

Аверроя

Книга I
Колониальная интрига

Григорий Бученков

Даниэль



LitRPG

Григорий Бученков

Аверроя. Книга I.

Колониальная интрига

«Издательские решения»

Бученков Г.

Аверроя. Книга I. Колониальная интрига / Г. Бученков —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-936866-9

2056 год. Большая часть населения Земли живет в вирт-мирах. Самый популярный среди них — мир Аверрой. Благодаря магии в нем причудливым образом сочетаются Средневековье и Новое время. Даниэль — простой работяга, отрубивший 8 лет в трудовой коммуне ради путевки в виртуал. Попав в Аверрой, он по воле случая оказывается втянутым в масштабную интригу, в которой замешана вся верхушка игрового комьюнити. Кто станет победителем в схватке амбиций и интересов? Захочет ли герой быть пешкой в чужой игре?

ISBN 978-5-44-936866-9

© Бученков Г.
© Издательские решения

Содержание

Пролог	6
Глава I. Даниэль	17
Глава II. Бобби	26
Глава III. Даниэль	33
Конец ознакомительного фрагмента.	34

Пролог

Из дневников Даниэля Бернса...

...Нам крупно повезло! Ведь мы живем в удивительную эпоху! Кто-то недавно подсчитал, что за все время существования человечества на Земле родилось и умерло более 100 миллиардов людей. Каковы были наши шансы появиться на свет именно в этот момент истории? Один к десяти? Один к пятнадцати? «Я везунчик! Мне выпал счастливый билет!» – вот что должен думать каждый, кто оказался моим современником. Ведь, родись мы всего 40 годами ранее, и вряд ли кто-то из нас дотянул бы до событий Исхода.

Впрочем, буду последователен в своем повествовании... И для начала, как и любому порядочному джентльмену, мне полагается представиться. Зовут меня Даниэль Бернс. Я родился в Глазго в середине 20-х годов двадцать первого столетия. Окончил среднюю школу, поступил в Эдинбургский университет, но получить заветную степень бакалавра так и не смог. Позже эмигрировал в США. Долгое время жил и работал в Нью-Йорке. Не буду, однако, останавливаться на подробностях своей ранней биографии. Быть может, со временем я найду в себе смелость написать настоящие мемуары. Пока же скажу лишь, что события Исхода застали меня в душном офисе на Третьей Авеню. Я сидел там с 8 до 17 по уши в работе и кредитах, мечтая о повышении и уютном домике где-нибудь в районе Милберна...

Когда в интернете появились первые новости об успехе экспериментов по «цифровизации сознания» (так, кажется, ее тогда называли), мы все подумали, что это очередной фейк! Но через пару месяцев о новой технологии стали говорить ведущие видеоблогеры и скептиков в моем окружении поубавилось. Государство, как всегда, попыталось замять эту тему. По телевидению прошли «разоблачительные» репортажи. Конгресс даже принял несколько запретительных законов. И все вроде бы устаканилось. Ажиотаж спал. Наступило вязкое затишье. Но каждый из нас буквально кожей ощущал, как электризуется мировое информационное пространство.

В начале волна захлестнула восточную Азию. В Южной Корее открыли программу переселения в Аверрою. Цена вопроса – сопоставима со стоимостью полета в космос! Вот только для полета в космос нужны месяцы тренировок, специальное оборудование, обученный экипаж и, наконец, сама ракета или шаттл, которые доставят твое брэнное тело вместе с ушедшей в пятки душой прямиком на орбиту. Здесь же, напротив, – небольшая капсула, напичканная всякой электроникой, инструктор-специалист и две недели свободного времени, по прошествии которых сознание человека полностью погружалось в виртуальный мир и ему были уже не страшны ни болезни, ни кредиторы, ни даже правоохранительные органы.

Естественно, корейское ноу-хау получило огромную популярность. Все, у кого были деньги, и кто находился в безвыходной ситуации, от разыскиваемых Интерполом наркобаронов до престарелых или больных раком олигархов, устремились на корейский полуостров, чтобы опробовать на себе удивительную технологию. Мощные денежные потоки в считанные месяцы наполнили бюджеты корейских компаний, оказывающих услуги по оцифровке сознания. Самые крупные из них даже превзошли по капитализации Apple, Google и Microsoft.

Несколько компаний стали лидерами новой отрасли. Среди них «Averroya Corp», «Nova Spaso Ltd» и «Millennial Regnum Corp». Уже через полгода их филиалы открылись в Японии, Сингапуре, Австралии и Канаде. США все еще сопротивлялись. Сказывалось наличие жестких законодательных ограничений и непреклонная позиция Конгресса. Но большие деньги всегда помогают протоптать тропинку к ушам конгрессменов. Поэтому менее, чем через год все запреты были сняты, и на территории США стали проводиться первые сеансы оцифровки.

По телевизору беспрестанно крутили рекламные ролики о цифровизации сознания. В топ рейтинга по популярности вырвались программы, посвященные жизни в виртуальных все-

ленных. Теперь едва ли ни каждый подросток в мире хотел переехать туда на ПМЖ. Рынок стремительно расширился. Сверхприбыли привлекли в нишу десятки новых компаний, которые нещадно демпинговали, борясь за каждого платежеспособного клиента. Банки в спешном порядке стали закрывать кредитные линии для физических лиц. Это было связано с тем, что люди брали кредиты и через несколько недель навсегда пропадали из поля зрения банкиров, теряясь в одном из многочисленных виртуальных миров.

Прошел слух, что в некоторых латиноамериканских странах можно оцифроваться за «черный нал». После этого по США прокатилась волна грабежей и разбойных нападений. Ситуация вышла из-под контроля и государство было вынуждено вмешаться. Чтобы прекратить массовое насилие, Белый дом объявил о создании государственной программы цифровизации. По ней каждый желающий по достижении пенсионного возраста мог полностью оцифровать свою личность и отправиться в одну из виртуальных вселенных из списка, утвержденного лично Президентом США. Впоследствии конгрессмены несколько раз снижали возрастную планку для участников программы, пока не довели ее до 45 лет.

Тогда я особо не думал, к чему все это может привести. Никто из нас не думал! Мы просто хотели вырваться из постылых «с 8 до 17», однообразных пивных посиделок по пятницам, ни к чему не обязывающего секса раз в месяц и скучного отдыха в третьесортном отеле во Флориде раз в год. Нет, каждый из нас понимал, что пути обратно уже не будет. Но глянцевая картинка виртмиров звала и манила...

Мне повезло. В конечном счете я попал в децентрализованную и масштабируемую вселенную Аверрой. Но сколько людей то ли по ошибке, то ли по злему умыслу разработчиков оказались в дегенеративных мирах закрытого типа?! Например, мой товарищ нелегально оцифровался в Таиланде и почти семь лет провел на одном из уровней Doot, кишасщем мутантами и чудовищами, пока команда специалистов из «Averroa Corp» не нашла сервера и не извлекла его личность из этого ада. Другая моя знакомая оказалась в виртуальном гареме. Ее тоже вытаскивали, но только потому, что уроды, которые ее туда засунули, проболтались об этом во время сеанса цифровизации в «Nova Spaco».

Страшно подумать, сколько еще оцифрованных человеческих личностей до сих пор томится на закрытых серверах где-нибудь в Африке, Латинской Америке, Юго-Восточной Азии или на Балканах. К счастью, руководство ведущих виртуальных корпораций почитает своим долгом помогать таким людям выбраться из смертельных ловушек. Поэтому они ежегодно направляют десятки поисковых и спасательных экспедиций в самые отдаленные уголки земного шара.

Но вернемся к событиям Исхода. Я задумался о переходе в цифру где-то в начале 2048 г. Это был самый разгар «эпидемии оцифровки». Целые государства рушились из-за желания людей переместиться в вирт. На базе крупнейших корпораций были созданы специальные рабочие коммуны, в которых люди работали, что называется «за еду», лишь бы к 30—40 годам очутиться в одной из виртуальных вселенных. К одной из таких коммун в свое время присоединился и я.

Мы трудились по 10—12 часов в сутки. В основном это была рутинная физическая работа по сборке всевозможного оборудования. Непосредственно на моей фабрике делали микросхемы. В соседней производственной зоне варили корпуса для серверных, собирали вентиляционные системы. После окончания своей смены мы отправлялись в зону отдыха, где стояли капсулы виртуальной реальности. В них можно было поспать или провести остаток вечера на островах в «Pulau». Конечно, находились среди нас и такие, кому даже после 12 часов работы у станка хватало сил побегать, скажем, своим персонажем по демке Аверрой или полетать на космолете в «Nova Spaco». Некоторые из них, наверное, надеялись немного подзаработать в виртуальной реальности, чтобы пройти процедуру оцифровки чуть раньше намеченного срока.

Как раз в то время, когда я работал в трудовой коммуне, была построена станция «Стоун», на которой разместили запасные сервера всех виртуальных корпораций. Станция была выведена на орбиту в декабре 53-го и стала самым крупным искусственным спутником Земли за всю историю человечества. На первых порах основной проблемой в работе «Стоун» стала нехватка генерирующих мощностей. Но вскоре на орбите развернули сеть атомных электростанций, что на столетия вперед решило все проблемы с электроэнергией.

Мне удалось пройти процедуру оцифровки в июне 2056-го года. Я хорошо запомнил тот день. Погода стояла солнечная, и мы с моим кузенком Дэвидом решили прогуляться по городу. Пустые улицы и площади, покинутые дома с заколоченными окнами. Ветер звонко гоняет по асфальту одинокую алюминиевую банку... Города Новой Англии к тому времени заметно опустели. Большинство жителей либо уже переместились в виртуальность, либо, как я и Дэвид, работали в коммунах, ожидая своей очереди на оцифровку. Те же, кто по религиозным или каким-то иным соображениям не собирались проходить процедуру цифровизации в основной своей массе переехали южнее, в штаты так называемого «Библейского пояса». Одним словом, в здешних местах остались лишь маразмирующие старички да старушки, которые, с одной стороны, наотрез отказывались ложиться в «сатанинскую бандуру» (так они называли капсулу для оцифровки), а, с другой – не хотели на старости лет никуда уезжать.

Однако, даже несмотря на то, что на весь город жителей осталось не более полутора десятков пенсионеров, местные муниципальные власти продолжали поддерживать на улицах относительную чистоту и порядок. А полицейские из ближайших коммун периодически навывались, чтобы проследить, не нарушается ли в городе закон. Вот и в тот день, после того как мы с Дэвидом припарковали свой форд мустанг... Да-да, не удивляйтесь! В связи с Исходом миллионы дорогих спортивных автомобилей в США остались без хозяев. Теперь купить или арендовать навороченную тачку не составляло никакого труда. И стоило это удовольствие сущие копейки!

...Так вот, припарковались мы с Дэвидом на центральной площади города, рядом с мэрией. Но не успели сделать и пары шагов по направлению к набережной, как заметили на параллельной улице проблесковые маячки патрульной машины. Высунув нос из-за угла дома, полицейский автомобиль сбавил ход, а потом и вовсе остановился. По всей видимости, офицеры, находившиеся внутри машины, заметили нас с Дэвидом. Кузен широко улыбнулся и поднял руку в приветственном жесте.

Полицейские были не местные. У наших – на крыльях и капоте патрульных автомобилей красовались эмблемы «Averroa Corp». Правда, неподалеку была еще коммуна «Nova Spaco». Но там копы тоже завели традицию рисовать на служебных машинах логотипы своей компании. К тому же у «новаспаковских» полицейских вдоль всего кузова тянулись косые синие ленты. Из-за этого тамошние копы любили сравнивать себя с тиграми, но за глаза их все называли голубыми зебрами.

