают глаза. Помнишь, как у классика нашего? «Грех потом отмолю»... – Макс непроизвольно сжал кулаки. – Но кровь, хоть и виртуальную, с рук просто так не смоешь. Как только задание выполнено, у тебя появляется дымчатая аура. Многие не возвращаются, чтобы сдать квест, но проходит день, другой, а аура не пропадает. В обычные города с ней уже не войти. Вещицу, которую добыл, из инвентаря не выкинуть. Каждый игрок или НПС имеет полное право отправить тебя на перерождение. Я просто констатирую факты, не подумай, что сочувствую. Есть такие, что удаляют персонажа. Другие становятся разбойниками, сбиваются в банды. Но некоторые возвращаются на Темный Рубеж. В награду за первое убийство они получают полноценную «ауру тьмы», – она дает прибавку к характеристикам, возможность использовать измененные Бездной предметы, экипировку и оружие, открывает ветку развития темной магии.

– Пути назад нет?

– Теоретически есть. Существуют «амулеты очищения», но их пока еще никто не находил. Темные игроки встают на путь Бездны. Их настоящей иерархии мы пока не знаем. Дальше «Диких Земель» еще никто не бывал, а те, кто добирался до «Темного Рубежа», либо удалили аккаунты, либо

переметнулись на сторону «темных». Но есть и еще одна категория, самая мерзкая, на мой взгляд. Халк Лютый со своей бандой как раз к ней и относится. Они качаются до 30-го уровня, идут к Рубежу. Берут задание, получают ауру, но служат только себе, не Бездне.

– А в чем у них преимущество?

– Получив ауру, они могут не беспокоиться за свои аккаунты. Их не забанят, ведь теперь они принадлежат «враждебной фракции». Темных можно уничтожать при встрече, но не более.

– То есть управы нет?

– Есть. Но действовать, как я уже говорил, приходится игровыми методами. Не давать им и шагу ступить по нашим землям. Защищать начинающих пользователей и игроков мирных профессий. Пятьдесят процентов реализма, – это много, поверь. Смерть остается смертью, и после десятка перерождений она начинает вызывать ужас.

Я глубоко задумался, кивнул.

– А что по мне?

– Действительно хочешь остаться? – Макс прищурился. Смотрит знакомо. Мы с ним вместе через многое прошли.

– После всего, что ты рассказал? Да, хочу!

– Обоснуй.

– Не буду. Этого не объяснишь. Век доживать подле сферовизора, когда есть другая возможность? Макс, не тупи. Ты ведь меня знаешь.

– Ладно. Будем считать вопрос риторическим. Но есть сложности.

– Здоровье у меня еще крепкое.

– Не о том речь. Мы хотим попросить тебя не заводить новый аккаунт. Ты останешься «Дэном».

– Почему?

– В твоём инвентаре уникальные предметы, свойства которых скрыты. Персональное задание «Тайна лесного холма», никто из наших получить не смог, хотя туда сходили и поодиночке и группами. Сухого дерева нет. Останков нет. Камней и пересохшего родника тоже. Ты побывал в инстансе, сгенерированном специально для тебя. Ну и решающий момент – твой персонаж порталом переброшен дальше, чем забирался кто-либо из первопроходцев.

– Мне обеспечат поддержку?

– Здесь – да. На «Краю Бездны» – нет. Это невозможно. Ключок открытых тобой подземелий пока ни о чем не говорит, поиск оказался безрезультатен. Выбираться и прокачиваться тебе придется самому. Но за собранную информацию Клан готов платить. Любые открытия будут повышать твою репутацию среди нас. Сможешь вступить в ряды «Мангустов», как только найдешь путь назад. Теперь по реалу. Возвращаться в квартиру Дениса или к себе домой опасно. Пока останешься тут. Вирткапсулу мы тебе предоставим.

Здесь есть над чем подумать. Вернешься живым, будут тебе и «боевые» и звезда на погоны. Ну а сгинешь...

Дверь неожиданно открылась. В комнату вошел парень лет восемнадцати. В руках планшет нанокомпа.

– Привет. Дэн – это ты? – он взглянул на меня.

– Стучаться учили?

– А, извини, задумался. Так ты Дэн? Я по поводу твоего перса.

– Андрей, знакомься, это Сашка, наш аналитик и тактик.

