

LitRPG

АЛЬКОР

РИТАРИЯ

+100

Марк КАЛАШНИКОВ

ТРАНСФОРМА:
МЕЖДУ СНОМ И ЯВЬЮ

Марк Александрович Калашников

Трансформа:

Между сном и явью

Серия «Трансформа», книга 1

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=9002824

Марк Калашников. Трансформа. Между сном и явью: Эксмо; Москва;

2015

ISBN 978-5-699-76823-3

Аннотация

Когда в спину дышит старуха с косой, согласишься на многое, а тут всего-навсего работу предлагают. И не где-нибудь, а в легендарной корпорации «Трансформа»! Да и работенка не пыльная: стать бета-тестером новой компьютерной игры с полным погружением в виртуальную реальность. Подарок судьбы! Разве что раса досталась весьма специфическая и не очень почетная да болевой фильтр чуть выше, чем у остальных. Главное – живешь! С этими мыслями Артем уже не просто играет, а живет в виртуальном мире, не догадываясь, что «Трансформа» не просто корпорация со звучным именем...

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	37
Глава 3	78
Глава 4	122
Конец ознакомительного фрагмента.	125

Марк Калашников

Трансформа.

Между сном и явью

© Калашников М., 2015

© ООО «Издательство «Эксмо», 2015

Глава 1

Цепкий Глаз

Тик-так.

Тихим эхом донесся знакомый звук, вырвав из вязкой серой пустоты.

Тик-так.

С трудом раскрыв дрожащие веки, тут же закрыл их, ослепленный яркой вспышкой.

Тик-так.

Вторая попытка, и вместо света в конце тоннеля всего лишь больничная палата с древними механическими часами на белой стене.

Все-таки выжил...

Против воли с губ сорвался смешок, отозвавшийся болью в ребрах. Грош цена такой удаче – авария осталась позади, а приговор врачей никуда не делся.

Фатальная Семейная Бессонница. Вполне привычные и понятные слова, когда впервые услышал диагноз, даже обрадовался. Ну чего может быть страшного в бессоннице, тем более семейной? А спустя пару минут сидел в глубоком мягком кресле, сжимая дрожащей рукой стакан воды, и слушал сочувствующую речь бессильного доктора.

Заболевание крайне редкое, неизлечимое и с закономер-

ным финалом, или, скорее, исходом. Вслед за недосыпанием идет истощение организма, ухудшение здоровья. Дальше панические атаки, галлюцинации с плавным переходом в нечто среднее между комой и анабиозом. И это за два-три года максимум, причем сдвиг по фазе происходит довольно быстро. А все, что может предложить доблестная медицина, – поддерживать мою пускающую слюни тушку со спекшимися мозгами в надежде когда-нибудь найти разгадку для этой болезни.

Когда прошел первый шок, попросту отказался верить. Как так – всего двадцать три, еще толком не пожил, а уже обречен из-за... бессонницы?! Время шло, мне становилось все хуже. Сон превратился в свое жалкое подобие, длившееся от часу до четырех за сутки, как повезет. Последнее время чаще не везло, но я с бараньей упертостью продолжал себя уверять, что все это – чья-то жестокая шутка или глупая ошибка.

Я мог себя убеждать в чем угодно, но истины это не меняло. Собственно, я и под машину попал после неудачного выхода на улицу. Сегодня с утра в голове засела единственная мысль: «в магазин, за хлебом». А то, что между пунктом «А» и «Б» есть дорога, как-то позабылось, и даже плотный поток машин не напомнил.

Странное это чувство: все видишь, вроде даже понимаешь, а вот осознать происходящее не можешь. Напролом попер через проезжую часть, даже по сторонам не смотрел.

Благо, водитель среагировал, так что меня не сильно помяли – так, бок болит и, может, ребро треснуло или два. Да и машина должна была отделаться легким испугом.

Не будь болезни, порадовался бы, а так все то же самое. Разве что подышать буду дольше, чем мог бы. А так, все равно что тонуть в теплой воде. Результат один, зато не холодно...

– Добрый день, Артем Сергеевич, – в палату уверенно вошел седобородый старичок в накинutom поverх костюма халате, – я хотел бы с вами поговорить, если вы себя достаточно хорошо чувствуете. – Не дожидаясь ответа, он на ходу подобрал стул и без стеснения сел рядом с кроватью, одарив меня широкой улыбкой.

– А вы, собственно, кто? – На врача дедок не походил, но та уверенность, с которой он себя вел, сбивала с толку.

– Степан Маркович, будем знакомы. – Переложив кожаную папку в левую руку, он протянул мне правую, и я по инерции ответил. – Как представитель корпорации Трансформа, хочу предложить вам работу.

На этот раз я сумел сдержать смехок – пожалел ноющие ребра. С бывшего неказистого места работы меня уволили, даже не выяснив, почему состояние сотрудника стало резко ухудшаться. А тут – корпорация-гигант с мировым именем. Кажется, ведущий лидер по производству электроники.

Да нет, скорее какая-то ошибка...

– А вы уверены, что корпорации нужен именно я? – переводя взгляд с улыбочивого старика на настенные часы, я по-

тихоньку начал уходить в себя.

– Это легко проверить! – Бодрый старик в две секунды разложил папку в планшет и принялся бегло читать вслух: – Северов Артем Сергеевич. Двадцать три года. Холост. Детей нет. Проживает на улице Стасова, дом сто двадцать три.

Видимо, старая анкета всплыла. Уволили меня за две недели до того, как узнал диагноз, резюме рассылал пачками. Даже пару раз сходил на собеседования, на которых быстро оценивали мой нетоварный вид и выпроваживали, обещая позвонить. Ну, а после было как-то не до них.

Надо же, Трансформа... есть чем гордиться к закату жизни.

Очередная удача. Теперь вода не только теплая, но и экологически чистая.

– Так уж получилось, – откинувшись на подушку, прикрыл глаза, – я сейчас не в самой лучшей форме. Приболел немного.

– О, не переживайте, нам известно о вашем затруднительном положении, о котором вы узнали пару месяцев назад, – сложив планшет добродушно отозвался Степан Маркович.

Внутри все сжалось, и меня накрыла волна злости. Глубокий вдох, медленный выдох – стало чуть легче. Старик лучился доброжелательностью, кажется, вполне искренней, но его слова задели за живое. Я никому так и не сказал о своей болезни, даже родители не знали, а тут посторонний человек.

– И чем же я приглянулся столь именитой организации?

Думаю, все понимают, что работника года из меня не получится. Тем более, мне сейчас не до креатива. Энтузиазма, так сказать, поубавилось в последнее время.

– А по-моему, как раз вы – главный кандидат на подобное звание, – разудыбался Степан Маркович, пропустив весь сарказм мимо ушей. – Насколько я знаю, суть вашей проблемы в неспособности погрузиться в мир снов? А как насчет того, чтобы заменить его миром виртуальной реальности?

Непринужденность и уверенность старика едва не раздули еле тлеющую искру надежды, но, увы, чудес не бывает, а значит, можно расслабиться и перестать судорожно сжимать простыню.

– Не поможет.

За весь разговор Степан Маркович впервые нахмурился, что меня даже немного повеселило.

– Еще до диагноза бывали приступы бессонницы, порой всю ночь с нейрошлемом проводил. Единственная польза – помогало убить время, выспавшимся и отдохнувшим я себя точно не чувствовал.

К моему удивлению, под конец фразы дедуля вновь был доволен жизнью и уверен в себе.

– Нейрошлемы – это прошлый век. – Слышать подобное от старика в свой адрес было как минимум странно. – Не подумайте чего плохого, но как давно вы... перестали интересоваться делами мира в целом?

Ничего плохого думать я и не собирался, даже самому ин-

тересно стало. Хотел было сказать, что два месяца – примерно столько прошло с рокового похода к врачу, но, поразмыслив, понял, что реальная цифра больше. Еще за месяц до того впал в прострацию из-за вечного недосыпа. По идее, живого свободного времени становилось больше, ну, а на деле – сидишь и смотришь в одну точку, гадая, уснул ты или завис. Это после аварии я часок без сознания провалялся, и чуток легче стало.

Интересно, а второй раз потеря сознания сработает?

– Месяца три, плюс-минус неделя, – вычислять точную дату не стал, да и нужно ли?

– Тогда вы, скорее всего, пропустили релиз Капсул Полного Погружения от Трансформы?! – дождавшись моего кивка, довольный Степан Маркович продолжил: – Дело в том, что эти самые капсулы во многом превосходят нейрошлемы. Да хотя бы тем, что игрок погружается в состояние, близкое ко сну.

Одновременно было страшно и хотелось поверить этим словам. Откровенно говоря, я все ждал подвоха. Сорвись Степан Маркович со стула и начини бегать по потолку и хохотать, не особо удивился бы. Все же про галлюцинации меня предупреждали, а про шанс выжить – нет.

– Отвечу честно, в последнее время у меня туго с оптимизмом, в том числе протрезвел относительно человеческой доброты и бескорыстности поступков.

Не самый веселый опыт, когда друзья, и даже девушка,

отворачиваются и просто вычеркивают из своей жизни. И ведь злился не столько на них, сколько на себя – не очень-то они и старались изображать друзей, а я верил.

– Увы, таков этот мир, – выделив последние два слова, Степан Маркович хитро прищурился, и в его глазах появился особый живой блеск. – Несмотря на свою полезность, подобие сна – лишь приятный бонус, корпорацию в первую очередь интересуют несколько иные особенности капсул. Вы пользовались нейрошлемом, а значит, знаете, что на его использование Всемирная Медицинская Ассоциация установила жесткие временные рамки, которые мы хотим обойти.

Еще бы не знать, Минздрав такую пропаганду развернул! Истощение организма, деградация, нарушение работы систем органов. Как итог, каждый шлем считывал сетчатку глаза пользователя и не давал тому наслаждаться виртуальным миром больше положенного, в зависимости от возраста. Даже взрослый человек был связан по рукам и ногам в этом вопросе, что очень огорчало серьезных геймеров.

– Под капельницу положите? – Перед глазами застыл образ собственного тела, лежащего без сознания. Выпирающие ребра обтянуты сухой кожей. К руке идет катетер, через который подается питательное месиво, а я с блаженной улыбкой и шлемом на голове. В общем, не радужные перспективы.

– Трансформа смотрит дальше банального жизнеобеспечения. Все игровое время на мышечный аппарат пользова-

теля будет идти прямое воздействие, стимулируя его развитие. Только представьте – пока вы наслаждаетесь бескрайним миром, ваше тело совершенствуется!

Мое тело совершенствуется?!

Нет, идея похвальная, но, прежде чем прокачивать мою тушку, ее следует очень серьезно накормить. Но это так, ворчание ради приличия, а относительно дедули стоит признаться – он сумел расположить к себе. Давно так ни с кем не болтал. Как итог, за почти дружеской беседой слишком расслабился и ляпнул, не подумав:

– Подопытная крыса нужна?

Пропустив грубость, Степан Маркович не стал раздувать из мухи слона, за что в его актив упало еще пару баллов моей симпатии.

– Грубо и не совсем верно, но некоторое направление вы уловили. Относительно безопасности не беспокойтесь, этот этап уже пройден альфа-тестерами. Там также все было законно и одобрено во всех инстанциях. Трансформа заботится о своей репутации и, конечно же, о безопасности потребителей.

И почему-то именно репутация идет в первую очередь, но тут уже настала моя очередь не цепляться к словам. В конце концов, одно другому не мешает – мертвый тестер не добавит привлекательности корпорации, а значит, обо мне будут заботиться, а не на органы пускать.

– И какая задача у бета-тестеров?

Мой ответ явно понравился дедуле. Я уже не был уверен, случайно ли он оговорился или специально так наглядно представил приоритеты и просто наблюдал за моей реакцией.