В соседних коммунах по этому поводу даже ходила одна бородатая шутка. Скажет кто-нибудь: «О, смотри! Голубые зебры поехали!» А ему в ответ: «Что голубые, то оно понятно, а вот животных ты напрасно обидел!» В общем, встреченный нами полицейский автомобиль явно не относился ни к одной из ближайших коммун. Сам он был весь черный с небольшой белой проплешиной в районе пассажирской дверцы. И главное – никаких эмблем, никаких логотипов ни на крыльях, ни на капоте, ни на кузове машины не наблюдалось. Только сухая и четкая надпись «Police», и больше ничего.

Этот автомобиль всем своим видом напоминал полицейские экипажи, бороздившие улицы Нью-Йорка, Бостона и Филадельфии в начале 21 века. Поэтому мне в голову пришла идея: «Уж не федералы ли к нам пожаловали?!» Патрульный автомобиль еще секунд десять попытлел на холостых оборотах. Потом тронулся с места, пересек перекресток и скрылся

за углом соседнего здания. Мы же с Дэвидом в недоумении пожали плечами и продолжили свой путь в сторону набережной и пляжа.

Солнце припекало... Вдалеке в его лучах купался океан. Ветер доносил шум прибоя, беспокойные крики чаек и резкий запах морских водорослей. Вдоль центральной улицы, по которой мы шли, сгрудились приземистые здания магазинчиков и кафешек. В витринах, кое-где еще висели выцветшие от времени рекламные вывески: «Распродажа! Все по 2 \$!» или «Бизнес-ланч всего за 7 \$». Все говорило о том, что когда-то здесь было очень мило. И от этого становилось еще печальней созерцать, как паутинки запустения постепенно, дом за домом, квартал за кварталом, занимали площади, улицы и переулки, проникая все глубже и глубже, в самое сердце этого чудесного городка.

Мы прошли мимо аккуратной лютеранской церквушки, обшитой снаружи белым сайдингом. Впрочем, краска от дождей и ветра совсем потускнела и теперь ее белый цвет превратился скорее в один из оттенков серого.

– Даниэль, а ты веришь в Бога? – неожиданно спросил меня Дэвид.

– В детстве, кажется, верил, – ответил я.

– А сейчас?

Я на мгновение задумался. По большому счету, мне было все равно. Еще в университете я перестал посещать мессы, поскольку понял, что мир устроен намного сложнее, чем это написано в Библии. Потом я переехал в США, устроился на работу, взял кредит, а тема Бога и религии окончательно перестала меня интересовать.

– Не знаю, – ответил я Дэвиду. – Наверное, не верю.

Мы прошли полквартала молча, каждый наедине со своими мыслями. Мимо проплыл длинный фасад кондитерского магазина. Витрины его были варварски разбиты, словно на него в поисках золотого билета совершила набег толпа подростков из «Чарли и шоколадная фабрика».

– А если бы он все-таки существовал? – снова заговорил кузен.

– Кто? – не понял я.

– Ну, Бог! – пояснил Дэвид. – Как думаешь, как Он отнесся бы к тому, что мы оцифровываем свои личности?

– Я думаю, Ему было бы все равно.

– Почему?

– Это же наш выбор! Мы ведь, к примеру, не заставляем христиан, иудеев или мусульман переходить в цифру. Потому что понимаем, что остаться в реале, – их осознанное решение!

– Возможно, ты и прав, – немного поразмыслив, согласился со мной кузен.

Мы преодолели еще один квартал. До набережной оставалось всего метров сто – сто пятьдесят. А я все думал о предстоящей процедуре цифровизации. Не сказать, чтобы она меня слишком пугала. Все-таки я готовился к ней все последние годы. Однако меня не покидало чувство тревоги. Местный психолог, мистер Уилсон, говорил, что это нормально. Тревожные мысли и переживания всегда сопровождают человека в поворотные моменты его жизни. Особенно, если человек стоит на пороге чего-то неизведанного и неиспробованного.

«Сэр, вспомните свой первый поход к зубному! – сказал он мне во время нашего последнего сеанса психотерапии. – Вы ведь тоже переживали и нервничали. Хотя знали, что все будет нормально, анестезия сработает и никакой боли вы не почувствуете!» – после этой фразы он снисходительно улыбнулся и похлопал меня по плечу. Впрочем, сравнить оцифровку с походом к стоматологу мог разве что мистер Уилсон. Мне вообще иногда казалось, что он так погряз в своих психологических приемах и матрицах, что за ними совсем перестал видеть живых людей, с их проблемами и переживаниями.

Пару дней назад мне приснилось, что во время оцифровки людей заменяют на роботов и хитроумных NPC, которые лишь мастерски копируют поведение своих человеческих прото-

типов. Сами же люди бесследно исчезают в глубинах небытия, где странствуют в одиночестве и кромешной темноте целую вечность.

Проснувшись, я, конечно же, отмел этот бред. Огромное количество моих друзей и знакомых прошли процедуру цифровизации. После этого я встречался с ними в виртуальных мирах. Мы общались, гуляли, зависали в ночных клубах. Уверен, что ни одна программа не смогла бы так ярко и в мельчайших подробностях воспроизводить человеческий характер.

К тому же мне постоянно приходилось сталкиваться с оцифрованными на работе. Большая часть наших инженеров и менеджеров среднего звена уже давным-давно перешли в цифру и общались с нами посредством виртуальных совещаний, телефонных звонков и голограмм. Рассуждения такого рода меня всегда немного успокаивали. Однако тревога возвращалась вновь и вновь. Однажды ночью я так накрутил себя, что был готов и вовсе отказаться от оцифровки. Такие случаи у нас в коммуне уже бывали. Например, в прошлом месяце отказалась от цифровизации и переехала в «Библейский пояс» Мая Харрис. А еще год назад в самый последний момент испугался и не стал проходить оцифровку Барри Аллен.

Я немного знал Барри. Одно время мы работали с ним вместе в цехе упаковки. Поэтому после случившегося я пошел напрямиком к нему и спросил:

– Чувак, ты чего? Что происходит?

– Блин, братан! Я как будто прозрел! Мне не нужно туда лезть! – ответил мне Барри и неожиданно заплакал.

Вы бы видели это зрелище! Двухметровый бородатый бугай стоит передо мной и плачет, как ребенок. Когда он успокоился, мы пропустили по стаканчику в одной из местных забегаловок. Он мне, кстати, так внятно и не объяснил, почему ему все-таки «не нужно» переходить в цифру. А утром Барри прыгнул на свой старенький Харлей и уехал из коммуны. Больше я его не видел.

Погрузившись в эти воспоминания, я даже не заметил, как мы с Дэвидом вышли на набережную. В лицо ударил сладковатый запах тухлого мяса. Крики чаек стали невыносимы. Они сотнями, если не тысячами, вились вдоль прибрежной полосы.

– Эй, парни! Вам не стоит здесь находиться!

Я обернулся на оклик. К нам спешил полицейский. Наверное, один из тех, кто ехал в той странной патрульной машине.

– Да что здесь происходит?! – воскликнул я и, подойдя к перилам, обрамлявшим набережную, взглянул на пляж.

Вся прибрежная полоса, насколько только хватало глаз, была усеяна трупами людей. Они лежали в неестественных позах, в песке и водорослях, кто-то из них был со связанными руками и ногами. А между ними с довольным видом прохаживались тучные чайки, периодически отхватывая от тел кусочки пожирнее. Трупы плавали и в воде, отчего море приобрело буровато-коричневый оттенок. Я никогда еще в своей жизни не видел столько мертвых людей в одном месте. Смерд стоял невыносимый. Так что мы с Дэвидом были вынуждены прикрыть носы рукавами рубашек.

– Привет из внешнего мира! – пояснил подошедший к нам офицер. – Их грузят на баржи в Европе или Южной Америке, точно не знаю. И там, и там сейчас идет война за влияние. Потом вывозят в открытое море и топят. Трупов так много, что рыбы не успевают их жрать. Течение приносит тела к нам и выбрасывает на берег, словно сам океан не хочет принимать такой жестокости, – полицейский на секунду задумался. – Ну, ладно, парни, пойдемте. Вам здесь не место!

Мы с кузеном отклеились от перил и, как в тумане, зашагали следом за офицером. Он проводил нас до первого перекрестка, вежливо попрощался и пожелал нам счастливого пути; посмотрел с минуту на наши удаляющиеся спины, потом развернулся и пошел обратно к набережной.

До машины мы шли молча. На пол пути Дэвида вырвало.

– Ты в порядке? – поинтересовался я у кузена.

– Да, все в норме! – ответил он заплетающимся языком.

Я помог Дэвиду добраться до ближайшей лавочки. Мы посидели минут десять, отошли немного от увиденного и продолжили путь.

Вечером в коммуне я собрал близких друзей на небольшую вечеринку в честь моего перехода в цифру. Впрочем, особого веселья не вышло. Мы с Дэвидом рассказали собравшимся о том, что увидели сегодня на пляже. Многие уже об этом слышали. Коммуна – она ведь как большая деревня! Слухи по ней разносятся очень быстро.

Мы выпили по стаканчику бурбона, повспоминали прошлое. Все-таки за восемь с половиной лет, которые я здесь провел, у меня скопилось немало историй. Потом Дэвид взял гитару и спел нам «Paint it black» и еще пару песен из Rolling Stones. Я слушал, как мой двоюродный брат перебирает аккорды на старенькой акустической гитаре, и вдруг отчетливо представил себе свою будущую жизнь. Тысячи лет спокойствия и безмятежности, творческого и научного поиска, безудержного веселья и захватывающих приключений! В той, новой жизни не будет места гниющим на пляжах трупам, болезням, нищете, несправедливости, скучной и тяжелой работе и, наконец, самой смерти.

От сомнений, терзавших меня последние несколько месяцев, не осталось и следа. Душу наполнила уверенность и определенность. Я подлил себе бурбона и откинулся на спинку кресла, вытянув ноги и прикрыв глаза. А где-то на горизонте сознания приятный голос Дэвида выводил на пергаменте моих барабанных перепонок: «...I see my red door and it has been painted black. Maybe then I'll fade away and not have to face the facts...»¹

К восьми часам вечера гости стали расходиться. Мы тепло попрощались. Каждый из них пожелал мне счастливого перехода. Я же, в свою очередь, высказал надежду на скорую встречу с ними в виртуальной реальности. Когда мы с Дэвидом остались одни, я передал ему ключи от своего вагончика и форда мустанга. Мы крепко обнялись.

– Ну что, братишка? Бывай! – сказал я ему. – На следующий год жду тебя тоже в виртуале.

– Да, – ответил он, улыбаясь, – надеюсь к тому времени удастся скопить достаточное количество баллов.

– У тебя сейчас ночная?

– Да.

– После смены навести меня через капсулу.

– Хорошо. – согласился Дэвид.

Мы еще раз крепко обнялись. Потом я взял из шкафа клеенку и домашние шлепанцы. Засунул все это в пакет, бросил последний взгляд на комнату, столько лет служившую мне домом, и вышел за порог.

Процедура была назначена на девять. Я вошел в нашу оцифровочную, разделся и доктор Люси Уокер уложила меня в капсулу.

Капсула для оцифровки оказалась в два раза больше обычной. В ней присутствовали все системы жизнеобеспечения, ведь оцифровка происходила не сразу, а в течение двух-трех недель. Люси сделала мне несколько уколов, чтобы организм легче перенес процедуру. Затем поставила капельницу. Должно же мое тело чем-то питаться в то время, как сознание будет погружаться в виртуальные миры.

– Тебе удобно лежать? – поинтересовалась доктор.

– Да, спасибо! – ответил я.

¹ Строчка из песни The Rolling Stones «Paint It Black». Перевод: «...Я вижу мою красную дверь, но она окрашена в черный. Может, тогда я исчезну, и мне не придется мириться с действительностью...»