– Ага, оч. приятно, – в полу открылся сегмент, из ниши поднялось еще одно кресло. – В общем так, мужики, – он уселся, – персонаж прокачан криво, но жить будет. Я тут посмотрел логи. Общий уровень подземелья оцениваю, как «двадцать пять плюс». Вполне проходимо. Думаю, раньше это был обычный для крупного города набор подземных локаций. Выносливость у Дэна приличная, надо быстро «адаптивность» качнуть и будет норм.

– Меня сливают, – напомнил я ему.

Сашка соизволил оторваться от планшета. Как-то странно, поверх головы смотрит, фрейм что ли ищет?

– Андрей, при всем уважении к старшим, которое мне тут старательно прививают, не нуби, ладно?

– Не я создавал персонажа.

– Да, но играешь ты. Слушать будешь?

– Излагай.

– Угу, – он снова уткнулся в планшет. – Значит так. Поднимаем уровень реализма до пятидесяти процентов. Это даст дополнительный прирост получаемого опыта. Задача:

апнуть пять уровней, прокачать адаптивность до «12», и тогда ты – король этой свалки.

Я поперхнулся соком.

Макс молча слушает. У меня веко подрагивает, – нервный тик, а он улыбку прячет. Весело ему.

– Что непонятного? – удивился Сашка, словно несколько оброненных им фраз на самом деле являлись подробнейшей лекцией и могли все объяснить.

– Я сольюсь. Мне будет очень больно! Зомбак там с копьем ошивается. А у меня только сломанный меч. И зачем «адаптивность» прокачивать? Ты уж объясни толком, раз специалист.

– «Адаптивность», как и «удача» оказывает воздействие на все характеристики. Но если удача – это «рандом», то есть случай, то влияние адаптивности предсказуемо. Многие его просто недооценивают. Короче, при создании персонажа надо было сразу пять свободных очков вкладывать в «адаптивность», тогда в интерфейсе напротив каждой характеристики появились бы шкалы дополнительного прогресса. Они заполняются постепенно и не обнуляются при гибели. Это называется «адаптивной прокачкой». То есть, быстрее растет та характеристика, которая больше всего используется в данный момент. Носишь тяжелые грузы, – будет прирастать «физическая мощь». Станешь лазить по деревьям или много стрелять из лука, постепенно заполнится дополнительная шкала напротив «ловкости» и, – он щелкнул пальцами, –

бинго, получи +1 к характеристике! Понятно?

– Теперь, да, – кивнул я.

– На самом деле у «адаптивности» много скрытых преимуществ. Как только качнешь ее до двенадцати, то сможешь использовать некоторые предметы и экипировку, не присущие твоему классу, а на пятнадцати пунктах «адаптивности» станет доступно создание мультикласса.

– Мультикласс? – с удивлением переспросил я. – А зачем?

– Встретишь «воина бездны», поймешь зачем. Но это потом обсудим. Сейчас надо быстро поднять пять уровней. Ты ведь бывший военный?

– Угу.

– Тогда вообще не вижу проблем, – весело заключил он. – Правильно группироваться умеешь? Что такое перекаты знаешь?

Я сдержано кивнул.

– У твоего противника копьё, – продолжил Сашка. – То есть, два типа атак: колющий выпад и круговой удар. От колющего элементарно уклоняешься. В конце выпада моб уязвим. От кругового удара отскакиваешь назад, разрывая дистанцию. Ловишь удобный момент и наносишь урон. Я по логам видел, тебя ядом сливали?

– Угу. Многоножки.

– Супер!

Не понимаю, чему он радуется?

– Можно оружие бафнуть, – терпеливо пояснил Сашка. –

Первым ударом размажь многоножку по стене, тогда слизь испачкает клинок, и он некоторое время будет наносить дополнительный урон ядом. У зомбака слабое место – шея. Значит, бьешь либо в горло, либо сзади под основание черепа. Это называется «критический удар». При «крите» твой меч выдаст 150 % от базового урона, понятно?

– В общих чертах. Надо пробовать.

– Пробуй. Поднимешь «адаптивность» до двенадцати, вот тогда и поговорим, что делать дальше. И не забудь, виртуальный мир не просто реалистичен. Ты можешь использовать разные явления в свою пользу. В общем, экспериментировать. Для более подробных инструкций мне потребуются логи и видео твоей следующей сессии.

– Ну как? – спросил Максим, когда Сашка, забрав планшет, убежал по своим делам. – Рискнешь?

# 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.