– Несмотря на то что релиз состоялся три месяца назад, капсулы работают в ограниченном режиме. Кроме того, осталось немало людей, пользующихся нейрошлемами, – заминка вышла не без участия Минздрава, заботящегося о здоровье всех и каждого. В итоге, правда оказалась на стороне корпорации, получены официальные разрешения, но, как говорится, осадочек остался. Запуск капсул на полную мощность во всем мире планируется через три недели, но к тому моменту мы надеемся подготовить первую партию бета-тестеров для наглядной демонстрации полноценной работы оборудования.

– Только если планируете сделать социалку о вреде игр, – беззлобно усмехнулся я, за что тут же был наказан отзвуком боли в ребрах. Все никак не привыкну.

От моих почти девяноста килограммов живого веса едва осталось пятьдесят пять полуживой субстанции. Добавим к этому мешки под глазами, осунувшееся лицо, бледную кожу и синяки после аварии, и на выходе нас ждет звезда с обложки глянцевого журнала.

– Все кандидаты, как и вы, внешне... – старик запнулся всего на секунду, подобрав нужные слова, – имеют схожую комплекцию. Это обдуманый выбор компании. В атлетах нет никакой надобности, даже напротив. На их теле резуль-

тат работы капсулы будет виден хуже, а с вами получится сыграть на контрастах «до» и «после». А тот факт, что виртуальный мир и капсулы корпорации спасут жизнь человеку, которого та же ВМА практически обрекла на смерть, добавит особой пикантности событию, – последнюю фразу старик произнес с явным удовольствием.

– Смотрю, у вас к Всемирной Ассоциации самые добрые и душевные чувства.

– Скажем так, их вмешательство негативно сказалось на моих личных планах. Но это совершенно иной разговор, на который, – Степан Маркович взглянул на часы и развел руками, – у меня совершенно не осталось времени.

Когда старичок встал, я едва не подскочил вслед за ним. Только что мне подарили надежду и полностью убедили в ее реальности, а теперь собирались просто уйти?!

– Я понимаю, что подобный вопрос требует серьезного обдумывания, но, к сожалению, ответ необходимо дать уже сегодня, и не позднее, чем через четыре часа, иначе вы просто не успеете к запуску тестирования. На этот раз корпорация официально пригласила представителей от ВМА и дискредитировать себя даже такой мелочью, как получасовая заминка, Трансформа не может себе позволить. Но если вас заинтересует мое предложение...

Едва сдержался, чтобы не замотать головой, словно болванчик, и ограничился пусть и излишне быстрым, но одним кивком.

– В таком случае, возьмите, – старичок протянул мне планшет, – здесь вы найдете ответы на самые важные вопросы. Надеюсь, вы успеете принять взвешенное решение.

Откланявшись, Степан Маркович ретировался, оставив меня одного в палате. Задержись бойкий дедуля хоть на минуту, то получил бы ответ на месте. Хотя и неудивительно, что седобородый вербовщик не стал меня дожимать, а дал подумать, ведь толком у меня нет выбора. Рискнуть и ввязаться в несомненно мутную авантюру или тихо сходить с ума, пуская слюни. Для меня выбор очевиден, но сам жест я оценил.

Вопреки ожиданиям планшет открылся не на моем личном деле, которое вроде читал Степан Маркович, а на менюшке выбора пользователя, призывавшей приложить большой палец к экрану. Просканировав отпечаток, девайс тут же поздоровался со мной по имени-отчеству. Очередной тонкий намек на открытую игру и вместе с тем демонстрация своей весомости?

Никаких досье, даже своего, я в планшете не нашел, а вот заинтересовавшими меня темами он был забит под завязку. Беглого осмотра хватило, чтобы понять, что весь объем просто не успею осилить, так что решил пробежаться по самым важным, на мой взгляд, пунктам.

Небольшая вводная часть повествовала о событиях последних месяцев, из которых я благополучно выпал. Как я и вспомнил, изначально Трансформа производила и распро-

страняла электронику, но это было давно и неправда. Потихоньку, не привлекая внимания потенциальных конкурентов, корпорация разработала концепцию капсул в паре с новой виртуальной вселенной – Теллурой.

Как и говорил Степан Маркович, далеко не все плюшки прошли жесткий фейсконтроль со стороны ВМА, но и с тем набором, что прорвался, Трансформе было чем привлечь людей. Основным гвоздем в крышку гроба акул игрового бизнеса стала новая технология, по которой за час реального времени в Теллуре можно прожить целых два. И эффект достигался не банальным подкручиванием настроек игрового циферблата.

Дальнейшие прелести вполне ожидаемо были уже в игре. Огромный мир, проверенной информации нет, но по самым скромным подсчетам он больше Земли. За прошедшие три месяца, или, скорее, шесть с поправкой на игровое время, разведали мизерные восемь процентов от территории суши, а ведь немалую часть мира занимали океаны. Да и то большая часть открытых земель приходится на изначально разведанные стартовые города и их окрестности.

Трансформа амбиций не прятала и выпустила игрушку мирового масштаба. Теллура была поделена на кластеры, закрепленные за страной, государством или же их группой. И каждый из них был по-своему уникален. Тут же шли настоятельные рекомендации искать инфу об этой самой уникальности непосредственно в игре, не брезгуя сказками, фольк-

лором и иже с ними, но, чтобы подогреть аппетит, кое-что все же выставили напоказ.

Россию, или же Гиперборею, ожидала несладкая и совсем не теплая зима. Что означало это заявление, оставалось только гадать. А вот следующий момент был более прозрачен и очень интересен. Нашим уникальным перком была возможность трансформации в медведя. Правда, счетчик прошедших по этому пути показывал будоражащую кровь цифру: ноль целых, хрен десятых.

У румынцев, или Эрдейцев, были обширные мертвые земли и намек на возможность становления истинным кровососом. Индусам были обещаны Наги, хотя, как управляться больше чем с одной парой рук, я не представлял. Американцам от коренных индейцев достались сверхсильные людоеды Вендиги. Ну, и все в том же духе.

Рас оказалось в достатке: пробежавшись взглядом, насчитал больше полусотни. Приятно был удивлен, помимо вездесущей четверки и их ближайшего окружения, заметил для себя таких новичков, как Сварлинги, Зарги, Ушли и много чего другого. А ведь считал себя весьма и весьма подкованным в плане фэнтези. И личный опыт крутится далеко не только вокруг игр. В копилке жизненного опыта тонны проглоченной литературы, студенческая дружба с ролевиками и реконструкторами, активное участие в посиделках с водилками.

Основная масса населения в относительно молодой Тел-

луре крутилась вокруг пятидесятого уровня, а многие и вообще застряли на этой цифре. Оказалось, что после каждой полусотни уровней необходимо проходить распечатку – серию особых заданий, чем, собственно, и докажешь, что достоин развиваться дальше. Ну, а пока не справишься, не будет капать опыт. Задания подстраивались под каждого индивидуально, так что проторенных дорожек тут не было.

Игровой момент меня очень устраивал и даже заинтриговал, но и без подводных камней не обошлось, правда, уже на уровне досконального изучения контракта. Поначалу все было тихо и мирно: два дня в капсуле, двенадцать часов в реале. Имелась и приписка мелким шрифтом, что данное соотношение для моего состояния самое оптимальное. Все же заменить сон виртуал пока не мог.

Контракт на неделю, далее предварительный отбор, еще через две – окончательный.

Самое интересное и неприятное нашлось в конце. Любому игроку была доступна настройка болевого фильтра от нуля до двадцати, у меня же минималка, по умолчанию, шла в тридцать процентов. Понятное дело, что мало кто в здравом уме захочет просто так терпеть боль, поэтому половина от показателя в таком же процентном соотношении шла бонусом к получаемому опыту. В качестве утешения это же правило распространялось и на других тестеров, создавая иллюзию профита.

Еще были смутные намеки, на степень восприятия мира

в зависимости от фильтра, но подавалось все слишком размыто.

Приятно радовавшие глаз премиальные в размере полумиллиона рублей достанутся лишь трем финалистам. Тем же, кто отсеется в первую неделю, выплатят скромный на общем фоне гонорар в тридцать тысяч рублей.

За распространение информации о работе – как в виртуале, так и в реале – могли последовать некие санкции, но опять же – били рублем, а не молотком по голове.

Как бы то ни было, все эти пакости перекрыла одна весомая для меня строчка: «игровой процесс тестеров неприкосновенен и выстраивается на тех же условиях, что и с любым другим пользователем». Акция проводилась в целях чистоты эксперимента и для большей наглядности. Находясь в капсуле пять-шесть дней в неделю, не хочется жить под пристальным присмотром важных – и не очень – дядь. Понятное дело, что совсем уж без присмотра меня не оставят, как и любого игрока, но и на том спасибо.

Увлечшись чтением, я и не заметил, как пролетели почти четыре часа. По сути, решение я уже принял, осталось его донести, вот только как это сделать, я не знал. Пораскинув мозгами, предположил, что как минимум за девайсом кто-то зайдет, а значит, у меня есть время на давно откладываемое дело.

Отложив планшет, я достал телефон. Что может быть проще: выбрать контакт, подтвердить вызов и прождать гудки?

Логика подсказывает, что ничего, а на деле мнешься и находишь сотни отговорок.

– Сынок, ну, наконец-то, вспомнил! – всего два гудка, прежде чем я услышал мамин голос. – Все работаешь да работаешь. Как у тебя дела?

– Потихоньку, вот кое-какие перспективы наметились, – никогда не умел врать матери, оттого последние месяцы юлил, уходил от разговоров и сводил все общение к минимуму. Да и поговори мы чуть дольше, она обязательно почувствовала бы что-то в моем голосе. – Сегодня на новую работу попробую устроиться.

– А что со старой? – отозвался взволнованный голос мамы.

– Тут перспективы лучше, – и ведь даже не соврал, в Трансформе перспективы действительно лучше, ведь там у меня есть шанс выжить.

– А почему голос невеселый такой? – чувствует...

– Устал, переход нелегко дался, – нужно было сворачиваться, такими темпами меня быстро раскусят, – оно ведь не просто так все. Отец рядом?

– В магазин вышел. Что-то срочное?

– Да нет, поздороваться хотел.

– А, ну в ближайший час можешь даже не пытаться звонить, он, как обычно, телефон дома забыл, – наигранно проворчала мама.

– Собственно, чего звонил, на новом месте испытатель-

ный срок, могу опять пропасть, погружусь в работу с головой. Вы там не переживайте.

– Надолго?

– Месяц, – решил взять с запасом. – Ладно, мне уже собираться пора. Передавай папе привет. Не скучайте и помните, я вас люблю.

– И мы тебя любим. Отдыхать не забывай. Будет минутка – звони!

От того, что ничего так и не сказал, на душе было погано. Но пусть лучше мне, чем родителям. Помочь они не могут, а вот нервы себе потрепать – запросто. Как все закончится, обязательно в гости съезжу и сам все расскажу, а не по телефону.

* * *

Минут через десять после разговора в палату пришел трансформовец, парень немногим старше меня. Узнав, что я согласен на работу, отказался забирать планшет. Сказал, что подобный бонус есть у каждого тестера. Уговаривать меня не пришлось.

Сборы много времени не заняли, потому как с собой у меня практически ничего не было. Когда выходил в магазин, как-то не планировал, что попаду в аварию, а после в больницу. Внизу нас уже ждала машина, водителем которой и был парень. Усевшись на заднем сиденье, я продолжил читать.

Доехали меньше чем за час, так что успел пробежаться лишь по вершкам тем об игровом мире.

Отделение Трансформы пряталось за забором внушительных размеров на окраине города. Красоту или ее отсутствие оценить не смог, так как целиком погрузился в изучение всевозможных рас. В приоритете были люди и рептилоиды, но выбор усложняло наличие подвидов, так что в этом вопросе я конкретно подвис. Отлепился от планшета лишь при оформлении бумаг. А их было много, и само устройство на работу оказалось каплей в море прочих документов, дававших добро на погружение, прокачку моей мускулатуры и прочее. Но вместе с тем все было довольно прозрачно.