– Значит, так! Сейчас я надену на тебя маску, и ты отключишься минут на десять. Очнешься уже на той стороне. Тебя встретит доктор Келвин Фостер. Вы с ним знакомы?

Я кивнул. Мы действительно уже несколько раз встречались с доктором Фостером. Это была общепринятая практика – на весь период оцифровки за человеком закреплялся собственный доктор-инструктор. Он составлял индивидуальный план цифровизации, подбирал специальные упражнения и т. д. Моим доктором-инструктором был Келвин Фостер.

– Отлично! – продолжила свое напутствие Люси. – Он все тебе объяснит. Слушай доктора Фостера и все будет хорошо! Счастливого тебе перехода, Даниэль!

Мне на лицо легла кислородная маска, и через мгновение я провалился в глубокий наркоз. Последнее, что я запомнил – это яркий свет люминесцентной лампы и медленно наползающую крышку капсулы.

Следующие две недели мы провели вместе с доктором Фостером в специальном виртуальном центре для оцифровки. Я бегал, прыгал, выполнял всевозможные физические упражнения, решал интегралы, учил и декламировал стихи, рисовал картины, пел песни и играл на фортепиано. Задачей доктора Фостера было в ходе процедуры цифровизации задействовать как можно больше областей моего физического мозга, чтобы максимально точно отразить параметры моей личности в цифре.

Наконец, утром на семнадцатый день оцифровки доктор Фостер зашел ко мне в палату и торжественно сообщил, что сегодня ночью, в 3.47 по Гринвичу, мое физическое тело было извлечено из капсулы и кремировано. А моя оцифрованная личность помещена на сервер 203458/9843DB в Новой Англии. Также резервная копия передана для хранения на орбитальную станцию «Стоун».

Я не верил своим ушам.

– Это правда?! Я ведь даже ничего не почувствовал!

– Вы и не должны были, – улыбнулся доктор Фостер.

– Невероятно! Просто с ума сойти! – я радостно вскочил с постели и заключил Кевина Фостера в крепкие объятия. Доктор немного смутился, но затем вполне искренне пожал мне руку и похлопал по плечу.

– Даниэль, Вы знаете, что сейчас находитесь в базовом мире? Он представляет собой агломерацию из виртуальных копий 20 крупнейших городов на момент 2040—2045 годов.

– Знаю, доктор! – прервал я мистера Фостера. – Мне доводилось бывать здесь еще до оцифровки.

– Тогда, сэр, Вы должны быть осведомлены, что базовый мир – это одна из немногих виртуальных локаций, в которой соблюдены все законы физики. В частности, здесь отсутствует временная аномалия, то есть время течет также, как и в реальном мире. Поэтому первые три-четыре дня, пока Вы полностью не привыкните к своему цифровому состоянию, я бы посоветовал провести именно здесь. У Вас зарезервирована квартира в Куинсе. Это ваша неотъемлемая виртуальная собственность. Вы можете вернуться туда в любой момент...

Все это я уже прекрасно знал. И про базовый мир, и про временные аномалии, и про виртуальную квартиру в Куинсе, которую я приобрел еще в далеком 2050-м году. В то же время я понимал, что инструкция обязывает доктора Фостера еще раз повторить для меня эту информацию, поэтому покорно слушал все, что он мне говорил.

– Спасибо, док! – поблагодарил я мистера Фостера, когда он закончил.

– Пожалуйста, Даниэль! Если что, ты знаешь, как со мной связаться.

– Конечно, доктор!

– Ну, тогда прощайте, мистер Бернс!

– Прощайте, мистер Фостер!

Я вышел из здания центра оцифровки, располагавшегося на месте Bellevue Hospital Center, самой старой больницы в Нью-Йорке, и направился по Первой Авеню в сторону моста

Куинсборо. Мимо проезжали такси, но мне хотелось пройтись пешком. «Эх, Манхэттен! – мелькнула в голове мысль. – Как же давно я тебя не видел!»

Дома меня ждал «небольшой» сюрприз. Мои оцифрованные знакомые и друзья решили заткнуть приветственную вечеринку. Поэтому не успел я переступить через порог своего нового виртуального жилища, как внезапно переместился в роскошный особняк на побережье океана. Со всех сторон посыпались поздравления. Здесь были и моя сестра Джини с ее новым бойфрендом Эндрю, и мой школьный друг Дилан и еще куча всякого народа, в том числе знакомые из коммуны. Все они были очень рады, что я наконец-таки перешел в цифру.

Вечеринка задалась на славу! Пятиметровый алкогольный бассейн, густые китайские фейерверки и импровизированные гладиаторские бои – это лишь малая часть из того, что развлекало нас в тот вечер. Наконец, публика утомилась. Многие отправились по домам. Кто-то решил отдохнуть в одной из гостевых комнат особняка. Сон, как таковой, оцифрованным не требовался. Но, чтобы окончательно не свихнуться от непрерывной череды эмоций и впечатлений, люди все-таки старались перед началом нового дня часок-другой помедитировать. К тому же у многих еще сильна была привычка ночного сна.

Мы с Джини, Эндрю и Диланом задержались в гостиной.

– Ну что, дружище, – начал разговор Дилан, – какие у тебя планы?

– Не знаю, – честно ответил я. – Пару недель здесь перекантуюсь, а потом...

– Какие пару недель?! – перебил меня Дилан. – Это ведь больше трех месяцев на внешней дуге!

– Он прав, – вмешалась в разговор Джини. – Время здесь течет медленнее, чем в большинстве виртуальных миров. Поэтому задерживаться в базовой локации не стоит.

– Да, дружище! Это всего лишь предбанник настоящего виртуала. Он нужен только для адаптации вновь оцифрованных и встречи гостей из реала.

Я был слегка удивлен. Мне, конечно, говорили, что в некоторых вирт-мирах присутствует временная аномалия, влияющая на течение времени. Это происходит из-за того, что мощные квантовые компьютеры, отвечающие за обработку оцифрованными людьми поступающей информации, функционируют гораздо быстрее, чем стандартный человеческий мозг. Однако я и представить себе не мог, что временные искажения в цифровых мирах столь огромны!

– Но куда же мне тогда податься?! – недоуменно воскликнул я.

– Вот в этом-то и состоит главный вопрос! – заявил Дилан. – Тебе как можно скорее нужно выбрать один из трех основных вирт-миров. В нем ты продолжишь свою цифровую жизнь.

– Трех? Я думал этих миров тысячи!

– Не совсем, – впервые вмешался в разговор Эндрю. – Новые виртуальные локации создаются ежедневно – это правда. Но подавляющее большинство из них представляют собой централизованные миры с заранее заданным кодом.

– Послушай его, Дени! – перебила своего парня Джини. – Эндрю почти десять лет проработал в администрации «Averroa Corp»!

– Да-да, детка! – отмахнулся от нее Эндрю. – Так, вот... Эээм, на чем я остановился?

– На централизованных мирах с заранее заданным кодом, – напомнил Дилан.

– Ах, да! Такие локации предназначены для кратковременных путешествий. Их нельзя выбирать в качестве постоянного места жительства. Заглянул на пару месяцев, побегал, квесты прошел и домой!

– Интересно... – слова Эндрю заставили меня задуматься. Получалось, что до оцифровки я всю дорогу зависал именно в таких локациях.

– Кстати, через временную капсулу из реала можно попасть лишь в специально созданные централизованные миры, – угадал мою мысль Эндрю. – Неоцифрованным в нормальных локах

делать нечего. Слишком велика временная аномалия. Они либо мозг себе взорвут, либо будут тормозить со страшной силой.

– Достойных вирт-миров не так уж и много. Всего-то штук двадцать наберется – вставил свои пять копеек Дилан. – Да и то, большинство из них закрыты для новичков.

– Блин, друзья, даже не знаю, что сказать! Мне и на островах в «Pulau» очень нравилось!

– Даже думать забудь! – в один голос воскликнули ребята.

– Эта помойка «Pulau»? Ты в ней через месяц на стену полезешь! – негодовал Дилан.

– Действительно, Дени! Там даже сюжета толком нет. А еще NPC тупые и графика стремная, – поддержала его Джини.

– Ладно, ладно! Я понял. Так что же вы мне посоветуете?

– Ну, смотри, – заговорил деловым тоном Эндрю. – Если ты ищешь чего-нибудь поспокойней, то отправляйся в Terra Nova. Это точная копия нашего мира до Исхода. Там живут в основном люди старой закалки, кто оцифровался лет в шестьдесят-семьдесят. Плюс – ученые, программисты, веб-дизайнеры, писатели, художники, музыканты и другие люди творческих профессий. В принципе, если хочешь обычной, размеренной жизни, без приключений и адреналина – тебе туда.

– Так..., – кивнул я, демонстрируя заинтересованность.

– Еще есть Нова Спако. Ну, тут все понятно. Космический сеттинг: космолеты, бластеры, внеземные пришельцы, исследование новых планет и так далее. Что здесь интересного, так это то, что ты имеешь дело с дополненной реальностью. На орбитальной станции «Стоун» полно мощных телескопов. Мир Нова Спако формируется с учетом получаемой от них информации. Кроме того, «Nova Spaco Ltd» постоянно запускает в далекий космос исследовательские челноки. Планируется, что изученные таким образом космические пространства лягут в основу новых игровых локаций.

– Кстати, это единственный из продвинутых виртуальных миров, в котором отсутствует временная аномалия. – добавила Джини.

– Ну, и, наконец, Аверроя! – улыбнулся Эндрю. Ему было приятно говорить о проекте, в разработке которого он принимал непосредственное участие. – Про нее ты, наверное, знаешь больше всего. Все-таки восемь с половиной лет отрубил в их коммуне.

Я сделал кислую рожу, показывая свое отношение к бывшей коммуне и «Averroya Corp» в целом. Было видно, что моя гримаса немного задела самолюбие Эндрю.

– Но ты ведь согласишься, что Аверроя на сегодняшний день – самая крупная по количеству жителей виртуальная вселенная.

– С этим не поспоришь, – ответил я.

– Так, вот – продолжил Эндрю, приободрившись. – Как ты, вероятно, слышал, Аверроя – это классический фэнтезийный мир, в лучших традициях произведений Толкина и Мартина.

– Ага, – кивнул я, подливая себе в стаканчик бурбон.

– Точную площадь мира Аверрой установить невозможно, так как проект постоянно масштабируется. Хитрый программный алгоритм в автоматическом режиме преобразует коллективные фантазии игроков в новые области и локации. Уже сегодня площадь открытых локаций составляет в совокупности более 100 миллионов квадратных километров. Это в два раза больше Евразии!

– Да ладно!

– Да! В Аверрое более 500 миллионов NPC и сотни тысяч квестов.

– О, как!

– Кроме того, в проекте создана нелинейная система развития персонажа, поэтому у каждого может получиться что-то уникальное!

– Ух, ты!

– Также присутствует прекрасная религиозная ветка. Пантеон включает в себя 24 бога. У всех них есть свои культы и последователи.

– Ничего себе!

– А еще в Аверрое прекрасный баланс, который позволяет совмещать в рамках одного мира магию, холодное и огнестрельное оружие.

– Вот это да! – картинно воскликнул я. – А эльфы с гномами там присутствуют?!

– Конечно! – с готовностью ответил Эндрю. – В Аверрое несколько десятков рас...

– Ладно, Дени, прекращай! – вмешалась в наш разговор Джини. – Эндрю! Ты что не видишь? Он тебя троллит!

Я не стал больше сдерживаться и расхохотался. Меня поддержал Дилан. Эндрю пару секунд недоуменно смотрел, как мы смеемся, но потом и сам улыбнулся.

– Ребят, вам сколько лет?! – обратился я к друзьям. – Я так понимаю вы все в этой Аверрое сидите.

– На самом деле, Даниэль, ты не прав! – серьезным тоном ответил мне Дилан. – Ты просто не знаешь, от чего отказываешься!

– Господи, вы что, в детстве сказок не читались?

– Да при чем тут сказки? – отозвалась Джини. – Аверроя объективно лучший виртуальный мир среди тех, что сейчас присутствуют на рынке и доступны широкому кругу оцифрованных.

– О'кей, допустим, я вам верю. Но магия, эльфы, гномы... Это же все для малолеток! Вы бы еще единорогов вспомнили.

– Кстати, там есть единороги..., – заговорил было Эндрю, но Джини его вовремя одернула.

– Послушай, Дени! – обратился ко мне Дилан. – Мы понимаем весь твой скепсис по поводу фэнтезийной тематики, но я тебе говорю более проработанного мира ты не найдешь. А потом, чем ты рискуешь? Побегашь месячишко по Аверрое. Не понравится – подберешь себе что-нибудь другое.

Я задумался. Действительно, чем я рискую? Подумаешь, позалипаю месяц-другой в фэнтезийной игрушке. Какая разница? У меня ведь все равно целая вечность впереди! С другой стороны, а вдруг реально понравится? Не случайно же все мои знакомые на ней так зациклены. К тому же в Аверрое мне могут перепасть какие-нибудь бонусы от корпорации, на которую я проработал более восьми с половиной лет.

– Ну, ладно, уговорили! – согласился я.

– Вот и отлично! – обрадовался Дилан.

На следующий день я отправился в центральный офис «Averroya Corp», располагавшийся в базовом мире. Меня встретила молодая девушка-NPC. Очевидно – менеджер по работе с клиентами. Она в красках описала мне реалии мира Аверрой. В целом ее слова не сильно отличались от того, что мне рассказали Дилан, Эндрю и Джини.

После этого мы перешли к более насущным вопросам. Моих сбережений вполне хватало на одного стандартного персонажа в Аверрое. Правда, из полутора сотен разумных рас мне оказались доступны только люди. Персонажи других рас либо стоили намного дороже, либо предназначались только для опытных жителей Аверрой. К тому же, как мне объяснила девушка-NPC, «хуманы» – оптимальная раса для новичка. Во-первых, почти 80% оцифрованных жителей Аверрой играют именно за людей. Поэтому выбор людской расы существенно облегчит социализацию в игровом сообществе. Во-вторых, новый житель Аверрой, выбравший расу людей, чаще всего начинает свое путешествие в роли подростка в каком-нибудь из человеческих поселений. Здесь всегда много квестов и есть низкоуровневые локации для прокачки. Кроме того, у игрока зачастую есть родители или родственники из местных NPC, которые всегда помогут встать на ноги и разобраться с базовыми механиками игры. В некоторых развитых

человеческих государствах существует даже система базового образования. В ходе обучения новичку расскажут о мире Аверрой, научат чтению и письму, познакомят с основными заклинаниями и военным ремеслом.

Бывают, конечно, случаи, что игровой алгоритм забрасывает новых жителей в какое-нибудь дикое племя, где до детей и дела никому нет! Палку в зубы – и марш на охоту! И чтобы без добычи домой не возвращался! Но такое случается крайне редко. Девушка-NPC что-то еще рассказывала о преимуществах людской расы... Но я уже сделал свой выбор.

Лично меня раса «человеков» вполне устраивала. Тем более, как я выяснил и Джини, и Дилан, и Эндрю тоже играли персонажами-людьми. А я все-таки планировал встретиться с ними на просторах Аверрой. Тем более, что Эндрю настойчиво приглашал меня посетить его личное поместье, располагавшееся где-то на западных склонах Мальдисийских гор. У него там были собственный виноградник и охотничьи угодья, которыми, по словам Джини, он очень гордился.

Напоследок, я поделился с девушкой-NPC своими опасениями по поводу фэнтезийного сеттинга Аверрой: сказочных персонажей, гномов, эльфов, единорогов и т. д. Девушка лишь улыбнулась.

– Уверяю Вас, – доверительным тоном сказала она, – мир Аверрой выглядит настолько реалистично, что через несколько дней вы забудете, что находитесь в виртуале! Но, чтобы Вы чувствовали себя спокойнее, я оформлю для Вас пробные две недели. Если Вам что-нибудь не понравится, то в течении этих двух недель вы сможете покинуть мир Аверрой, и мы вернем Вам деньги. Но я абсолютно уверена, что это пустая формальность. Ведь Аверроя просто не может не понравиться! Доверьтесь ей, и она обязательно Вас удивит!

Я вышел из офиса «Averroa Corp» в приподнятом настроении. Особенно меня обрадовало условие о пробных двух неделях. Все-таки, несмотря на все заверения моих друзей, в глубине души я боялся увидеть в Аверрое нечто похожее на корейские MMORPG начала 20-х годов. Меня тревожило еще и то, что после покупки персонажа в Аверрое на моих счетах почти не останется денег.

Впрочем, здесь это было в порядке вещей. Я слышал, что многие оцифрованные тратили все свои сбережения на путевку в тот или иной виртуальный мир, рассчитывая отбить свои расходы в процессе игры. Конечно, времени, на которое выдавался персонаж, было вполне достаточно для того, чтобы каждый мог насобирать себе нужную сумму для покупки нового абонента. Так, человеческий персонаж в Аверрое «жил» приблизительно семьдесят-восемьдесят лет. Дилан говорил, что при должном усердии накопить на нового перса можно было лет за десять-пятнадцать. Но все равно, я сделал себе заметочку, что не буду особенно шиковать, пока не соберу необходимую сумму.

Через пару дней, когда со всеми формальностями было покончено, я заперся в своей виртуальной квартире, ожидая перемещения в Аверрой. Ровно в полдень по местному времени на моем кухонном столе материализовалась посылка из «Averroa Corp». Внутри небольшого пластикового ящика лежала вещица похожая на пульт от телевизора. Это был «ключ» – устройство, облегчающее перемещение между вирт-мирами. На лицевой панели устройства я заметил кнопку с надписью «порт» и нажал ее. Через мгновение в центре кухни открылся полупрозрачный портал. Внутри него плавно переливалось сине-сиреневое марево. Я набрался смелости и шагнул внутрь. Молочная дымка окутала все мое тело, а в глаза ударил яркий свет. Сознание мое затуманилось, и я провалился в густую, тягучую пустоту.

Глава I. Даниэль

Даниэль не испытывал ни малейшего желания в самом начале игры оказаться где-то на краю света, в полупустынной высокоуровневой локации, вдали от человеческих поселений и сопутствующих им благ цивилизации. С первых минут мир Аверрой дал понять парню, что он здесь не «пуп земли». А его «уникальная» способность относительно легко возрождаться после каждой смерти – это отличный шанс для местной фауны слегка разнообразить свой ежедневный рацион.

После того, как Дени вступил в портал, его сознание помутилось. Очнувшись он уже в Аверрое. Ему казалось, что прошло не более двух минут. Однако, открыв меню персонажа, Даниэль убедился, что по внутриигровому времени он пробыл в «отключке» почти целый час. Впрочем, это его совсем не удивило. В Аверрое время течет по своим законам.

Даниэль поднял голову и осмотрелся. Он находился на каменистом пляже, усеянном крупной морской галькой. На одном из таких булыжников пару секунд назад лежало его лицо. Теперь округлый отпечаток от камня украшал всю правую щеку игрового аватара Дени.

Погода стояла пасмурная. Крепкий тропический муссон нес с моря хмурые облака и поднимал огромные волны, которые с остервенением бешеной собаки обрушивались на берег в нескольких метрах от Даниэля.

Вокруг прогуливались толстые чайки. Они искали мелких рачков и крабиков, выброшенных на берег прибоем. Некоторые из чаек хищно посматривали в сторону Дени. Очевидно, они вовсе не воспринимали его как угрозу. А скорее даже наоборот...

Даниэль пригляделся к ближайшей чайке. Игра услужливо показала индикатор опасности, который быстро заполнился оранжевым цветом. Это означало, что уровень птицы был примерно сопоставим с уровнем самого Даниэля. «Если одной из этих „куриц“ стукнет в голову на меня напасть, – подумал Дени, – то я, наверное, еще смогу отбиться. Но вот, если чайки решат действовать сообща – шансов выжить у меня практически не будет!»

Даниэль поймал себя на мысли, что постепенно начинает думать в русле игровой механики Аверрой. И ее логика подсказывала, что нужно как можно скорее убираться с пляжа.

Вдруг Дени услышал тихий «дзынь»! В голове, откуда ни возьмись, стала появляться новая информация. По ощущениям это выглядело так, будто он что-то вспоминал. Суть сообщения сводилась примерно к следующему:

«Приветствую тебя, странник! Я – твоя идея! Моя задача – помочь тебе в твоих нелегких странствиях по миру Аверрой. Ты всегда можешь обращаться ко мне за советами. Хотя только тебе решать, прислушиваться к ним, или – нет.

Тебя забросило далеко от дома. Корабль, на котором вы с родителями плыли в Кефиникию, налетел на рифы и затонул. Тебе чудом удалось спастись. Но вся твоя семья погибла в морской пучине.

Открыта цепочка заданий: «Не забывай свои корни!» **Награда:** Неизвестно.

Открыто задание: «Узнать больше о своей семье» **Описание:** Исследуйте обломки затонувшего корабля в поисках вещей, принадлежавших членам Вашей семьи. Выясните, кем были Ваши родители и зачем они направлялись в Кефиникию. **Награда:** 300 опыта.

Ты оказался один на острове, затерянном где-то в недрах мирового океана. Твоя основная задача – выжить в этом диком месте!

Открыта цепочка заданий: «Выживание» **Награда:** Неизвестно.

Открыто задание: «Найти воду» **Описание:** Исследуйте округу в поисках источника воды, пригодной для питья. **Награда:** 100 опыта.

Открыто задание: «Найти пищу» **Описание:** Исследуйте округу в поисках пищи. Задание будет считаться выполненным, если Вам удастся собрать трехдневный запас пищи. **Награда:** 100 опыта.

«А вот это уже интересно! – подумал Дени. – Не прошло и минуты, а игра уже отгрузила мне целых три квеста. Чувствую денек будет веселым!»

Пока Даниэль обдумывал полученную информацию, ближайшая к нему чайка с серым «галстучком» на шее и длинным щербатым клювом явно обратила на него внимание. Сначала ей показалось, что это какая-то чудная коряга, выброшенная на берег во время шторма. А коряги, даже те, которые, на первый взгляд, выглядят очень даже аппетитно, на поверку всегда оказываются несъедобными. «Только клюв о них сломаешь, – подумала птица, – а толку ноль. Поймаю-ка я лучше еще одного рачка!» – Все-таки это была не самая умная чайка...

Однако через некоторое время «коряга» поднялась и стала озираться по сторонам. «Какая необычная коряга!» – подумала чайка. И решила показать ее своей товарке, что прогуливалась неподалеку.

– Эй, соседка! – крикнула чайка на своем птичьем языке. – Смотри какую чудную корягу я нашла!

Вторая чайка была постарше и поумнее первой.

– Какая же это коряга, глупая! – крикнула она. – Это двуногий червячок!

– Червячок?! – переспросила еще одна чайка, услышав разговор подруг.

– Где червячок?! – тут на гальку спикировал толстый чайка-самец.

Через несколько мгновений половина пляжа знала о крупном червячке, который каким-то удивительным образом заполз на пляж и которого без труда можно скушать.

– Это мой червячок! – крикнула первая чайка и со всех своих птичьих ног понеслась к намеченной жертве.