Большую часть инфы я успел прочитывать на планшете и бодро соглашался, подгоняемый утекающим временем, но вот присутствующие здесь же представители ВМА ощутимо тормозили процесс. Они подозревали всех: меня, как лицо, внешне не вызывающее доверия; сотрудников Трансформы, которые могли заставить меня согласиться на эксперимент и все это время морили голодом. В общем, бред, да и только, но на него ушел без малого час.

Из кабинета вылетел пулей, вполне разделяя неприязнь Степана Марковича к ВМАшевцам. Успокоиться помогла сопровождавшая девушка, подсказавшая, что время еще есть, но кое-какие моменты придется разяснять на ходу.

– Для системы тестеры ничем не отличаются от обычных пользователей. Игровой процесс – ваше сугубо личное дело.

В случае если вы пройдете финальный отбор, личность так же останется инкогнито, в массмедиа уйдут лишь голые факты. С вашего согласия могут быть предоставлены фотографии, отбор которых опять же будет за вами.

Как-то я упустил момент с возможностью стать популярным, не очень-то мне было это интересно. Зато хватало других важных вопросов.

– А что насчет болевого фильтра? В плане бонуса опыта с него. Нечестно получается, – естественно, меня в первую очередь интересовал шкурный вопрос, да и во вторую тоже.

Терпеть лишних десять процентов боли мне не улыбалось. Девушка прекрасно все понимала, но правила игры никто не нарушал.

– Это временное расхождение. Со стартом последнего обновления и запуском основных мощностей капсул любому игроку станет доступно изменение данного параметра вплоть до пятидесяти процентов.

Так надежды обращаются в прах, а к старым страхам добавляются новые. Если планируется запуск основных мощностей, то, скорее всего, будет и полная активация, во время которой планка может взлететь до сотни.

А по всем законам жанра, тестеры должны быть впереди планеты всей, с вздернутыми под потолок параметрами, в том числе и боли.

– Кроме того, все тестеры создают новых аватар, а при условии, что Теллура запущена более трех месяцев назад,

пятипроцентный перевес не повлияет на глобальный баланс мира.

Тут мне было нечем крыть, но от этого легче не становилось. Всегда найдутся неадекваты, желающие поразвлечься, причиняя боль другим. В планшете говорилось о том, что существует ряд ограничений, вроде того, что смертельный урон не причиняет боли и все в таком духе, но полностью это меня не успокоило.

– А что насчет отбора? По каким критериям он ведется?

– Это закрытая информация, единственно, что могу сказать: оценка сугубо индивидуальная.

Судя по тому, каким серьезным стал голос девушки, эта тема была однозначно закрыта, но у меня была еще парочка вопросов, так что легко перевел тему.

– В игре есть техподдержка или справка? – При моем будущем графике работы этот момент был жизненно важным.

– Каждому игроку доступен выход на официальный игровой форум, остальные ресурсы скрыты. Наши базы данных очень обширны и имеют прямой выход на сторонние ресурсы, но не советую ими злоупотреблять – при явном несоответствии действий законам мира показатель слияния с ним будет уменьшаться.

Что означала последняя фраза, я не успел узнать. Петлявший коридор уперся в массивную дверь с электронным замком – мы пришли, правда, я не очень понимал, куда именно.

Тактично улыбнувшись, провожатая загородила собой па-

нель, набрала с десятков, а то и больше, цифр и после пропустила меня вперед.

Механические створки разъехались в стороны, впустив меня в гибрид серверной и операционной. Люди в халатах, оборудование вдоль стен и вместо операционного стола – белоснежная капсула на массивной ножке.

На мое появление из четверки обратили внимание всего двое, в одном из которых я сразу узнал представителя ВМА. Такие же выискивающие хитрые глазки, явное недовольство и гипертрофированное чувство собственного достоинства на лице. Копия коллеги, который всячески мешал оформлять бумаги, разве что тот был поперек себя шире, а этот почти такой же тощий, как я. Но на фоне остального сходства различие в комплекции как-то терялось.

Вторым был добротный мужик, ростом этак под два метра. Легкая щетина, халат нараспашку и огромные мозолистые ручищи. Первое впечатление – работяга и рубаха-парень.

– Привет, Ирочка, – протянув мне свою лапищу, мужик обратился к девушке: – Тот самый, прямиком от Степана Марковича?

Это что же, дедуля не самый последний человек в Трансформе или просто кадры, присланные им, с изюминкой? Я-то уж точно был с сухофруктом за пазухой.

– Да, и дальше он целиком и полностью под вашей ответственностью. Смотрите, не сломайте, Игорь Семенович.

Подмигнув работяге, девушка тут же скрылась. Все бы ничего, вот только невинная шутка зацепила за живое... представителя ВМА. Щуплый тут же оживился и принялся стрелять глазками, но Игорь Семенович пресек бунт в зародыше.

– Не переживайте, молодой человек, рабочий юмор, – добродушно улыбнулся он, не обращая внимания на ВМАшевца. – Даже при самых безумных сценариях вам в этом помещении опасность угрожает меньше всего.

– Я хотел бы уточнить этот момент, – влез сердобольный ВМАшевец, но вновь был проигнорирован.

– За вами будут ежесекундно наблюдать. Постоянный контроль со стороны высококвалифицированного специалиста в сфере медицины, мед-ИскИна, ну и нашего гостя из ВМА. – Уже задравший было нос, щуплый злобно зыркнул, но его вновь не удостоили внимания.

Интересный мужик, этот Игорь Семенович.

– Даже если наступит конец света и все здание рухнет, капсула выдержит, а искусственного обеспечения хватит на уйму времени. – Аппаратуру работяга расхваливал с особым удовольствием, видно, что вложил в дело немало труда.

– И не затратно такие машинки в народ выпускать? – Несмотря на зарождавшуюся симпатию, в подобные заявления верилось с трудом.

– Такие и не выпускают, это эталон и эксклюзив. Оснащение по максимуму и еще немножко сверху. Начальству показать, серьезным партнерским дядям засветить, мол, вон как

можем! Ну, а дальше есть компетентные лица, которые определяют стандартную и элитную комплектацию, но мне это уже не интересно. Ломать – не строить, а мы тут больше за инновации, а не за переработку чужих трудов. Сам-то чьих будешь, профессиональный геймер или еще кто?

Видимо, Игорь Семенович имеет весьма специфическое представление о профессиональном геймере, раз разглядел его во мне. Хотя кто его знает...

– Артем, бывший креативщик. – Этой информации собеседнику хватило с головой, так что продолжить он мне не дал:

– Даже так? Способность неординарно мыслить, творческий подход к решению проблем? Ну, если не обманул и в самом деле креативщик, а не абы что, то, считай, первый тур пройден – Творец таких любит.

– Творец? – странное обращение к начальству.

– Творец, Создательница – в общем, главная ИскИн. Даже не божество, а, так сказать, высшая сущность и инстанция Теллуры! – Нахмутив могучие брови, Игорь величественно поднял указательный палец, но маска продержалась всего пару секунд. – Ну, и помимо прочего, будет заседать в совете жюри во время отбора. Тех, кто играет по чужим мануалам, недолюбливает, а вот творческий подход к делу ей явно импонирует.

Интересно, а это общедоступная инфа или мне одному повезло? Совет взял на заметку и мысленно дважды подчерк-

нул, а тот факт, что ИскИн во всех фразах женского рода – трижды!

– Игорь Семенович, до старта семь минут, – подал голос один из числа опрятных халатноносцев.

– Давай финальный прогон – и в путь, – отозвался мой собеседник и вновь переключился на меня. – Ну что ж, Артем, считай, подружился, теперь и поработать пора. За кого жить будешь, придумал уже?

– Честно говоря, между людьми и рептилоидами думаю. – Отчего-то мой искренний ответ не вызвал у Игоря Семеновича восторга, тот явно ожидал чего-то более неординарного.

Ну, извиняйте, чем богаты...

– Не советую, у обеих рас уже перенаселение, сам же знаешь. Или не знаешь?! – заметив мое замешательство, работяга хмыкнул. – Ну, ты даешь, креативщик, подготовился знатно. Ты вообще о Теллуре когда узнал?

– Пару часов назад. – На этот раз мой ответ не только удивил собеседника, но и поднял ему настроение.

– Сильно, реально креативный ход! – хохотнув, оценил Игорь. – В двух словах, у самых популярных и любимых рас уже перенаселение по миру, что, в свою очередь, осложняет игровой процесс новичкам. Между прочим, разработка Создательницы – дабы в мире было каждой твари по паре, а не сплошные эльфийки, люди и дворфы. Запасной вариант есть?

Раньше не замечал за собой ступора в ситуациях, когда нужно принять решение, но сейчас перед моим внутренним взором вместо списка возможных рас стоял разлагающийся розовый пони.

– Видимо, нет, плохо. А выбирать расу нет времени. Ладно, не переживай, забацаем тебе кое-что. – Секундная заминка, и Игорь Семенович принялся раздавать команды: – Макс, таймер на сорок восемь часов. Минимальный порог фильтра в тридцать процентов, оставь ручной контроль на повышение. Олег, компиляция аватары через наместника, – ободряюще подмигнув, Игорь продолжил уже мне: – Можешь переодеваться, вещи оставишь у капсулы.

Не очень понимая, что происходит и как быть с выбором расы, проследовал к капсуле, рядом с которой обнаружил столик со сменкой. Хотя это я преувеличил. Короткие свободные штаны или, скорее, бриджи – вот и вся обновка.

– Добро пожаловать на борт, – не отрываясь от панели управления, подал голос Игорь Семенович, и вместе с тем беззвучно отъехала крышка капсулы, открыв игровое ложе.

Отдавать честь капитану не стал, но на борт зашел. Стоило лечь, как пришел в движение невидимый механизм, подстроив ложе под мое тело – чертовски удобно!

– Система активирована, – подсказал безликий голос машины, – проверка состояния организма пользователя. Учащенное сердцебиение – отклонение в пределах нормы. Предварительный запуск системы через семнадцать секунд.

Крышка пришла в движение, бесшумно закрыв капсулу и погрузив меня во тьму.

– Синхронизация мозговых волн с капсулой начата. Внимание, первичный вход в виртуальную реальность. Десять, девять, восемь...

С каждой секундой голос машины становился все дальше и тише. Кажется, Игорь Семенович еще что-то говорил, но я уже провалился во всеобъемлющее ничто. Неприятное чувство: тело словно испарилось, а вместе с ним и все мои чувства. Ни вспыхивающих точек под веками, ни звенящей тишины в ушах. Даже после аварии такого не было.

А что, если я сейчас лежу на асфальте и истекаю кровью, а все это – бред умирающего мозга?

От промелькнувшей мысли стало не по себе, но тут реальность вновь начала обретать краски. На сплошь черном фоне прорезалась крохотная серая точка. Поначалу едва заметная, она становилась все ярче, пока не стала белоснежной. Стоило ей дойти до предела яркости, как тут же принялась метаться из стороны в сторону, не выходя при этом за границы поля зрения, но и эта ее забава продлилась недолго. За пару секунд крохотная точка разрослась и заняла все пространство, накрыв меня потоком света, сквозь который пробивались разные цвета, звуки и запахи.

Когда Система наконец-то сочла, что подобрала ключи ко всем чувствам восприятия, меня выбросило посреди пустыни, нет – пустоши. Седой пепел, застлавший землю сплош-

ным покрывалом, срывался и хлопьями уносился в грязные серые разводы небосвода.

Повинуясь порыву, я поймал пепельную снежинку, но тут же забыл про нее, уставившись на свою руку, ноги, туловище. Видок был еще тот. Ожившая тень, размытая, но с намеком на человеческую фигуру, хотя из-за плавающих контуров наверняка и не скажешь, любой гуманоид впишется. Этакая заготовка-болванчик.