Нарастающий птичий гвалт вывел Дени из оцепенения. Он поднял глаза и увидел бегущую к нему чайку. Широко растопырив крылья, чтобы казаться больше и сильнее, птица проворно перебирала ножками и противно пищала. Индикатор агрессивности загорелся красным. Чайка явно была настроена враждебно.

Даниэль инстинктивно схватил с земли булыжник и метнул в приближающегося врага. Камень попал четко в бок птицы. Та пронзительно крикнула, призывая на помощь сородичей. Не став дожидаться пока на него набросятся еще с десятков озверевших пернатых, Дени изо всех сил устремился к видневшейся неподалеку растительности. Уже во время бега где-то на периферии его сознания вспыхнуло сообщение:

Нанесен урон: 7 единиц. **Дополнительный эффект:** отсутствует.

Одна из чаек спикировала на голову Дени и с корнем вырвала клочок волос на затылке, попутно расцарапав клювом кожу.

Получен критический урон: 15 единиц. **Дополнительный эффект:** отсутствует.

Шкала здоровья Дени просела чуть ли ни на треть. «Твою мать! – подумал он. – Еще парочка таких налетов и можно отправляться на перерождение». К счастью, лес был совсем близко. Плотные кроны тропических деревьев надежно укрыли беглеца от разъяренных птиц. Он ощупал затылок. Там действительно не хватало пряди волос. Однако крови не было.

Здоровье постепенно стало восстанавливаться, хотя и не так быстро, как хотелось бы самому Даниэлю. По всей видимости, на его способности к регенерации уже начинали сказываться голод и жажда. Тем не менее Дени рассчитывал, что минут через пятнадцать уро-

вень здоровья вновь достигнет максимальной отметки. А пока он решил немного передохнуть и заодно провести небольшую ревизию своего персонажа. Надо же разобраться с тем, что ему подкинула Аверроя.

Дени нашел укромное местечко в корнях огромной тропической сейбы и погрузился в изучение своих характеристик. Интерфейс Аверрой не предполагал наличия окон, «менюшек», таблиц и тому подобной ерунды, которая использовалась в играх до появления технологии «полного погружения». Теперь получить всю необходимую информацию об игровом процессе можно было несколькими способами.

Первое – это просто задать вопрос автоматическому игровому помощнику (АИП). Он в течение нескольких секунд находил нужные сведения и выдавал их в удобной для игрока форме. Однако большинство жителей Аверрой отключали эту функцию. Дело в том, что АИП очень часто принимал обычные мысли игроков за вопросы и начинал выдавать на них какую-то чушь. К тому же с включенным АИП всегда ощущалось присутствие в голове кого-то постороннего. Все это жутко раздражало и мешало сосредоточиться. Поэтому с автоматическим помощником играли только профессиональные киберспортсмены, да и то лишь во время важных состязаний, когда скорость поиска информации могла существенно повлиять на результат.

Вторым способом получения информации об игре была медитация. С ее помощью игроки переносились в особое информационное пространство, в котором хранились все сведения, касающиеся игрового процесса в Аверрое.

Ну и, наконец, самым распространенным способом – была личная информационная панель. Это что-то похожее на оформленный под записную книжку смартфон, который всегда находился с игроком. Через это устройство можно было получить доступ к инвентарю (если лень искать нужную вещь в сумке или в карманах), посмотреть карту или список заданий, узнать время, найти информацию в базе знаний Аверрой и т. д. В общем крайне удобная в полевых условиях штука.

Открыв свою информационную панель, которую многие игроки по старинке называли «меню» или «менюшечка», Дени сперва перешел на вкладку карты. Как и ожидалось, ничего стоящего он здесь не обнаружил. Большая часть экрана была затянута непроглядной серой дымкой, символизирующей неисследованную территорию. Только в самом центре карты красовалось светлое пятно с небольшой бухтой, пляжем и тонкой зеленой полоской экваториального леса, в конце которой сейчас и пребывал Даниэль.

Он понял, что по мере его продвижения вглубь острова, на карте будут отображаться все новые и новые территории. Впрочем, если найти какую-нибудь возвышенность, с которой можно будет окинуть взглядом весь остров, то скорее всего большая часть карты немедленно откроется. По этому поводу Дени сделал для себя заметку на будущее и перешел к следующему разделу меню. Ему не терпелось узнать, какими характеристиками наградила его персонажа Аверроя.

Всего в игре выделялось семь основных атрибутов, которые делились на три категории. Первая категория объединяла в себе характеристики тела: силу, ловкость и выносливость.

1) Сила

Влияет на количество наносимого в ближнем бою урона, определяет максимальный переносимый вес и запас сил, а также шансы на успешное блокирование или парирование удара противника. Кроме того, сила способствует развитию всех навыков ближнего боя.

2) Ловкость

Влияет на скорость и точность ударов, увеличивает шанс критического попадания и шанс уклонения, а также способствует развитию навыков скалолазания, скрытности и т. д.

3) Выносливость

Определяет максимальное количество очков здоровья (ХП), а также скорость регенерации здоровья и восстановления запаса сил. Кроме того, выносливость воздействует на иммунитет персонажа к болезням и ядам.

Вторая категория характеристик включала в себя в основном душевные свойства: чувства, волю и интеллект.

4) Чувства

Развивает базовые человеческие чувства: зрение, слух, вкус, обоняние и осязание. Наряду с этим данная характеристика воздействует на эмоциональный фон персонажа, усиливая тем самым такие способности, как «ярость берсерка», «плач девы» и т. д.

5) Воля

Влияет на все социальные навыки персонажа, начиная с красноречия и торговли и заканчивая лидерством и управлением.

6) Интеллект

Определяет общий уровень умственных и магических способностей персонажа, а также увеличивает запас магической энергии, скорость ее восстановления, эффективность заклинаний и т. д.

Наконец, третья категория включала в себя только одну характеристику – дух. Однако у большинства игроков она была заблокирована. При этом в игровой литературе на ее счет приводилось весьма расплывчатое определение.

7) Дух

Позволяет взаимодействовать с высшими сущностями из потустороннего мира.

Все эти характеристики «прокачивались» в случае применения связанных с ними навыков. Также определенное количество очков характеристик выделялось персонажу при каждом повышении уровня. Однако, если персонаж погибал, то весь полученный опыт, а также навыки и характеристики сразу падали на 5%. Более того, после смерти игрок попадал в одну из многочисленных локаций загробного мира. Там ему предстояло найти путь к вратам воскрешения. Но за каждый день, проведенный в загробном мире, навыки и характеристики персонажа снижались еще на 1%. Таким образом, умерев однажды, даже прокаченный игрок мог опуститься чуть ли не до первого уровня.

Итак, в начале игры персонаж Даниэля выглядел следующим образом:

Основная информация:

Имя: Даниэль

Уровень: 1

Раса: человек

Происхождение: неизвестно

Класс: отсутствует

Боевая специализация: отсутствует

Профессия: отсутствует

Базовые характеристики:

Сила: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Чувства: 1

Воля: 4

Интеллект: 2

Дух: не доступен

Запас сил (стамина): 50/50

Запас магической энергии (мана): 100/100

Здоровье (ХП): 41/50

Навыки:

Бег (СИЛ; ВЫН; ЛОВ): 1

Красноречие (ВОЛ): 2

Торговля (ВОЛ): 2

Письмо (ИНТ): 2

Языки:

Общечеловеческий (Кефиникийское наречие)

«Дааа, – подумал Дени, – с такими характеристиками только на необитаемый остров и попадать! Я же домашний мальчик! Сын какого-нибудь провинциального торговца-буржуа. Мне бы за прилавком стоять, да денежки считать. А я тут, без еды, без воды и еще к тому же совсем один. Вот на ком мне, скажите на милость, применять свой навык красноречия? На чайках?!»

Даниэль еще долго мог бы возмущаться по поводу своих начальных характеристик, но нужно было двигаться дальше. Он решил до вечера выполнить задания из цепочки «Выживание». Как ни крути, и вода, и пища в скором времени ему очень понадобятся. Он уже чувствовал, как начинает урчать недовольный желудок. К тому же для выполнения квеста из цепочки «Не забывай свои корни!» ему пришлось бы вернуться на пляж, к тем бешеным чайкам. А делать это Даниэлю совсем не хотелось.

Наконец, перед тем как подняться и отправиться вглубь острова, Дени заглянул к себе в инвентарь. Как и ожидалось, он был практически пуст. На момент начала игры в собствен-

ности Даниэля находились лишь: холщовые штаны с рубахой, туфли, кожаная куртка, носовой платок, бандана и, о чудо, перочинный нож!

«И это все? – возмутился Дени. – А где же набор юного скаута? Где огниво, где веревка, где хоть какое-нибудь оружие? Ведь не считать же оружием перочинный ножик с лезвием в девять с половиной сантиметров! Думаю, что у некоторых местных хищников зубы раза в два длиннее!»

На нижнем ярусе экваториального леса царил вязкий полумрак. Сюда и в солнечную-то погоду свет едва проникал. Что уж говорить о днях, наподобие этого, когда солнце скрывалось за плотным одеялом облаков. Сначала Дени шел практически на ощупь. Ему никогда в жизни не доводилось путешествовать по настоящим джунглям, поэтому для него все было в новинку.

Вокруг все утопало в растительности. Лианы густо увивали стволы деревьев. Многочисленные папоротниковые преграждали путь и лезли в лицо своими разлапистыми листьями, будто желая заласкать, зацеловать незваного гостя до смерти. С каждым шагом лес становился все гуще, идти становилось все труднее. «Сейчас как нельзя кстати пришелся бы тесак или мачете! – подумал Дени. Но, увы, перочинный нож в его руках не тянул ни на то, ни на другое. Поэтому приходилось искать для прохода менее заросшие места. В итоге Даниэль петлял, словно уходящий от погони заяц-беляк, пока не набрел на одну из звериных троп.

Путешественник невероятно обрадовался своей находке. Теперь он мог двигаться относительно свободно, не отвлекаясь на бесконечную борьбу с приставучей тропической растительностью. К тому же рано или поздно эта тропа должна была вывести его к водою. Ободренный удачным стечением обстоятельств, Даниэль направился вперед. Однако уже через несколько минут он почувствовал что-то неладное.

Перед мысленным взором стали появляться сообщения о полученном уроне. Поначалу он был совсем небольшим: 0,1—0,2 ХП в минуту. Такой урон полностью перекрывался регенерацией. Но позже количество входящего урона возросло до такой степени, что его уже нельзя было просто игнорировать. Дени остановился и внимательно осмотрел округу.

Жизнь в джунглях шла своим чередом. Громко и задорно щебетали птицы. Отовсюду доносился треск ветвей и шелест листьев. То и дело в кронах деревьев мелькали силуэты не то белок, не то обезьян. Однако в непосредственной близости от себя Даниэль не обнаружил никого, кто бы мог наносить ему реальный урон. Поэтому он решил, что ему «посчастливилось» подцепить какую-то тропическую болезнь.

Дени зашел в меню и открыл одну из вкладок. В ней отображались все наложенные на его персонажа эффекты. К ним относились эффекты от всевозможных болезней, проклятий, благословений и достижений.

Активные эффекты:

«Мальши»

Персонажи до 10 уровня находятся под покровительством богини земли Ниры, поэтому в случае смерти не попадают в загробный мир. Они могут сразу продолжить игру, воскреснув в любом безопасном месте текущей локации.

«Обижать маленьких нехорошо!»

Персонажи до 10 уровня считаются детьми. Убийство детей запрещено всеми светлыми религиями Аверрой. В случае совершения персонажем выше 10 уровня нападения на ребенка, отношение к нему со стороны светлых богов снижается на 10 очков, а со стороны богини Ниры – на 30 очков.

Даниэль внимательно изучил список активных эффектов. Однако ни одного негативного среди них не оказалось. Тем не менее запас здоровья продолжал снижаться и к тому времени упал уже на целых 5 ХП. Дени терялся в догадках: «Может быть я зашел в какую-нибудь отравленную зону? Но, с другой стороны, воздействие яда обязательно бы отобразилось в списке эффектов. В любом случае все началось после того, как я вышел на эту злосчастную тропинку...»

Внезапно, словно в ответ на все свои вопросы, Дени получил от игры новое сообщение:

Получен негативный эффект «Муравьиный яд»: Максимальный запас здоровья и сил снижен на 5%. Срок действия 30 минут.

«Все ясно! – воскликнул Даниэль. – Вот же подлые насекомые!»

Он внимательно пригляделся к поверхности тропинки и через некоторое время в приямой траве и полусгнивших листьях стал действительно различать тонкую цепочку муравьев, ползущих по своим делам куда-то вдаль. Вот, оказывается, кто истинные хозяева тропы!

Поздравляем! Вы долго разглядывали мелкие предметы, тренируя свое зрение. Вами открыт навык «Острый глаз».

Вами получено: 100 опыта.

Ваша базовая характеристика «Чувства» увеличена на 1 ед.

«Неплохо-неплохо! – подумал Даниэль. – Мало того, что открыл новый навык, так еще и опыта отгрузили. Такими темпами скоро и до второго уровня доберусь!»

Он переместился на самый край тропинки, подальше от живой струйки ползущих муравьев. Вскоре входящий урон снизился, а через несколько минут и вовсе исчез. Более того, через полчаса дебаф, который получил Даниэль вследствие многочисленных укусов муравьев, был снят. Вместо него появился положительный эффект.

Укусы муравьев оказали на Вас терапевтическое воздействие. Получен положительный эффект «Муравьиная кислота»: Риск заражения снижен на 1%. Урон от яда снижен на 1%. Срок действия 1 час.

Поздравляем! Вы исследовали свойства растений и животных и поняли, что в некоторых случаях они могут быть не только опасны, но и полезны. Вами открыт навык «Народная медицина».

Вами получено: 100 опыта.

Ваша базовая характеристика «Интеллект» увеличена на 1 ед.

«Ничего себе! Вот привалило, так привалило! – обрадовался Дени. – Нужно будет с этими муравьями поближе познакомиться. Может быть, еще что-нибудь перепадет!»

Прошло немного времени, и Даниэль услышал звук, похожий на журчание воды. Он прибавил шаг и через пару десятков метров рассмотрел между деревьями прогалину. По всем признакам там проложил свое русло ручеек или даже небольшая речка. Дени свернул с муравьиной тропы и пошел в сторону прогалины. Ему без особенных усилий удалось продраиться сквозь густые заросли, и он, как и предполагал ранее, наткнулся на ручей. Вода в нем была чистая и студеная. Зачерпнув ее ладонью, Дени с удовольствием напился.

Выполнено задание: «Найти воду»

Вами получена награда: 100 опыта.

«Есть! – обрадовался Дени. – Меня можно поздравить! Я выполнил свое первое задание в игре...»

Теперь Даниэлю предстояло решить, куда отправиться дальше. На нем еще «висел» квест по поиску пищи. Но он и представить себе не мог, где ее можно раздобыть.

Дени окинул взглядом верхушки близлежащих пальм в поисках каких-нибудь фруктов, но ничего съедобного там так и не обнаружил. Возможно, всему виной был низкий уровень навыка «Острый глаз». Однако Даниэль все же склонялся к мысли, что никаких фруктов на пальмах просто не было.

В итоге он принял решение спуститься вниз по течению. Дени предполагал, что ручей скорее всего впадает в небольшую реку или какое-нибудь озеро, а в них с большой вероятностью может водиться рыба. Однажды он видел по «Дискавери», как африканские аборигены ловят рыбу с помощью остроги, короткого копья из прибрежного бамбука. В передаче сказали, что поймать рыбу таким способом сможет практически каждый. Стоит только немного приловчиться.

Эта идея показалась Даниэлю интересной, к тому же ничего более конструктивного ему в голову пока не приходило. Оставалось дело за малым – найти подходящий бамбук. Увлеченный этими мыслями, Даниэль потерял бдительность и не заметил обрыва. Ручей, вдоль русла которого он двигался, делал крутой поворот и неожиданно обрушился вниз худосочным водопадом.

Дени поскользнулся на мокром камне и кубарем полетел вниз со скалы. Очевидно, основной причиной такого нелепого падения был низкий показатель ловкости. К счастью, полет был недолгим. Через мгновение Дени со всего размаху плюхнулся в воду.

Получен урон:** 22 единицы. **Дополнительный эффект:** Травма: малый ушиб предплечья. **Скорость всех Ваших движений снижена на 20%. Срок действия 3 часа.

«Вот же, блин! А все так хорошо начиналось!» – подумал Даниэль, выбравшись на берег. Травма, в сущности, оказалась пустяковой. Однако благодаря наложенному на него дебафу о рыбной ловле с помощью остроги можно было благополучно забыть. По крайней мере, на ближайшие три часа.

Дени поднялся на ноги и огляделся. Он находился на берегу небольшого озера, окаймленного со всех сторон девственным экваториальным лесом. Над самой кромкой воды резвились стрекозы и водомерки, роилась мошкара. Пологие берега кое-где были заболочены. Среди зарослей камыша и бамбука яркими вкраплениями пестрели бутоны лотоса, водяных лилий и кувшинок. Это место в полной мере подходило под определение классического «райского уголка», образ которого уже давно сложился в массовой культуре под воздействием голливудского кинематографа.

«Вот, кажется, я и нашел место для своего будущего жилища!» – подумал Даниэль.

Игра отреагировала на его мысль тем, что выдала еще одно задание.

Цепочка заданий «Выживание» обновлена:

***Открыто задание:** «Новый дом» **Описание:** Путешествуя по острову, Вы обнаружили место, прекрасно подходящее для постройки дома. Создайте и обустройте свое собственное жилище на острове. Задание будет считаться выполненным в случае, если игрок найдет/построит жилище, защищенное от непогоды и хищников. **Награда:** 1000 опыта.*

«Не-е-е, думать о строительстве дома мне пока рановато, – улыбнулся Дени. – Но за задание спасибо! Лишним оно в любом случае не будет».

Даниэль уже собирался пройтись вдоль берега озера в поисках чего-нибудь съестного, как внезапно его взгляд зацепился за низенькую неприметную пальмочку, увешанную крупными связками зеленых бананов. Ничего не замечая вокруг себя, Даниэль на всех парах помчался к пальме.

Вдруг из-за кустов выскочил и преградил ему дорогу огромный орангутанг. Обезьяна выглядела крайне свирепой. Индикатор опасности и индикатор агрессивности плескались где-то в диапазоне ярко-красного цвета. Произошедшее дальше могло бы послужить прекрасной иллюстрацией к «вирусной» композиции AWOLNATION «RUN»:

«Дени срывается с места и бежит в сторону джунглей. Орангутанг мчится за ним. Дени в детстве занимался паркурком. Он справится! Единственное – этот злосчастный дебаф... Но Дени справится! Дени уворачивается от одного дерева, от другого, перепрыгивает через корягу. ТРЕТЬЕ ДЕРЕВО!!! Дени лежит на земле. Из разбитого носа течет кровь».

Орангутанг подходит к нему. Последнее, что видит Даниэль – это надпись «Орангутанг Пикассо. 54 уровень». Удар! Все, Game over! Извольте проследовать на перерождение».

Глава II. Бобби

У Бобби Гротковича всегда был «нюх» на выгоду. Попав в Аверрою, он быстро смекнул, что гнаться за высоким левелом нет никакого смысла. Делать неплохие деньги можно и на 50—70 уровне. Главное – это иметь нужные связи и прокачанные отношения с фракциями.

В последнее время он заработал небольшое состояние на торговле с пиратами, скупая у них по дешевке хабар и перепродавая его в эльфийских городах таких, как Вайрус или Фильсба. Бизнес этот был не из простых. Всегда существовал риск, что эльфийская таможня перехватит груз. Поэтому приходилось делиться прибылью с местными колониальными чиновниками. Однако на выходе все равно получались хорошие деньги. Бобби даже надеялся, что через пару лет ему удастся накопить на свою собственную торговую компанию.

Долгое и тесное «сотрудничество» с колониальной администрацией помогло Бобу снискать определенное уважение в эльфийской среде. В связи с этим ему даже иногда перепали интересные квесты. Конечно, чаще всего они сводились к выполнению всякой «черной работы». Однако Бобби никогда не отказывался от такого рода заданий. Он видел в них отличную возможность повысить свою репутацию у эльфов. Впрочем, иногда он позволял себе делегировать исполнение особо «грязных» поручений кому-нибудь из знакомых пиратов. Тем более, что тех хлебом не корми, дай только поубивать да пограбить. Однако в этот раз все было иначе...

Бобби провел ночь у себя на вилле в окрестностях Порт-Грэнсби, столицы пиратов в юго-восточной части Валиопского архипелага. Он так увлекся чтением романа Д. Д. Мартина «Песнь льда и пламени», что вышел из оцепенения лишь утром, когда первые лучи солнца позолотили океан.

Из кухни доносился приятный запах яичницы и яблочного пирога. Это старушка Пэгги готовила завтрак. Бобби нанял ее в Вайрусе пару лет назад, и с тех пор она ни разу не давала повода разочароваться в ее стряпне.

В Аверрое NPC-кухарки были весьма распространенным явлением. Живые игроки редко серьезно занимались кулинарией, ведь носиться по лесам и полям, истребляя пачками монстров и враждебных NPC, куда как интересней! Да и опыта за убийства врагов и чудовищ дают намного больше, чем за нарезку салата или приготовление черепашьего супа. Впрочем, действительно хороших NPC-поварих в здешних местах днем с огнем не сыщешь. Поэтому с Пэгги Бобби очень повезло. Ему удалось переманить ее только благодаря своим связям в Вайрусе.

Один из состоятельных эльфов-игроков, у которого раньше служила Пэгги, нашел себе кухарку помоложе. Увы, в наше время многие люди больше ценят в кухарках не вкусную стряпню, а красивую фигурку и смазливое личико. К счастью, Бобби узнал об этом событии одним из первых и в тот же день предложил Пэгги контракт.

Когда Боб спустился в обеденный зал, завтрак уже ждал его на столе. Хрустящая яичница с беконом, фруктовая каша, стакан свежесжатого апельсинового сока, а на десерт – великолепный яблочный пирог. Все было вкусно, как в ресторане!

Бонусы от еды также порадовали Бобби. Они оказались в точности такими, как он заказывал накануне. Боб с удовольствием прочитал игровое сообщение:

Вы отлично позавтракали! Получены следующие положительные эффекты: Навык красноречия увеличен на 2 очка. Навык торговли увеличен на 2 очка. Скорость передвижения увеличена на 10%. Количество получаемого опыта увеличено на 1%. Срок действия 3 часа.

– Спасибо, Пэгги! – поблагодарил Боб кухарку, вставая из-за стола. – Твоя работа, как всегда – выше всяческих похвал!

– Рада служить, сударь! – смущенно ответила старушка.

После завтрака Бобби отправился в город. У него были кое-какие дела в порту. По дороге он решил разобрать свою почту. Боб на время включил АИП и дал ему команду составить подборку самых важных сообщений.

Новых писем оказалось немного. В основном они касались бизнеса. Некоторые пиратские капитаны предлагали приобрести у них хабар, чиновник из Вайруса предупреждал об имперской проверке в будущую субботу, купец из Фильсбы сообщал, что в городе ощущается нехватка сукна и парусины и что, если у Бобби есть в запасе эти товары, то он готов купить их за двойную цену.