Не веря своим глазам, закрыл их и сделал глубокий вдох. Пахло пеплом, нос приятно щекотал морозный воздух, а слуха касался едва различимый шелест ветра. Даже при условии, что уже у нейрошлемов не было таких понятий, как графика и удобство контроля, в капсуле все было... реальней и живее! Единственное, что портило впечатление, так это надгробие у моих ног. Изломанная временем плита с вырезанной надписью: «Не стоит страшиться смерти, если и жизнь была пуста».

– Умеееете воодушевить на подвиги. – Из рта вырвались клубы пара, еще бы тревожную музыку на задний план...

– Это лишь напутствие, подсказка, что надо прожить жизнь достойно и полно!

Оторвав взгляд от надгробия, я уставился на кутавшегося в плащ человека. Уверен, секунду назад его тут не было.

– Пришло время избрать свой путь, перевоплотиться и начать новый жизненный цикл.

Верхнюю половину лица оратора закрывал капюшон, но

голос и улыбку я легко узнал, отчего пребывал в легком состоянии шока. Передо мной стоял Степан Маркович, даже комплекцию не поменял.

Неужто не захотел пощеголять в молодом и бугрящемся от мышц теле?

– Первый шаг, – обернувшись на новый голос, я вновь оказался перед улыбчивым стариком.

– Но каждый волен сам творить свою судьбу, – поддержал третий.

Все трое разом протянули мне руку, видимо, предлагая сделать тот самый заветный первый шаг.

А где четвертый?

Два Степана Марковича по правую и левую руку, один напротив, и мой мозг, ищущий в картинке симметрию, настаивал на том, что не хватает еще одного, который завершит фигуру креста, или квадрата – это как посмотреть.

Секунды капали одна за другой, а я все стоял, смотря на тянущиеся ко мне руки. А дедули стоят молча, улыбаются и ничего не делают.

Видимо, четвертый как раз в реале работает...

Выбирать наобум не хотелось, особенно при условии, что я толком не понимал, что и из чего выбираю, так что принялся за глобальный анализ происходящего. Игорь Семенович обещал что-то забавать в плане выбора расы и что-то там говорил про Наместника. Вполне может быть, что как раз в его роли и выступают Степаны Марковичи. При этом доступных

для выбора рас было много, а тут всего три варианта выбора.

Значит, помимо прочего, должна происходить многогранная оценка всех моих действий. Да и эти тройняшки навряд ли полностью одинаковы.

Спустя пару минут изучения улыбчивых старичков я таки нашел между ними отличия! У одного руки были мозолистые, у второго холеные, а у третьего время от времени подрагивали пальцы. Вот только как этим воспользоваться, я не понимал.

– Работяга, богач, безумец, – озвучил свои догадки, поочередно указав на каждого. Все трое ответили мне улыбками, оказавшимися такими же разными, как и их руки.

И на этом все, но сдаваться я не спешил.

Как там звали высшую инстанцию и главную ИскИниху...

– Вверяю свою судьбу в руки Создательницы! – не скупясь на пафос, ответил троице.

Улыбки Наместников стали еще шире, у дерганого она и вовсе обратилась оскалом, но дальше вновь ничего не произошло.

Факир был пьян, и фокус не удался...

Помолчали. Попытался повторить перевести стрелки на Творца иными словами, и опять мимо. Правда, кое-какой эффект обнаружился – стало жутко холодно, видимо, система намекала, что бесконечно телиться не в моих интересах.

А если так?

– Я выбираю, – развернувшись на пятках, я стал на одно

колени и склонил голову перед пустотой, где, по идее, должен был стоять четвертый, – твой путь.

Воздух зазвенел от дыхания стужи, и ледяной ветер ударил мне в лицо. Прикрыв глаза рукой, я отвернулся и увидел Наместника с мозолистыми руками. Ветер срывал с него фальшивую плоть, обнажая истинный облик. Мужчина-воин. Обнаженный могучий торс покрывали десятки длинных рваных шрамов. Глаза его источали ослепительное сияние. Он впечатлял, давил силой и превосходством.

Ветер ударил с новой силой, и я, покачнувшись, чуть развернулся. Теперь передо мной был холеный. Из старика он обратился в молодого парня без единой морщинки и уж тем более – шрамов. На его пальцах сверкали золотые кольца. Добрая и обворожительная улыбка, а из пустых глазниц, подобно слезам, по щекам текла тьма.

Последний сам показался передо мной. В нем мало что осталось от человека. Вместо одежды – изорванные лохмотья, а плоть срослась с множеством кристаллов всех цветов радуги. Единственный глаз дергался из стороны в сторону с безумной скоростью, словно пытался увидеть все вокруг.

Ветер бил все сильнее, сметая то небольшое человеческое, что осталось в наместниках, но что же это за существа, я не увидел. Чья-то огромная рука схватила меня за шею и без усилий оторвала от земли.

Спустя миг я оказался лицом к лицу с безликой тенью, моим отражением. Точнее, это я был его жалким подобием.

Пальцы существа сжались, сдавив мое горло, а пока я задышался, оно меня изучало. У него не было лица, лишь гладкая, идеально ровная поверхность, но я чувствовал всю тяжесть его взгляда, особенно когда оно посмотрело в мои глаза.

В них словно вонзили две раскаленные спицы. Извиваясь от боли, я почувствовал, как десятки тончайших нитей шевелятся в моей голове.

Сорвавшийся было с губ крик оборвала лапа существа, сильнее сжавшая мое горло. Поднеся меня чуть ближе к себе, оно втянуло в себя мое дыхание, видимое в морозном воздухе, а спустя миг одарило своим.

Пустошь помутнела и растворилась в короткой вспышке боли, выплюнув меня посреди дышащей жизнью поляны. Иной мир или нет, – главное, здесь не было никаких проклятых Наместников!

**Поздравляем – создание Аватары закончено.
Добро пожаловать в Теллуру!**

(Дополнительную информацию об Аватаре и мире можно узнать посредством голосовых команд, которые могут быть заменены на жесты или слова-ключи).

– Так вот какая ты, настоящая Теллура, – прошептал я, неуверенно поднимаясь на подкашивающиеся ноги. Что бы ни делало со мной существо, но пробрало меня сильно.

Сама по себе боль была терпимой, но вот от ощущения

перебираемых извилин по телу пробежал холодок.

Мир пронизан скрытым и сокровенным, но при должной остроте ума и внимательности можно заглянуть за любую завесу. Возможно, ваш первый шаг – случайность, но, если вы не упустите этот шанс, он выльется в нечто большее.

Открыта начальная модификация «Цепкий Глаз I».

Радиус обзора увеличен на 10 %.

Помните! Способности, Умения и Модификации можно развивать, лишь постоянно пользуясь ими.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

Глава 2

Крысиный ход

Заключение психиатра о больном «С-3823»

Внешний вид больного соответствует возрасту. При общении поза естественная. Выражение лица адекватно ситуации. Мимика бедная, жесты скованные, отношение безразличное.

К разговору настроен равнодушно, контакт формальный, в разговоре спокоен. Эмоциональность снижена, речь спокойная, тихая. Голос монотонный.

Во времени, месте, собственной личности ориентирован правильно. Сознание не помрачено. Расстройств восприятия (иллюзий, галлюцинаций) не отмечается. Наличие голосов и «чужих мыслей в голове» в данный момент и в прошлом отрицает.

Мышление замедленное по темпу, отмечается паралогизм, конкретность мышления. Больной отмечает у себя наличие элементов автоматизма в виде ментизма.

Диагноз: Шизофреноподобное расстройство.

Рекомендовано: стационарное лечение.

В детстве, когда сильно болел, казалось, что ничего хуже быть не может: температура под сорок, ломит суставы, ставят уколы. Тогда хотелось просто убежать из собственного тела, ставшего даже не тюрьмой, а пыточной камерой.

Но человек – такая тварь, которая привыкает если не ко всему, то ко многому. И я не был исключением. Смирился, пытался жить, во многом обманывая даже себя, точнее – в первую очередь себя. И сейчас, находясь посреди леса на зеленой поляне, я понимал, каково это – сбежать из клетки!

В голове все еще билась отчаянная мысль – «хочу выжить», но уже где-то там, на задворках сознания. Здесь и сейчас хотелось жить, а не выживать.

Сковывавшая тело слабость пусть и не исчезла бесследно, но точно уменьшилась в разы. Я не только чувствовал, что могу пробежать пару километров, но еще и хотел это сделать. Да и в голове прояснилось – два месяца бессонницы не способствуют трезвости мысли. Думаю, это сыграло не малую роль в том, что я согласился на эту авантюру, впрочем, о своем выборе сейчас ни капельки не жалел.

Глубокий вдох чистейшего, даже вкусного воздуха – да, реальный мир бо́льшая подделка, чем этот! Отбросив назойливые мысли иной реальности, решил целиком и полностью погрузиться в эту. Кто его знает, как я себя буду чувство-

вать по ту сторону капсулы, так что нужно по максимуму оторваться тут!

– Надеюсь, эффект перейдет и на реальность, – собственный бодрый и веселый голос лишь добавил позитива.

В предвкушении открывающихся перспектив потер руки, вздрогнул и тут же подумал, что далеко не все стоит переносить в реальность.

Все, как в жизни, метод кнута и пряника. Вот и сейчас мне выдали пряник и им же шарахнули по голове. Внутреннюю легкость и избыток сил Система разбавила весьма своеобразным телом – еще более бледным, чем мое в реальности, и это далеко не самое цепляющее.

Темные пятна, полосы загрубевшей кожи. Пусть не язвы или струпья, но и эти наросты были неприятным зрелищем, совсем не тонко намекающим на мое болезненное состояние.

И кто же мне такой красивый достался? Как там говорили, дополнительную инфу можно узнать из голосовых команд...

– Общая характеристика персонажа!

В ответ на команду в воздухе передо мной появилось окно с характеристиками, загородившее большую часть обзора. Некая прозрачность присутствовала, но я бы это дело подкрутил посильнее.

Рассевшись на земле, принялся изучать себя нового.

Имя: Алькор.

Раса: Проклятый.

Уровень: 0.

Опыт: 0/100.

Основные характеристики:

Телосложение: 5 (+2).

Сила: 5 (+2).

Интеллект: 5 (+2).

Ловкость: 5 (+2).

Дух: 5 (+2).

Показатели:

Жизнь: 50 (+20).

Выносливость: 50 (+20).

Мана: 50 (+20).

Модификации:

Цепкий Глаз: I ранг.

А Творец... Творчиха оказалась с юмором. При моем-то диагнозе выдать расу Проклятого. В совпадение верится с трудом.

И за что меня так? Хотя в целом не так уж и плохо, разве что характеристики подкачали. Никогда не был сторонником якобы золотой середины с распределением всех очков поровну. Ну, не может быть один и тот же прибор одинаково хорошей ложкой, вилкой, ножом и противоракетной системой. Четко определившись со стезей, уверенно идешь к цели, и, когда уже добьешься успеха, можно побаловаться все-сторонним развитием.

Со сплошными пятерками будет трудновато, но лишь поначалу, со временем подгоню все под себя. Да и бонусные

плюс два ко всему очень даже радовали и выправляли ситуацию.

Интересно, откуда они упали?

Потыкав во все, что только можно – было достаточно просто сосредоточить взгляд на нужном пункте, словил дополнительное описание Цепкого Глаза. Оказывается, не успел начать играть, а мне уже одни глаза заменили на другие, тоже карие, но уже поярче. Сам посмотреть на них не мог, так что пришлось верить на слово. Фишка же модификации заключалась в улучшенном зрении, на один процент большем шансе разглядеть что-то скрытое и в увеличенном радиусе обзора.

С одной стороны, ценное приобретение с хорошими перспективами, а с другой – я не согласился бы на повторный апгрейд. До сих пор потряхивало от пережитых ощущений. Хотя, судя по описанию, глазастый куш мог получить в награду за то, что нашел отличия между Наместниками.

А пусть идет все в пень, не так уж и фигово было. Так, а что у нас с расой?

Очередная голосовая команда – и появилось новое окошко, правда, поверх старого.

Доступ к расовым талантам открывался с первого уровня, до которого мне еще нужно было дожить. Просмотреть смог лишь название трех веток: Договор, Дыхание и Единство.

Что бы это могло значить, оставалось только гадать: торговля, подводное плавание, бонус к группе? Первые пришед-

шие в голову ассоциации не особо вязались друг с другом, да и с самой расой. Вольной трактовкой на заданную тему заниматься не стал, ибо все слишком туманно – проще прокататься и узнать все на деле.

Дальше шли расовые особенности.

Искаженная плоть: Проклятые, лишённые божественной искры, приспособились выживать в мире, полном магии, но это умение не прошло даром, изменив их облик и сущность.

30 % шанс проигнорировать проклятье. Если проклятье наложено, его эффект ослаблен на 30 %.

30 % шанс проигнорировать яд, в случае если яд подействовал, его эффект ослаблен на 30 %.

Ухудшенные отношения с расами: люди, эльфы... (открыть подробный список?)

Список внушал причем ужас. Такое впечатление, что Проклятых не любили все. Или точнее – испытывали неприязнь. Немалый игровой опыт подсказывал, что заведомо негативное отношение с Местными сулит большие проблемы. Завышенные цены, закрытие интересных квестов, отказ в обучении – и это лишь первое, пришедшее мне в голову.

– Хотя бы бонусы неплохие, наверное.

Безбожник: с самого рождения в вас не было ни малейшего божественного присутствия. Даже в еретике есть изначальная искра, оберегающая его. Проклятые одни в этом мире, а значит,

слабым среди них нет места.

Воскрешение на «обычных» кладбищах сопровождается штрафами: +5 % к болевому фильтру на 12 активных игровых часов; -5 % к штрафу на опыт при смерти.

Вы способны Опустошать землю, делая ее пригодной для своего воскрешения.

Очень интересно! Это получается, смогу точку респа установить где угодно? Слишком жирно, должны быть какие-то нюансы или ограничения.

Первая загвоздка была уже сейчас – «безбожник» подсвечивался серым, с пометкой «неактивно до выполнения задания «Пристанище». Забивать на выключенное умение и пускать дело на самотек я не собирался, так что сразу принял-ся читать прочую инфу в надежде найти хоть какую-то под-сказку.

Некогда великий народ, отринув покровительство Триады, ушел на поиски иной могущественной сущности, но не преуспел в своем начинании. Их изначальное имя было погребено временем и гневом богов. С тех пор их нарекли Проклятыми.

Лишенные защиты высших сил, они менялись, выживая в мире дикой магии. Каждый новый день – испытание, каждый новый вдох – борьба за выживание. На пути становления Проклятый сам должен заменить себе бога.

Как только я дочитал, выскочило новое сообщение.

Получено задание: «Пристанище».

Лишенные покровительства высших сил, Проклятые изначально не могут воскресать на обычных местах возрождения. Дабы привязать свою сущность к этому миру, Вы должны провести особый ритуал.

Условие: Узнайте больше о ритуале.

Тип: Расовое.

Штраф за провал: Окончательная смерть.

Награда: Открытие навыков «Безбожника» + Вариативно.

Внимание! Окончательная смерть: игровая Аватара будет удалена без возможности создать новую в течение месяца (см. приложение 1, пункт 1.3.2 пользовательского соглашения).

В этот момент порадовался, что сижу. Вот так просто, погибнешь в игре – и все, контракт с Трансформой, а заодно и с жизнью, будет расторгнут.

Не паникуем, все нормально! Даже если что-то пойдет не так и я склею ласты тут, то совсем не обязательно того же ждать в реале. Можно купить капсулу, деньги найду. Но это в крайнем случае – умирать просто так не собираюсь! Тем более на начальных уровнях это не должно быть сложным.

Взяв себя в руки и успокоившись, перешел к изучению экипировки. Надетое на меня тряпье оказалось не чем иным,

как саваном – одеждой покойника. Именно с нее капали заветные плюс два ко всем статам, но это было далеко не единственным свойством. Нехилые штрафы на харизму, привлекательность и прочие социальные атрибуты как бы намекали, что за все нужно платить.

Первостепенным было выживание, так что вопросы имиджа пока уходили на второй план. Если повезет, то по пути обзаведусь парадной одеждой. В прочих играх иной раз с крохотного, но могучего паучка можно было выбить здоровенную секиру, так что не все потеряно.

– Еще бы знать по дороге куда...

Кроме савана у меня была пустая фляга и такая же сумка, точнее, вещмешок с лямками. Ограничений на количество слотов не было, но вместо них был показатель грузоподъемности, завязанный на силу.

Старый игровой опыт сподвиг прошерстить все мелкие и не очень настройки. Сделал видимыми и раскидал бары жизни, маны и выносливости. Настроил фильтр уведомлений. Перетащил чат в угол поля зрения и в неактивном состоянии сделал его прозрачным, не забыв и про всплывающие сообщения. Вывел логи. Последним штрихом была настройка приватности. Как законченный параноик, выкрутил ее в потолок, скрыв все доступное. Кому надо, я и так скажу, а кому не надо – тому не надо.

Остался последний пункт подготовки – добыча сторонней информации. Иконку перехода на форум нашел быстро, но

вместе с тем всплыл и показатель слияния с миром. За что отвечал последний, не указывалось, но от этого предупреждение девушки из Трансформы выглядело более зловещим. Так что решил не рисковать и не выходить из образа.

Ну что ж, мы пойдем другим путем!

Демонстративно скрестив ноги и усевшись в позу лотоса, положил кисти на колени и даже большие пальцы соединил с указательными. Должен сейчас выглядеть, как человек, готовый познать дзен!

– Взываю к мудрости предков и всех разумных! – активировав иконку, сразу закрыл глаза.

Привычную тьму под веками прорезали смутные очертания, но дальше размытых образов дело не пошло. И чем дольше ждал, тем хуже становилось. На рефлексх напрягся, словно всматриваясь в неразборчивый текст, и ведь сработало! На все ушло меньше пятнадцати минут, в итоге – на черном фоне передо мной зависла главная страница форума!

Мастер-класс по распечатке от главного роги кластера!

**Открыта новая локация под Нижнегорьем!
Пока доступ к ней...**

**«Бескрайние Поля» – размышляем на тему
грядущего ивента.**

Топовая тройка тем манила, но у меня были вполне конкретные цели, и начать я решил именно с их воплощения в жизнь. В первую очередь решил пробить расу, но вместо

ожидаемого потока поисковик выдал одну крохотную тему.

Попробовал подойти к вопросу с другой стороны, а после – с третьей, но итог выходил почти один и тот же: либо уже знакомая мне темка, либо вообще пустота. В общем, выбор был небольшой.

«Сливаю весь шлак в одну тему для наглядности остальным. В дальнейшем за нитье и посты, не несущие смысловой нагрузки, буду банить. Напоминаю, что бан на форуме автоматически запрещает вход в игру на сутки. Так что, прежде чем писать бред, подумайте, оно вам надо?»

Первое сообщение-предупреждение от модератора не прибавило оптимизма, но дальше – больше.

Сильный: *Разрабы, это беспредел, почему на рандоме багнутые расы проходят? Какого старт игры не в яслях, а вообще за пределами города? Да меня за первым же поворотом галимый светляк сожрал! И что за приколы «ваша Аватара удалена, создание новой доступно через месяц». Кто проплаченные деньги вернет? Или типа все, ушли в КОТИК?*

(предупреждение модератора: в дальнейшем за мат – бан)

Пупец: *Ахаха!!! Залип от третьеуровневого светляка, ну ты и нуб!!! Админы поняли, что с твоими кривыми руками нужно игру удалять, вот и помогли!!!*

Шама-Шаман: *А расу уже пофиксили? В обычном режиме выбора ничего похожего не нашел. Выбрал гоблина, буду Шаманом!*

Сильный (Пинец): сам ты нуб, я нулевой был и без оружия!

Пинец (Сильный): а палочку подобрать не? Хотя ты же нулевой, чего от тебя ждать.

Урсула: Вступайте в Золотой Легион, поможем всем.

Было еще с десятков постов: реклама, поливание грязью и тройка пустых, с пометкой о редакции модератора.

В итоге что имеем? Судя по всему, Проклятым с неким шансом может стать любой при нестандартной сборке Аватары. А я уже было подумал, что это все Игорь Семенович где нужно подкрутил, и я весь такой особенный. Жалуется, по сути дела, один человек, а в то, что за два месяца я – второй счастливчик, верится с трудом. Либо все терпеливые, или, что вероятней, вполне довольны и помалкивают, наслаждаясь уникальными фишками расы. Да, остановимся на втором варианте, так и жить как-то проще будет.

Относительно неприязни к себе любимому нашел много инфы, но, как и следовало ожидать, та оказалась крайне печальной. Трансформа не поскупилась на мозги для Местных, так что в Теллуре присутствовали ИскИны последних поколений. Чем важнее персона, тем круче ИскИн, плюс имелась возможность подгружать дополнительные мощности. Так что недружелюбить меня будут вполне реально и по-своему обоснованно, история-то мира для ИскИнов – настоящая.

По сути дела, идеальных рас не существует, всегда найдутся кровные враги. Камнями кидать никто не будет, но вот цепочка квестов могла стать на месте, упершись в особо принципиального орка, который, ну, никак не хочет помогать пришедшему на поклон эльфю.

Подобное было сплошь и рядом, советовали подкупать, а если это не прокатывало, то точно забить на задание. Ибо несостоявшийся подкуп ощутимо опускал и без того не самое лучшее отношение с проблемным НеПиСем. Да и с нейтралами не рекомендовали злоупотреблять, а для наглядности приводили пример, как один хай-левл терроризировал низкоуровневую деревню, организовав подобие рэкета, и в итоге был скручен селянами и брошен в костер как безбожная тварь.

Последние слова особенно покоробили. Воображение сразу нарисовало, как мою, по умолчанию, безбожную тушку подхватывает толпа и линчует на месте. Мотнув головой, отбросил невеселые образы – раз кто-то смог, то и я смогу.

Побродив еще минут десять по форуму, на котором оказалось очень даже приличная база, завязанная не только на Теллуру, задался вопросом: а как мне, собственно, вернуться в игру?

Тут вновь подключилось воображение, подсказавшее, что я сейчас сижу посреди незащищенной полянки, и в любой момент меня могут начать жрать дикие животные.

Серия экспериментов в режиме нон-стоп – и решение на-

шлось. Всего-то нужно было расфокусировать зрение, заставив страницу рассеяться. А открыв глаза, обнаружил приятный подарок прямиком от Творца, ну, или системы – тут кому как больше нравится.

Получена способность «Медитация».

Вы сумели отринуть бренный мир и заглянуть в глубины иных планов в поисках ответов на свои вопросы. Но это лишь первый шаг на пути к истинному величию и созерцанию!

Во время медитации все три основных показателя восстанавливаются быстрее обычного.

Регенерация/сек = ((Базовая Характеристи-ка × 1 %) × (Дух × 5 %)) + (Медитация × 10 %).

(Помните, Способности можно развивать, лишь постоянно пользуясь ими).

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

...

За самостоятельное освоение способности открыта возможность добавления Свойств независимо от ранга.

...

Медитация достигла второго ранга.

Дух +1.

Получен опыт +6.

Опыт 6/100.

...

Медитация достигла третьего ранга.

Дух +1.

Получен опыт +11.

Опыт 17/100.

...

**Медитации добавлено новое свойство:
«Транс».**

Вы способны раз в сутки на пятнадцать минут погрузиться в планы иных миров и почерпнуть их мудрость.