В общем все, как обычно! Но одно письмо выбивалось из ряда скучных деловых сообщений. На нем стояла метка могущественного эльфийского дома Фаргус. Когда АИП начал воспроизводить содержание письма, Бобби застыл, как вкопанный.

Открыто задание: «Важный груз» **Описание:** *Добрый день! Прошлой ночью в районе Валиопского архипелага было совершено нападение на имперскую торговую флотилию. Корабли флотилии перевозили крайне важный для империи груз. В ходе сражения данный груз был утерян. Мы предлагаем Вам, Роберт Гроткович, стать на время доверенным лицом дома Фаргус в регионе и поучаствовать в поисках потерянного груза. Более подробную информацию о месте поисков и характере груза Вы получите после подтверждения своего участия в поисковой операции путем принятия данного задания. Задание будет считаться выполненным, в случае обнаружения, захвата и передачи искомого груза представителям дома Фаргус.*
Награда: 1 000 000 ЗИ; Репутация с домом Фаргус будет увеличена на 100 очков.

Принять / Отклонить

Когда Бобби увидел награду в 1 000 000 золотых импералов, он едва удержался на ногах. Настолько огромной была эта сумма. Боб дрожащими руками, вытирая пот со лба, достал свою инфо-панель, открыл входящие сообщения и осторожно нажал на клавишу «принять».

Поздравляем! Задание «Важный груз» принято!

Бобби облегченно выдохнул: «1 000 000 ЗИ, – подумал он. – Мне, наверное, и за 100 лет столько не заработать!» Перед мысленным взором Боба замелькали изображения мини-карты с предполагаемыми квадратами поисков. Еще эльфы выслали кучу всякой информации о пропавшей флотилии, экипаже, пассажирах и т. д.

«Потом! Все это потом! – думал Бобби, судорожно перелистывая страницу за страницей. Ему не терпелось узнать, что же это за груз такой, за который Фаргус готов отвалить 1 000 000 золотых? – Ага, вот оно... Ничего себе!»

Бобби сорвался с места. Он понял, что такой шанс выпадает раз в жизни... Через десять минут он уже петлял по узким улочкам и переулкам предместий Порт-Грэнсби, выгадывая самый короткий и удобный маршрут. Наконец, Боб выбрался на центральную улицу города и пошел по направлению к пристани.

Порт-Грэнсби был воплощением колониальной архитектуры середины 18 века. Приземистые каменные здания с черепичной кровлей, сухие долговязые пальмы, низкая изгородь, обрамляющая желтеющие палисадники. Ближе к центру стали попадаться дома побогаче с роскошными колоннадами и причудливой лепниной в стиле барокко.

Утром город был тих и задумчив. NPC и игроки отсыпались после бурной ночи. Впрочем, изредка Бобу попадались знакомые персонажи.

– Доброе утро, сеньор Ганза! – приветствовали они Бобби.

– Доброе, доброе! – отвечал он им, приподнимая шляпу.

«Сеньор Ганза» – так его здесь называли. Эта кличка прицепилась к Бобби из-за его успехов в торговле и небольшого немецкого акцента. В старину Ганзейский союз объединял под своей властью 130 торговых городов на северо-западе Европы. Ганзейские купцы торговали по всему миру и получали огромные по меркам средневековья прибыли. Разумеется, Бобби льстило такое прозвище. Он даже включил его в свой игровой ник.

Городская пристань, несмотря на ранний час, выглядела достаточно оживленной. Портовые грузчики переносили товары с двух пришвартованных бригав «Луиза» и «Мария Антуанетта». Господи, кому пришло в голову назвать такими именами обычные сухогрузы? Чуть поодаль, на рейде, стояли два знакомых пиратских судна: шлюп «Шустрый» и корвет «Версаль».

«Не богатый выбор! – подумал Бобби. – Но могло быть и хуже».

Оба корабля были не самыми крупными и не самыми быстроходными в пиратском флоте Порт-Грэнсби. Шлюп «Шустрый», насколько было известно Бобу, имел на борту около 20 орудий. Его капитан Билли Морячок приобрел корабль совсем недавно, два или три года назад. В реале он ходил боцманом на траулере, поэтому и в Аверрое решил связать свою жизнь с морем.

Первый год после покупки шлюпа Билли занимался в основном перевозкой грузов по внутренним морям. Там безопаснее, но и денег особых не заработаешь. Поэтому со временем он решил переместиться в океан. Здесь Билл и познакомился с разгульной жизнью морского пирата. Он набрал себе в команду с десятков отвязных головорезов-NPC и, как и всякий порядочный джентльмен удачи, стал разбойничать в прибрежных водах Валиопского архипелага.

Билли Морячок за большим кушем не гнался, но и своего не упускал. Он часто совершал налеты на поселения краберов и даже пару раз делал вылазки на материк. А вот от эльфийских кораблей Билл старался держаться подальше. Слишком велики были риски нарваться на вооруженное сопротивление.

Другое судно, корвет «Версаль», принадлежало Джеку Воробью. Да-да, тому самому, капитану Джеку Воробью! Правда, таких «Воробьев» в одном только Порт-Грэнсби насчитывалось не менее трех экземпляров. Хорошо еще, что у каждого была своя кличка. Этого, например, прозвали Свистуном. Джек думал, что причиной тому была его давняя любовь к художественному свисту. Он даже открыл и прокачал у своего персонажа соответствующий навык, и, несмотря на всем известную народную примету, при любом удобном случае применял его, выдавая такие концерты, что порой и на фортепиано не сыграешь.

Джек считался более опытным капитаном, чем Билли. Да и пушек на его корвете было побольше. Поэтому Бобби выбрал для реализации своего плана именно его. Хотя, конечно, всем в Порт-Грэнсби было известно, что Джек Свистун немного не в себе. Но Бобби это не пугало. В Аверрое среди пиратов редко встречались полностью адекватные люди.

– Здорово, Ганза! – крикнул с палубы Воробей, когда шлюпка Бобби приблизилась к корпусу его корвета. – Какими судьбами? Думаешь закупить у меня хабар?! Ты опоздал, бродяга! Льюис еще вчера описал все мое добро и сейчас я жду своей очереди на разгрузку.

«Вот прохвост этот Льюис!» – подумал Бобби.

Льюис Барыга был одним из его основных конкурентов на острове. Он вел дела с человеческими колониями на северо-западе Валиопского архипелага, а также возил товары в свободные города. Но сейчас для Бобби это было не главное.

– А вот и не угадал, Джек! – ответил Ганза, поднявшись на палубу корвета. – Я здесь не за твоим хабаром.

– Тогда зачем же? – улыбаясь, спросил Свистун.

– Я хотел бы предложить тебе совместное предприятие. Небольшую, такую поисковую экспедицию на неделку – другую. У тебя ведь в ближайшее время особо важных дел не предвидится?

– Интересно... И в чем же заключается цель данной экспедиции? – спросил Джек.

– Этого я тебе пока сказать не могу, сам понимаешь...

– Хорошо, Бобби. Я уважаю твою осторожность. Однако прежде, чем мы ударим по рукам, хотелось бы сговориться о цене.

– Справедливое требование. Полагаю, в случае успеха, я бы мог заплатить тебе 3000 золотых империалов!

– 3000? Маловато будет!

– А что такого? На грабеже хлопковых плантаций в Пармо-верде ты и за месяц столько не зарабатываешь!

Джек на секунду задумался...

– Ты прав, Бобби! Но буду с тобой откровенен. Ты приходишь ко мне рано утром и предлагаешь целых 3000 золотых империалов за пару недель работы. Значит дельце у тебя явно стоящее. Все знают, что Бобби Ганза не стал бы тратить свое драгоценное время по пустякам. Поэтому я думаю, справедливее было бы предложить мне за труды 10000 империалов.

– Джек, Джек! Ты ведь знаешь, что жадность – это большой грех! Впрочем, кто из нас им не страдает?! Из уважения к нашим общим слабостям предлагаю тебе 4000 ЗИ. Соглашайся, Джек, а то ведь другие капитаны за такое предложение драться будут!

– Ты абсолютно прав, Бобби! Я в это же воскресенье схожу в храм на исповедь! А вот, что касается других капитанов, то будь у тебя в запасе время, ты, конечно бы, дождался кого-нибудь из своих обычных партнеров, например, Карла Одноглазого или Свена Задиру. У них ведь и пушек, и людей побольше, чем у меня. Но чувствую, Бобби, что как раз времени-то у тебя и нет. А потому предлагаю тебе согласиться на 7000 ЗИ, и уже через два часа мы с тобой будем в открытом море.

– Какой же ты все-таки, хм... проницательный человек, Джек, – сказал Боб, улыбаясь. – Но в одном ты, пожалуй, просчитался. Ведь помимо твоего корвета, на рейде Порт-Грэнсби стоит еще шлюп Билли Морячка! Думаю, я бы мог обратиться к нему. Уверен, что за 4500 ЗИ он согласится везти меня хоть на край света.

– Билли Морячок? Не смей меня, Боб! У него не корабль, а дырявое корыто! А команда! Что у него за команда?! Сброд! Бандиты и разбойники! То ли дело мои джентльмены!

Бобби бросил взгляд на так называемых «джентльменов» капитана Джека Воробья. Они как раз драили палубу корвета «Версаль». Один из них, увидев, что на него смотрят, остановился и осклабился во все 32 вставных металлических зуба.

Это сразу же заметил боцман. Он осторожно подкрался к матросу и со всей силы пнул его под зад. «А ну не филонить!» – громогласно рявкнул он. Пират завыл и разразился проклятиями, но к работе вернулся.

– Дисциплина! – многозначительно заявил Джек.

– Ладно! – нехотя согласился Бобби. – Так уж и быть, я готов по завершении экспедиции выплатить тебе и твоей «высококласной» команде 5000 ЗИ. Но это мое последнее предложение!

– Заметано! – Радостно согласился Джек, протягивая Бобу руку. – Все припасы для плавания мы возьмем с твоих складов.

– Хорошо, – вздохнул Бобби.

Вскоре Ганза покинул палубу Версаля. Он спустился в шлюпку и стал править к берегу.

«Ободрал, как липку!» – думал Джек, наблюдая за удаляющейся лодкой.

«Побольше бы таких простаков, как ты!» – мысленно отвечал ему Боб.

Облапошить Свистуна для Ганзы не составляло никакого труда. Такие люди, как Джек, болезненно внимательны к мелочам, но не замечают общей картины. Поэтому ими легко манипулировать.

Теперь же предстояло самое сложное! Бобби был уверен, что такое же, как у него, задание получили еще человек тридцать местных пиратов и дельцов, имеющих прокачанную репутацию с эльфами. К тому же те, кто напал на эльфийскую флотилию, также могли находиться где-то неподалеку. Последнее, что хотелось бы Бобу, так это столкнуться лицом к лицу с серьезным противником, имея под рукой лишь «джентельменов» Джека Свистуна, у которых средний уровень не превышал 40—50 лвла. Поэтому Ганзе позарез были нужны высокоуровневые бойцы. Однако в этом-то и заключалась проблема. Ведь по-настоящему хорошие солдаты в Порт-Грэнсби были только у одного человека – Руди Фаренгейта.

Руди Фаренгейт был чем-то вроде местной легенды. Будучи игроком 117 уровня, он смог сколотить себе отряд из двадцати трёх воинов-NPC, средний уровень которых колебался в районе 70—80 лвла.

Раньше Руди и его наемники промышляли на северо-западе материка, нанимаясь то в одну, то в другую армию для участия в крупных военных кампаниях. Однако уже на протяжении лет пятнадцати в Старом Свете не было ни одного мало-мальски серьезного военного конфликта. Конечно, мелкие стычки между лордами, городами-государствами и небольшими королевствами происходили постоянно. Но такие локальные войны были скоротечны и не приносили участвовавшим в них наемникам существенной прибыли. Поэтому Руди Фаренгейт решил покинуть «родные» края и отправился со своим отрядом на юг.