За каждый уровень Медитации длительность транса увеличивается на 1 минуту. А откат уменьшается на 1 час.

Текущая длительность 18 минут, перезарядка 21 час.

Во время транса скорость роста показателя «Медитация» увеличивается на 500 %.

Это я удачно поэкспериментировал! С ходу третий ранг, плюс полезная модификация, с которой решался вопрос выхода на форум. А уж бонусные плюсы к характеристикам и опыт как порадовали! Немного непривычно смотрелись суммы заработанного опыта, но, по идее, тут все ясно – сработал бонус к получаемому опыту за болевой фильтр, отсюда и неровные цифры.

Даже многострадальный показатель слияния с миром поднялся с базовых пяти до четырнадцати процентов.

Нужно будет еще что-нибудь такое придумать, вот

только пока что-то в голову ничего не лезет...

– Благодарю за твои дары, Создательница! – Может, кому и покажется помпезно и наигранно, но что значит чужое мнение по сравнению с бонусной единицей к тому же слиянию?!

Улыбаемся: вы в прямом эфире, основной зритель – главная ИскИн этого мира. Проверенной инфы на форуме не было, а вот намеков на то, что мощности Создательницы должно хватать на контроль очень многих процессов в Теллуре, было в избытке.

Покончив с благодарностями, перешел к разбору плюшек. Нехитрые математические подсчеты показали, что во время медитации на полный отхил требуется меньше минуты. Плюс раз в минуту идет восстановление трех параметров в штатном режиме, мельком во время транса прочел – правда, формулу не запомнил.

Немного огорчал тот факт, что войти в транс можно лишь раз в сутки и всего на пятнадцать минут. Но это дело наживное, к десятому рангу условия более чем неплохие.

Интеллектуальные приготовления закончены, можно было перейти и к... физическим. Обойдя полянку вдоль и поперек, сделал несколько невеселых выводов. Во-первых, это не полянка, а заброшенное кладбище, даже одно надгробие нашел, точная копия из пустоши, даже надпись один в один. О содержимом множества кочек можно было особо не гадать. Во-вторых, здесь не было ничего мало-мальски похо-

жего на оружие. Но не обошлось и без приятных открытий: я разглядел поросшую травой тропинку, и в логах тут же всплыло сообщение, что Цепкий Глаз прокачался на десять процентов!

Кругом был лес, так что особой разницы куда идти я не видел, а с тропинкой вопрос направления решил сам собой. Полный предвкушения, отправился в путь, но, даже добравшись до леса, выяснил неприятную вещь: с оружием был облом. Веток хватало, но одни были слишком маленькими или короткими, вторые – тяжелыми, третьи – трухлявыми, и так до бесконечности. Попытка отломить приглянувшуюся ветку с позором провалилась – банально не хватало сил.

Смирившись с тем, что в ближайшее время дубины у меня не будет, подошел к вопросу с другой стороны. Боевые снаряды, они же камни, – наше все!

Правда, и тут все шло не так гладко, как хотелось. Изредка попадавшиеся камни, за небольшим исключением, пестрили уроном от нуля до нуля. Нашлась и пара валунов, которые система распознала как снаряд с убойной силой в пять сотен. Под кого они были заточены, оставалось лишь гадать.

Спустя два десятка камней, я уже мог по форме и размеру примерно оценить опасность снаряда, чем и пользовался. Вещмешок не стал забивать бесполезным щебнем, отбирая лишь самые ценные. Дело быстро наскучило, но каждый распознанный камешек приносил по проценту к Цепкому Глазу. Интерес и жажда плюшек за взятие второго ранга пере-

силили мою лень, так что работал в режиме нон-стоп.

Необычный камушек чуть ли не идеальной овальной формы привлек мое внимание сразу. На глаз он не определялся, так что я решил покрутить его в руках: с первыми снарядами пришлось проделать то же самое, чтобы система пошла навстречу.

Мясной гриб – съедобно.

Тип: кулинарный ингредиент.

Качество: среднее.

Эффекты: неизвестно...

...

Вы без чьей-либо помощи нашли гриб среднего качества.

Открыта новая профессия: Грибник.

За каждый уровень профессии шанс найти гриб более высокого качества повышается на 0,1 %.

За самостоятельное освоение профессии базовый показатель шанса 1 %.

Мой маленький праздник жизни прервало весьма недоброе шипение. Не делая резких движений, убрал сообщение и уставился на пушистое серо-белое создание. После недолгой игры в гляделки система высветила подсказку.

Лесной Хорек.

Уровень – 5.

Шкала жизни зверька привлекательно мигала в красной

зоне, да и сам он был не первой свежести: шерсть местами вырвана целыми клочьями, мордочка в крови. Рикки-Тикки-Тави после боевого замеса – не иначе. И шипит – точь-в-точь змея.

Самоубийственный порыв напасть первым – задавил в зародыше. Будь я в другом положении, может быть, и рискнул, а так – овчинка выделки не стоит. Мне бы для начала проверить силы на ком-нибудь моего уровня, освоиться с боевой, оценить свои силы, а не бросаться грудью на амбразуру. Значит, нужно постараться решить дело миром, а раз меня все еще не убили, то подобный исход вполне возможен.

Нападать пушистый не спешил, но на любое мое телодвижение тут же скалился, издавая угрожающие звуки. Сам психовал и мне знатно трепал нервы. План стоять смирно и излучать дружелюбие также провалился.

– Предлагаю разойтись миром?! – Ну, а что, попытка не пытка...

– Шшш! – по-змеиному ответил хорек. С его окровавленной мордочкой и рядами острых зубов аргумент звучал весомо и отбивал желание спорить, но я все же попробовал:

– Но-но! А если так?

Медленно, словно сапер бомбу, я протянул ему свежесобраный гриб, гоня мысли о том, что мне сейчас откусят пальцы. Беда обошла стороной, причем по широкой дуге. Фыркнув, хорек отказался кушать и недоверчиво уставился на меня.

– Мы с тобой одной крови! – не удержался я от словоблудия, разламывая гриб. Половину положил у лап зверька, бросить не рискнул, а от второй демонстративно откусил сам, всем видом показывая, как это вкусно, несмотря на то что гадость была знатная.

Вы отравились и теряете по 20 (-6) единиц жизни раз в 2 секунды на протяжении 9 секунд.

Жизнь 56... 42.../70

Меня бросило в жар, а лоб покрыл липкий холодный пот. Не знаю, может ли в игре стошнить, но я ощутил, что был на грани.

Скрытое задание: «Друг животных» – провалено.

Штраф: нет.

Награда: нет.

...

Вы убили Лесного Хорька. Получено +46 опыта. 63/100.

...

Скрытое задание: «Первая Кровь» – выполнено.

Описание: Не достигнув первого уровня, вы без чьей-либо помощи повергли врага, превосходящего вас на 5 уровней.

Награда: +5 % к получаемому опыту.

...

Посмотреть полный список достижений

можно в настройках персонажа

(дополнительная информация доступна в справке).

...

Доступен осколок души: Живодер.

Вам неизвестно понятие жалости. Подарив доверившемуся вам животному надежду, вы не просто отняли жизнь, а сделали так, что оно убило себя.

Описание: Урон по животным увеличен на 1 %.

Шанс нанести критический урон животным увеличен на 1 %.

Показатель для звероподобных рас снижен вдвое.

Принять/Отклонить

– Везет как утопленнику! Раса Проклятого, характер живодера. Дальше профа Калигулы и класс Павлика Морозова? Безжалостный грибник, мочит все живое, заставляя всех есть ядовитые лесные сборы.

Причина бурного монолога была проста. Чертов гриб едва не отправил меня на тот свет. Еще один тик яда – и я труп! А без повышенной расовой сопротивляемости точно окочился бы. Но, успокоившись, все же принял осколок души, процентная прибавка к урону – это не хухры-мухры, особенно на хай-левелах, когда тот исчисляется если не в тысячах, то в сотнях.

Принят осколок души: Живодер.

В осколки душ невозможно вкладывать очки характеристик или талантов.

Мало кому нравятся живодеры, так что будьте аккуратны с тем, кому и как показываете свои умения, ведь ущерб репутации может быть непоправимым.

...

Каждый сам творит свою судьбу, но, замирая на распутье, прежде чем сделать выбор, помните, что сойти с однажды выбранного пути очень нелегко.

Будьте внимательны, принимая осколки душ, ведь они могут как усиливать, так и ослаблять друг друга. И помните, у любой монеты две стороны.

Свободных осколков 4/5.

Твою ж душу, какого сразу предупреждения не вывели?!

Всплывшая новость точно не была радостной, с тем же грибником таких сюрпризов не было, вот я и расслабился.

По идее, львиная доля прокачки должна выпадать на живность, на начальных уровнях уж точно. Так что лишние проценты к шансу крита и урону совсем не лишние, но ведь, прежде чем сравнивать, хорошо бы знать с чем.

Ааа, ну и черт с ним. Взял и взял, впредь буду знать.

Задушив обиду, перевел взгляд на несчастного хорька. Его по-своему было жалко, все же я хотел разойтись полюбовно и на тот свет отправил случайно. Но поставим акцент

на том, что это набор цифр из программного кода, а моя тушка в капсуле вполне себе настоящая и требует виртуальных свершений. Ну, а единицы опыта, как известно, не пахнут.

Трофеев оказалось немного, числом единица и в виде кусочка мяса, правда, отравленного и отвратного качества, и ведь я его чуть ли не своими руками из тушки вырвал! Стоило закончить издевательство над пушистым, система тут же подсказала, что помимо рук нужен нож, желательно специального назначения, а еще лучше и соответствующая профессия вдогонку.

Воодушевленный успехом, попытался ампутировать хвост – ну, а что, прикольный и пушистый. Но от моих изысканий несчастный зверек окончательно пришел в негодность и более на мои попытки никак не реагировал. А жаль, у меня были планы на кроличью лапку, а то и две.

Отмедитировав бар жизни до краев, двинулся дальше. На камни забил, высматривая только грибы, ну и по сторонам стал смотреть чаще и внимательней. Следующего хорька я могу просто не пережить. Благо, акция оказалась разовой, но следующие два часа так и пробирался через лес, зыряка во все стороны. Порой тропинка обрывалась, и на поиски ее продолжения уходило немало времени.

Извозившись в грязи, с трудом перебрался через речушку, которая оказалась обитаемой. Рыбешек заметил, когда те уже активно пытались меня сожрать. Шутка ли, минус пять хитов за укус – в два прыжка выскочил из воды! На суше ры-

бешки оказались менее опасными и были затоптаны с особой жестокостью. По крайней мере так решила система, и за победу, помимо 12 единиц опыта, я получил почти 10 % к Живодерству.

Сочащиеся кровью следы-укусы противно ныли, даже после того, как хиты полностью восстановились, – открытие меня не порадовало. Такое ощущение, что синяк отхватил, а что было бы со стопроцентными ощущениями?

От затоптанной рыбешки пользы не было, зато еще на том берегу наполнил флягу. Запасов воды получилось на три глотка, но зато каких – полное восстановление показателя выносливости и трехминутный бонус к скорости ее восполнения.

Два затоптанных зайца первого уровня добавили столько же процентов к Живодерству и еще 12 единиц опыта, итого 87 из 100. Первый уровень уже заманчиво маячил на горизонте, и, воодушевленный успехами, я совершил страшную ошибку – напал на первоуровневую белку. После первого же пинка пушистая взмыла по стволу и дальше расстреливала меня с высоты. Что в меня бросали, я не смотрел – был слишком занят улепетыванием. Урон не смертельный, но вполне ощутимый и прилетал с завидной частотой. Гнала меня рыжая бестия долго, видимо, обиделась, но все же отстала, когда я выбежал на мощенную камнем дорогу.

Возвращаться в лес и добивать уровень не спешил. Мой грозный беличий враг пусть и не решился выйти на дорогу,

но продолжил маячить в кроне деревьев неподалеку.

Охранные чары города Торгурия засекали присутствие Проклятого и поставили на вас метку. В случае если вы не явитесь для регистрации в гильдию магов в течение двадцати четырех часов, то будете объявлены вне закона, а за вашу голову объявят награду.

...

Получено задание: «Явка с повинной».

Описание: Явиться в гильдию магов для снятия метки.

Тип: Расовое.

Награда: Вариативная.

Штраф за провал: Метка Преступника.

Даже не удивился, ведь чего-то подобного и ждал. Перспективы стать преступником в этом мире не боялся, но и просто так усложнять себе жизнь, попав в розыск, не хотелось.

Никаких маркеров на карте не появилось, но оно и не удивительно, ведь этой самой карты у меня попросту не было. Положился на удачу, вариантов-то всего два.

Идти по дороге было куда легче, чем продираться через лесной бурелом, да и чувствовал я себя бодрее. Объяснили все логи.

**Путешествие по некачественной дороге:
+10 % к скорости перемещения.**

– 10 % к затратам выносливости.

Эх, а в реальности некачественные дороги только машины портят и нервы, не давая никаких бонусов.

– А я иду, шагаю по листве...

Насвистывая себе под нос, бодрым шагом мерил дорогу и смотрел по сторонам. Солнышко приятно согревало и даже немного разморило. В сон не тянуло по понятным причинам, но вот желание прилечь на зеленую травку и побездельничать одолевало. Любуясь красотами природы, успел пройти добрых полкилометра, прежде чем наткнулся на придорожный камень. То, что он не зря тут стоит, было сразу понятно: валун был явно не местный, а просто так такую бандуру не притащили бы.

Изучив находку, разглядел текст под слоем мха и грязи! Слов-кракозябр не разобрал, но для таких неграмотных, как я, на валуне высекли еще и рисунок, точнее два, со стрелочками. Получалось, что шел я в сторону перекрестка или чего-то, похожего на крест, – мастер явно не заморачивался на тонкости. Ну, а позади меня, судя по рисунку, остался дом со шпилем, обнесенный забором. Что из этого является городом, гадать не приходилось, так что развернулся и поспешил в обратную сторону.

Любоваться одними и теми же красотами не было настроения, так что на смену размеренной прогулке пришел бег. Со временем приноровившись, выбрал средний темп, при котором затраты выносливости были соизмеримы со скоростью

ее восполнения. Запасы воды решил не разбазаривать.

Фермерские уголья встретил со смешанным чувством любопытства и опасения. Инфа про сжигание крестьянами игрока под лозунгом «нет места в нашем мире безбожным тварям» наводила на грустные мысли, а маячивший вдалеке силуэт города намекал, что мне именно туда.

Несмотря на приват в настройках, полной уверенности в своей безопасности не было. Кто ж его знает, может, для Местных игровые законы не писаны и они легко читают любую инфу о тебе. Да и весь мой игровой опыт говорил, что так оно и есть. Как минимум саван привлечет внимание, а особо глазастый и башковитый сделает выводы. Расу, может, и не угадает, но вот за какого-нибудь прогнившего зомби в парадном костюме легко примет и, как честный человек, постарается положить конец моим страданиям.

Возможный выход из ситуации нарисовался быстро, в виде возвышающегося над кукурузным полем пугала в рабочей форме. На дороге, кроме меня, никого не было, и, пользуясь моментом, я шмыгнул в густую поросль и под дополнительным десятком единиц маскировки зашагал к цели.

Все время ждал подвоха: вилы в спину или лопату в зубы, но обошлось. Заминка произошла непосредственно перед пугалом. Свесив уродливую и местами разодранную голову, оно словно смотрело на меня и ждало.

Вроде взрослый человек, а внешний вид пугала меня зацепил и навел на нехорошие мысли. Обворовать страшил

– это одно, а вот тут же получить от него – совсем другое. Все же здесь иные законы и реалии. Будь выбор, плюнул бы на все и ушел.

– Давай договоримся так: я одалживаю у тебя вещи и при первой возможности возвращаю все с процентами? – К моему счастью и душевному спокойствию, никто не ответил.

Никаких менюшек с инвентарями не появилось, так что пришлось работать по старинке – снимать вещи руками. Стянув плащ, на всякий случай отскочил в сторону, но убивать меня никто не собирался, по крайней мере пока. Забрав все пригодные вещи, прежде чем уйти поблагодарил за понимание соломенный костяк пугала. Переодеваться отошел в сторонку – так, на всякий случай.

Рубаха и штаны, к моему удивлению, оказались немного большеваты, но зато свисающие рукава полностью прятали мою красивую и примечательную кожу. Одежду покойника пришлось снять и спрятать в мешок, отчего ощутимо просели все статы. Сразу стало неуютно, словно навалились лишние килограммы. Видимо, сказалось уменьшение силы.

Долго сомневался, но все же надел плащ и соломенную шляпу с широкими полями. Получился этакий деревенский дурачок с замашками на супергероя, вот только дырявый плащ подкачал и не развевается. Но все это тлен, главное – меньше на зомби походить стал.

Вещи никаких бонусов не давали, а вот уже знакомые штрафы присутствовали. Правда, у савана все было намно-

го печальней. Да еще и шляпа повышала, по мне, урон от огня, плюс пятидесятипроцентный шанс, что она загорится. Но все это было терпимо.

Помимо прочего, в описании вещей висела метка, что те – ворованные, а хозяином у них был прописан не фермер, а пугало! Открытие добавило уверенности, что при первой возможности вещи лучше вернуть.

Спустя полчаса я уже шел мимо ухоженных двориков. Что там творилось внутри, не видел – старался смотреть в основном себе под ноги и лишь изредка переводил взгляд на приближающиеся городские стены, из-за которых проступал высокий шпиль башни. Все же художник или резчик, обрабатывавший указательный камень, сумел передать основную суть.

Маскировка исправно работала и производила вполне ожидаемое впечатление на местных. Те бросали на меня снисходительные, порой даже брезгливые взгляды, но никак не полные ненависти или угрозы. Хотя, может быть, и в саване подобный фокус удался бы, но проверять я, естественно, не стал.

Бежать или хотя бы ускорять шаг не рискнул, так что прогулка растянулась. Черепашья скорость раздражала, но стоило мимо пронестись детворе с открытыми параметрами от тридцатого уровня, сразу засунул куда подальше свое недовольство и поплотнее закутался в плащ.

Тридцатиуровневые дети – куда же меня занесло...

– Куда прешь, деревенщина?! – гаркнул караульный у главных ворот. – С каким делом в город?

Увиденное выглядело странно. Средненьких размеров стражник, задрав голову, орал на полуогра, в котором роста было больше двух метров. В отличие от меня тот паранойей не страдал, и кое-какую информацию мне удалось подсмотреть.

Шкипер. 10 уровень.

Раса: Полуогр.

– Учитель нужен, – картавя ответил Шкипер, умудрившись растянуть даже два коротких слова.

Видимо, не привык еще к огромным клыкам, выпирающим из-под губ. Слюной не брызжет, и то ладно. Вот только стражник был иного мнения.

– Учитель? Огру? Если не секрет, то какой? – голос стражника так и лучился весельем, злым и ехидным, но игрок терпел. – Еду от своего дерьма отличать хочешь научиться? У нас таких наставников не водится.

– Мастер-мечник Ойли, – медленно и четко ответил Шкипер, пропустив тираду мимо ушей.

– Мечником стать вздумал? Да еще и к мастеру Ойли? Расплодилось вас тут, Вечных, – стражник плюнул под ноги

игроку, – мните себя воинами и магами, один другого могучее, а сами не знаете, с какой стороны за меч взяться, да и единственный посох, который трогали, у вас между...

Какие выводы сделал из услышанного Шкипер, я не знаю, но дожидаться окончания пламенной речи он не стал и сделал шаг вперед, после отлетел назад и распластался на земле с опасно мигающим баром жизни.

Единственное, в чем стражник уступал полукровке, так это в размере, а вот сила была как раз на его стороне. Сороковой уровень против десятого – слон и моська. Игровая механика, и ничего с этим не поделаешь. Тут маленькая девочка, насвистывая песенку, может монстра в бараний рог скрутить – главное, чтобы прокачка позволяла.

– Торгурия – город добропорядочных и законопослушных людей, – выделив последнее слово, стражник подошел к огру и клинком оттянул тому рубаху, оставив на животе длинную царапину. – Такие, как ты, и так людскую кровь поганят, негоже еще и заразу какую в город тащить.

Закончив с досмотром, стражник вернулся на свой пост, на ходу обращаясь к своему напарнику или, скорее, подчиненному, который все это время прикидывался шлангом.

– Круз, в камеру на сутки этого несостоявшегося мечника, да позаботься, чтобы компания веселая была. С крысами еще остались?

– Никак нет, вчера по вашему распоряжению все три камеры заполнили... – Круз напрягся, но все же вспомнил, –

топовыми.

– А, эти еще сидят. Эпидемия у них, что ли? Через одного кричат, что топовые. Наверное, убогие какие, но зачем об этом кричать во всю глотку? Ладно, тогда просто в камеру, и все вещи конфисковать на время. Будем считать, что это первое испытание зверюшки на пригодность: переживет ночь – пойдет дальше учиться. Добро пожаловать в Торгурию! – последние слова летели уже в спину Шкиперу, которого волочил Круз. Видимо игрок был под оглушением.

Досмотрев представление, за которое получил аж 30 % к Цепкому Глазу, мысленно поблагодарил Шкипера за науку и посочувствовал парню, а заодно и себе. Оставалось надеяться, что таким бешеным был только страж, а не весь город. Правда, сейчас меня волновал именно этот слуга порядка.

Огр толком ничего не сделал, а в кутузку загребел – расовая неприязнь на лицо. А уж как стражник обрадуется такому болезненному, как я? Даже если пойду на поклон и с повинной, меня могут просто не пустить, как разносчика заразы, или вовсе в тонкий блин раскатают и закопают на месте.

Уповать на маскировку не приходилось, ибо ей грош цена. Шкипер был в открытой одежде, а его все равно проверили на предмет болячек, да еще и живот поцарапали.

Лишившись куклы для битья, стражник переключил свое внимание на всех подозрительных лиц, которые целиком и полностью состояли из меня одного. Испытывать судьбу не стал и поспешил ретироваться, но вышло это крайне неудач-

но. Стоило подойти к конюшне, как оттуда раздалось недовольное ржание лошадей. Спиной чувствуя буравящий меня взгляд бравого стража, перешел к активным и отчаянными мерам.

— Да я тебя... — как можно более пьяным голосом крикнул в сторону конюшен и криво заковылял прочь.

Жутко хотелось обернуться и посмотреть на ответную реакцию стражников, но дружное ржание со стороны ворот меня и так успокоило. Отойдя подальше, приземлился возле разбитой телеги и для большей убедительности и полноты образа протянул руку.

Образ у меня был подходящий, и все местные явно считали, что теперь я как раз на своем месте. Ну, а значит так, что можно все спокойно обмозговать.

Задание есть — значит, его можно выполнить. Попасть в город обычными путями мне не светит, а необычных я не знаю. Подкоп? Взятка? Да проще сразу пойти и самоубиться. Что там говорил Игорь Семенович — нестандартное мышление? С криком «прими же меня, мать земля» попробовать просочиться сквозь каменную кладку?

Можно было попробовать обратиться за помощью к игрокам, вот только не судьба. Не считая недавно отчалившего Шкипера, я оказался здесь единственным Вечным, и вокруг бродили лишь местные. Торгурия и ее окрестности явно не были столицей кластера.

Мимо промчал рыцарь на сером жеребце, а меня что-то

стукнуло по руке. Отреагировать не успел, в следующий миг наездник был в черте города, а я так и остался сидеть на земле. Найдя снаряд, с трудом сдержал смех и поднял медяк!