Пару лет он состоял на службе в городской страже одного из прибрежных городов-государств. В обязанности его отряда входило патрулирование улиц и выполнение мелких квестов. Взамен Руди и его люди получали приличное жалование. Но Фар был не из тех, кто смог бы на протяжении долгого времени решать скучные и однообразные проблемы городских NPC. Поэтому вскоре он разорвал контракт с городом, погрузился с бойцами на корабль и отправился на Валиопский архипелаг – пожалуй, самое пиратское место в Аверрое.

В Порт-Грэнсби для Руди и его солдат всегда была работенка. Пираты с радостью брали Фара в долю, лишь бы привлечь его отряд к очередному разбойному налету на побережье или риф. Предложений о сотрудничестве оказалось так много, что Руди даже не стал покупать себе собственный корабль, всецело сосредоточившись на развитии и усилении своего отряда.

Тяжелый в общении, Фаренгейт отыгрывал роль сурового воина-наемника. Он был груб и нелюдим, а все свободное время проводил либо в борделе, либо с отрядом на тренировочном поле.

К тому же Руди отличался вспыльчивым и раздражительным нравом. Чуть ему что-то не нравилось, он моментально вскипал, будто вода в чайнике, доведенная до 212° F. Кстати, поэтому он и получил прозвище «Фаренгейт»... И вот с таким человеком Бобби предстояло вести дела.

Время было около полудня, когда Боб перешагнул порог публичного дома. В помещении властвовали тишина и полумрак. На столике возле камина курилась жиденькая арома-свеча. Однако ее аромат терялся в запахах пота и дешевых духов.

В гостевом зале борделя никого из «персонала» не оказалось. Девочки отдыхали после рабочей ночи. Впрочем, Бобу это было даже на руку. У него оставалось не так уж много времени, чтобы тратить его на пустые разговоры со шлюхами.

Каждый мужчина в Порт-Грэнсби хотя бы раз в жизни бывал в этом храме любви и разврата! В свое время и Бобби нередко сюда заглядывал. Но любовные утехы влетали в копеечку. Поэтому со временем Боб завел себе в городе несколько любовниц из обычных девушек-NPC.

С тех пор, как Ганза в последний раз «отдыхал» в этом борделе, прошло года три, если не больше. Но в публичном доме все оставалось по-старому. Даже интерьер не изменился. Поэтому Бобби без труда нашел лестницу на второй этаж, ведущую к гостевым апартаментам.

Уже наверху его перехватила Мэри – здешняя «мамочка».

– Сеньор Ганза, – расплылась она в масляной улыбке. – Совсем Вы про нас забыли! А девочки по Вам так скучали!

«Дааа, чего у NPC не отнять, так это идеальную память, – подумал Бобби. – Вот вроде бы прошло три года, а эта старая стерва все помнит».

– Хотите развлечься?

– Нет, Мэри, прости. Я тут по другому делу.

Энтузиазм «мамочки» заметно поугас.

– Мне бы Фара найти. Он здесь?

– Да, – ответила Мэри. В голосе читалось разочарование. – он в комнате №5. До конца коридора и направо.

– Спасибо, Мэри.

– А Вы к нам еще заглянете? – с надеждой спросила «мамочка».

– Конечно! – улыбнулся Бобби, протискиваясь в коридор.

Мэри кивнула и поспешила вниз по лестнице. Сеньор Ганза, как клиент, ее больше не интересовал. В свою очередь, Бобби, не мешкая, отправился вглубь коридора.

Бордель изнутри выглядел вполне сносно. Это был не какой-нибудь занюханный трактир, а приличное заведение для обеспеченных «джентльменов». Находись он в реале, ему, наверное, присвоили бы 3 или даже 4 звезды. Однако здесь, в Аверрое, такого рода формальности никого не интересовали.

Дверь в апартаменты №5 была слегка приоткрыта. Из комнаты доносились шуршание и приглушенные стоны. Едва Бобби подошел поближе, как из нее заливаясь хохотом, выскочила полуголая куртизанка. Она вихрем пронеслась мимо Ганзы и скрылась за изгибом коридора.

«Ну и дела!» – подумал Боб.

Учитывая деликатность ситуации, прежде чем войти, он счел нужным постучать.

– Кто? – донесся из комнаты сухой мужской голос.

– Это Бобби Ганза! У меня к тебе срочное дело!

– А, Боб?! Заходи! – ответил Руди.

Бобби открыл дверь и прошел в комнату. Перед ним предстала следующая картина:

Апартаменты с пола до потолка были залиты солнцем! Через распахнутые настежь окна дул свежий морской бриз. Длинные бордово-красные занавески, словно алые паруса, трепыхались на ветру, застилая собой добрую четверть комнаты.

На полу лежала сметенная со стола посуда. Крупные градины винограда рассыпались по всем углам. Бобби даже наступил на одну из них, когда входил. Ягода беспомощно хлюпнула и расплзлась по паркету липким фиолетовым пятном.

Кровать, как каравелла после шторма, растрепанная и помятая, пришвартовалась у дальней стенки комнаты. Балдахин был варварски сорван и в порыве страсти разметан по полу. Одним словом, во всей обстановке номера наблюдались последствия бурной ночи.

В центре всего этого хаоса скалой возвышалась монументальная фигура Фаренгейта. По кубикам пресса и обширным бицепсам сразу можно было понять, что человек вкачал в силу и выносливость своего персонажа не одну сотню очков характеристик.

Фар встретил гостя в чем мать родила, а вернее сказать, в чем его нарисовал графический редактор Аверрой. Впрочем, в этом был весь Руди! Его не волновало, что о нем подумают другие.

К этой вопиющей бесцеремонности сложно было привыкнуть. Поэтому даже Ганза, будучи в целом готов к такого рода выходкам, немного смутился.

– Ну, так какое у тебя ко мне дело? – спросил Фар.

– Эмм – замялся Бобби.

Руди улыбнулся. По всей видимости, ситуация его забавляла. Тем не менее он подтянул поближе ширму, так удачно оказавшуюся на расстоянии вытянутой руки, и прикрыл с ее помощью весь срам.

«Ну хоть так», – подумал Боб.

– Эээ, такое дело, Руди. Я бы хотел предложить тебе и твоим ребятам поучаствовать в небольшом предприятии.

– Что за предприятие? – осведомился Фаренгейт.

– Пустяки, ничего сложного. Эльфы недавно подкинули мне квест по поиску одной ценной вещицы. Обещали неплохую награду. Но боюсь, в здешних диких местах для выполнения этого задания мне потребуется силовая поддержка. Поэтому я решил обратиться к тебе, ведь всем известно, что у Руди Фаренгейта лучший отряд наемников в округе.

Лесть из уст Бобби прозвучала несколько топорно. Но, с другой стороны, Фар был не из тех людей, кто уделял большое внимание красноречию.

– Сколько дают за квест?

Это был как раз тот вопрос, которого Боб боялся больше всего. Проговорись он сейчас об истинной ценности экспедиции, и Фаренгейт потребует половину от обещанной эльфами суммы. А отдавать пол миллиона золотых имперIALов какому-то перекачанному амбалу, пусть даже командующему отрядом высокоуровневых наемников-NPC, Ганза не собирался.

В то же время сильно занижать вознаграждение также было чревато. Руди просто мог потерять всякий интерес к участию в операции.

– Ну, во-первых, 100 очков репутации с эльфийским домом Фаргус, что само по себе уже неплохо... – сказал Боб, пытаясь потянуть время.

– К черту репутацию! Меня не интересует улучшение отношений с эльфами, – отрезал Фар.

– И очень зря! Тебе бы не помешали связи в колониальной администрации...

– А что там насчет золота?

– За квест предлагают 100 000 ЗИ. – ответил Бобби.

– Ага. Значит половина от этой суммы – 50 000 ЗИ, – сказал Фаренгейт. – Неплохо, неплохо... Я согласен на половину!

– Послушай Фар, половина – это слишком много! Мне ведь еще нужно нанять корабль. Капитан тоже запросит свой процент, – парировал Боб. – Давай 20%! 20 000 ЗИ хорошие деньги для наших мест.

– Ты что меня за дурака держишь?! – неожиданно вспыхнул Фар.

– Нет, Руди! Ты что? Ты же меня знаешь. Я просто пытаюсь быть реалистом...

– Слушай, мне пофиг! Хочешь моих людей – плати половину! Это не обсуждается!

Делать было нечего. Бобби понимал, что торговаться с Фаром – себе дороже. Поэтому, скрепя сердце, он согласился на условия Руди, хотя изначально и рассчитывал сторговаться с ним до 30%.

«Чертов Фар! – думал Бобби, покидая бордель. – Хорошо еще, что он не знает истинную сумму вознаграждения!

Глава III. Даниэль

После удара бешеного орангутанга Дени провалился в кромешную темноту. Неприятное ощущение! Будто очнулся в закопанном гробу. К счастью, его блуждания во тьме продолжались недолго. Через несколько мгновений он увидел сообщение:

Вы погибли от лап орангутанга Пикассо. Уровень 54. Поскольку орангутанг является существом неразумным, он избегает воздействия эффекта «Обижать маленьких нехорошо!»

Ваши опыт, навыки и характеристики снижены на 5%.

На Вас действует эффект «Мальши». Вы избегаете попадания в загробный мир. Вы можете возродиться в безопасном месте текущей локации или воспользоваться привязкой к месту воскрешения.

Текущая локация/Локация привязки

«Что такое привязка к месту воскрешения? – не понял Даниэль. – А ну-ка, попробую нажать».

Он клацнул на виртуальную кнопку «Локация привязки». Но ничего особенного не произошло. Просто выскочило еще одно внутриигровое сообщение:

Доступные привязки отсутствуют. Для установки привязки необходимо посетить родовой погост или кладбище дружественного Вам поселения (отношения с поселением не менее +200).

«Понятно! – подумал Даниэль. – Типа, если меня убьют, то я смогу воскреснуть в заранее определенном месте. К сожалению, пока у меня такой возможности нет».

Дени выбрал вариант «Текущая локация». Тьма вокруг схлопнулась, и он оказался на опушке тропического леса.

Первым делом Даниэль открыл мини-карту. Благо, информационная панель была при нем, в отличие от одежды, которая, очевидно, осталась на трупке его аватара.

Дени оказался совсем недалеко от места своей смерти. Озеро, в котором он давеча так неудачно искупался, находилось метрах в пятистах от него. Однако возвращаться туда Даниэлю совсем не хотелось. Злобная обезьяна могла прятаться, где угодно. Но Дени понимал, что без одежды и вещей ему на острове точно не выжить, поэтому осторожно, шарахаясь от каждого шороха, пошел по направлению к озеру.

Когда Даниэль вышел на берег, орангутанга уже и след простыл: «И слава Богу! – подумал Дени. – Но терять бдительность все равно не следует».

Труп его персонажа уже успел превратиться в скелет. Это была одна из тех мелких игровых условностей, что делали жизнь в виртуале более эстетичной. Не многим игрокам хотелось смотреть на свое собственное окровавленное и разлагающееся тело, а уж тем более рыться в гнилых и смрадных останках в поисках трофеев.

В Аверрое достаточно было просто поднести руку к скелету, и все доступные предметы немедленно перемещались в ваш инвентарь. Конечно, существовали извращения, которые снимали с еще «неостывших» трупов скальпы, резали уши, носы, выбивали зубы и т. д. Таким способом прокачивались некоторые экзотические навыки. Но большинство игроков все же предпочитали старое доброе лутание.

На радость Дени, орангутанг ничего из вещей не тронул. Хотя с какой радости они понадобились бы обезьяне.

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.