Доступен осколок души: Отверженный.

Получив милостыню, вы пали в глазах общества. В мире, стоящем на столпах силы и власти, разделение на слуг и господ очень крепко. На чьей бы стороне вы ни оказались, одни будут вас презирать, в то время как для других вы будете собратом.

Описание: Улучшение навыков выживания.

Улучшение отношений с бедняками и несостоятельными жителями +30 репутации.

Ухудшение отношений со знатью и зажиточными -30 репутации.

Принять/Отклонить

Не будь все так серьезно, посмеялся бы. Проклятый бомж-живодер. Вот этим мне впечатлять комиссию, чтобы пройти отбор? Что я тебе сделал, вселенная?

С трудом переборол первый порыв послать к чертям иша-чым такой подарок судьбы, и все из-за оборванца, крутящегося поблизости. Мальчонка, немногим чище меня, вроде как занимался своими делами, но при этом с завидной частотой поглядывал в мою сторону, особенно после того как я получил милостыню. А ведь это мог оказаться выход из ситуации, но вот цена смущала – число осколков ограничено, и разбрасываться ими просто так не хотелось.

Минут пятнадцать тянул время в надежде, что малец и так подойдет, но маневр не удался. Дальше просиживать пятую точку не видел смысла, так что, скрестив пальцы и попросив Высшие силы о милости, принял Отверженного.

Принят осколок души: Отверженный.

В осколки душ невозможно вкладывать очки характеристик или талантов.

Свободных осколков 3/5.

— Псс! — Долго ждать не пришлось, стоило влиться в ряды слабых мира сего, как попрошайка подошел поближе и подал голос.

— Чего тебе, малой? — в тон ему на пониженных тонах спросил я.

Вместо ответа мальчишка поманил рукой и засеменил с площади перед главными воротами. Упрашивать меня не пришлось, да, судя по всему, никто и не собирался. Оборванец вроде и не убегал, но на каждый мой шаг, отвечал двумя, что немного нервировало. Я под это дело осколок души угробил, а со мной играют. Ускориться не рискнул, побоюсь привлечь лишнее внимание или испугнуть оборванца, да это и не пришлось — все же я шагал куда размашистей, так что дистанция между нами почти не менялась.

По дороге глазел по сторонам, выискивая альтернативные пути. Стена метров восемь в высоту, ровная и без трещин. Карабкаться по такой бесполезно, разве что навык есть какой. Да и смотровые башенки имелись, не то чтобы частые,

но лазутчика с них, скорее всего, заметят.

Лишь уйдя на приличное расстояние от главных ворот и посторонних глаз, мальчишка остановился и заговорил:

– Могу показать вход в город не через главные ворота, но не запросто так! – С ходу расставив все точки над «і», малец требовательно вытянул руку.

Вот он, деловой подход НеПиСей...

Можно было попробовать поторговаться, но, довольный жизнью, я расщедрился и отдал все свои сбережения – медяк! Оборванец лихо смахнул его с моей ладони и продолжил тарашиться на меня с протянутой рукой.

– Чего ждем?

– Ждем, когда заплатишь остальное, – без затей выдал юный, но явно не начинающий шантажист и коммерсант.

Проглотив возмущение, полез за грибами. Скривившись, малец все же забрал непрезентабельную оплату, но на добавке настаивать не стал.

Я хотел было предупредить о нехороших свойствах условно съедобного кулинарного ингредиента, но не успел.

Получено задание: «Крысиный Ход».

Описание: У вас появился шанс попасть в город, минуя главные ворота. Будьте внимательны и не упустите провожатого.

Тип: Скрытое...

– Да чтоб тебя! – отмахнувшись от сообщения, бросился вслед за улепетывающим мальцом.

Резкий старт заставил покачнуться бар выносливости, и желтая полоска уверенно поползла вниз. Спустя каких-то две минуты я на ходу приложился к фляге – выдержать заданный оборванцем темп было нелегко.

Получена способность: «Бегун».

Вновь и вновь преодолевая усталость, вы слились с ветром и без остатка отдались прекрасному чувству бега, познав которое хотя бы раз, уже не забудешь никогда.

Скорость передвижения увеличена на 1 %.

Снижение выносливости во время бега замедлено на 1 %.

(Помните, способности можно развивать, лишь постоянно пользуясь ими.)

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

...

За самостоятельное освоение способности открыта возможность добавления свойств независимо от ранга.

Да, именно так все и было. Я ликовал в своем слиянии с ветром, а не, надрываясь, думал о пустой фляге и гаденыше, который все уверенней разрывал дистанцию. Единственным утешением были отданные мальцу грибы. Судьбы хорька я ему не желал, да и слабоваты эти мухоморы против его уровня, но хоть на маленькую гадость надеялся.

Карма, боги или простой случай, но я с замиранием

сердца смотрел, как порядком обогнавший меня мальчуган неудачно прыгнул и после распластался на земле. Боясь упустить шанс, поднажал и слишком поздно заметил довольную улыбку на лице шантажиста.

Нога провалилась в пустоту, а вслед за ней и весь я, кричащий и перепуганный.

Вы упали с большой высоты! Получен урон 48 единицы. Жизнь 2/50.

Получен негативный эффект: оглушение 60... 59... 58...

...

Получена способность: «Акробатика».

Невзирая на боль поражений и неудач, вы вновь и вновь стремитесь ввысь, навстречу новым свершениям!

Максимальная высота, на которую вы можете подпрыгнуть, увеличена на 1 %.

Повреждения от падений уменьшены на 1 %.

(Помните, способности можно развивать, лишь постоянно пользуясь ими.)

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

...

За самостоятельное освоение способности открыта возможность добавления свойств независимо от ранга.

Боль поражения и неудачи я перенес стоически и тихо

поскуливал только от боли в ушибленной спине. Провалившись, я по инерции полетел вперед и, вместо того чтобы упасть в канаву, сделал сальто и приложился о каменную дорожку.

– Ну, что, прокаженный, уговор выполнен? – в провале над головой появился мой юный знакомец. – Вот он, твой путь: пять шагов – и ты в черте города. Никакой стражи, как я и обещал! – Не скрывая брезгливости, он достал грибы и бросил вслед за мной, лишая шанса на маленькую месть. Те ухнули в воду и быстро пошли ко дну.

Хотелось крикнуть, чтобы и монету бросил, раз такой брезгливый, но и в этой малости мне было отказано. Из-за оглушения с трудом ворочал языком и смог выдавить из себя лишь неразборчивое кряхтение, чем лишь порадовал гаденыша. Ну и детишки пошли, хоть камнем сверху не добил, и на том спасибо.

Прикрыв глаза, погрузился в медитацию. Кто знает, что может выскочить из глубины тоннеля или выпрыгнуть из стока. Но кроме регена обнаружил еще один приятный бонус – боль поутихла. Поначалу даже подумал, что показалось, но система развеяла все сомнения.

Медитация достигла четвертого ранга.

Дух +1.

Получен опыт +20.

Опыт 7/200.

...

**Медитации добавлено новое свойство:
«Отрешенность».**

Преодолевая боль, вы погрузились в мир духа и спокойствия, открыв одну из многих граней искусства Медитации.

За каждый уровень медитации болевые ощущения снижаются на 1 %.

За каждый уровень медитации получаемый урон снижается на 1 %.

Текущий бонус: снижение болевых ощущений на 4 %, урона на 4 %.

Транс: время действия 19 минут.

Транс: откат 20 часов.

При получении урона и болевых ощущений медитация растет на 100 % быстрее.

...

Уровень: +1.

Текущий уровень: 1.

Доступно очков характеристик: +5.

Доступно очков талантов: +1.

Бонус за взятие уровня: +5 единиц жизни.

Утешительный приз засчитан. Из-за оглушения повалиться пришлось больше, чем было нужно, так что вставал с полными хитами. Весь мой жизненный опыт кричал, что сейчас меня нехило скрутит, но некоторые реалии остались в другом мире, и это радовало. В целом никаких серьезных последствий после падения не было.

– Ну что ж, Торгурия, ты показала свои зубки, давай на

этом и остановимся.

Осмотревшись, пришел к неутешительному выводу, что путь у меня только один.

Задание «Крысиный Ход» выполнено.

Награда: +10 опыта. 17/200.

Щедрая награда. Еще двадцать раз так грохнутья, и второй уровень у меня в кармане...

Глава 3

Багровые реки

Доклад аналитика отдела Бета Тестирования.

Несмотря на стимуляцию, из числа шестисот сорока восьми подопытных лишь одиннадцать прошли первичный отбор, вступив в контакт с миром. Девять из них получили уникальные скрытые расы. Наилучшие показатели показали испытуемые с завышенным показателем болевого фильтра. Настоятельно рекомендуется со временем повысить данный параметр и усилить стимуляцию.

Для чистоты эксперимента настаиваю на доступе всех одиннадцати кандидатур к следующему этапу отбора.

...

Доклад аналитика биоинженерного отдела.

Процесс воздействия на организм всех подопытных идет с различной интенсивностью, что мешает вывести общий коэффициент. Результаты – от неудовлетворительных до ожидаемых. Наилучшие результаты показали испытуемые с воздействием на всех уровнях восприятия.

...

Доклад аналитика биоинженерного отдела (под

грифом «Секретно»):

Воздействие на различные отделы мозга испытуемых показало высокий потенциал программы. Рекомендую выбрать группу людей, желательно максимально изолированных от внешнего мира, и сместить акценты воздействия с костно-мышечной на нервную систему.

* * *

Нелегкая принесла в канализацию. В шаге от меня весело журчала мутная вода. Особых плавающих интересностей и хищных какул, которые, как известно не тонут, я в ней не разглядел. По всем показателям, просто грязная вода, как в луже, но от этого оказаться в стоке желания не прибавилось.

Не знаю, к сожалению или к счастью, но путь был только в сторону города. Канализационный тоннель вел в обе стороны, но довольно быстро обрывался тупиком, а вода дальше уходила через решетку куда-то вниз. Причем слив на простую декорацию не походил, скорее всего, при желании можно умчаться в самую... клоаку.

Подводя итог, паршивца хотелось придушить, но стоит признать – свое слово он выполнил. Вот он, город, – прямо надо мной. Поматерившись для приличия, провел разбор полетов, выясняя, что принес уровень. Первыми пошли таланты, заставившие меня испытать смешанные чувства.

Проклятье заменило вашему народу божественную Искру. На протяжении многих поколений оно не только отравляло, но и спасало лишённые покровителей души с телами, со временем став их частью.

Проклятье имеет пять нарастающих фаз, завязанных на уровень. От фазы зависит многое, в том числе и эффективность некоторых талантов, ведь те были рождены проклятием.

Вроде бы понятно. Мы больны, и это сказывается на талантах. Что там доступно? А доступна почему-то лишь ветка Договора, остальные же подсвечены серым как неактивные.

Стойкость: То, что не убивает – делает сильнее. От уровня к уровню Проклятье вспыхивает в вас с новой силой, отнимая полученные свободные характеристики числом, равным фазе. Но в случае, если вы переживёте все пять фаз, то не только вернёте потерянное, но и получите сверх того. После завершения одного цикла, счетчик фазы обнуляется и начинается новый отсчет.

5 бонусных очков – вы не умерли на протяжении 5 фаз подряд.

10 бонусных очков – вы не умерли на протяжении 10 фаз подряд.

20 бонусных очков – вы не умерли на протяжении 15 фаз подряд.

Накатившая волна эйфории отступила, так и не достигнув

апогея. Успокоившись, трезво оценил ситуацию, и сразу понял, что талант не столь грандиозный, каким кажется на первый взгляд. В теории можно получить уйму халявных очков, а на деле выходило куда скромнее.

15 уровней без единой смерти тяжело, но реально. Протянуть 20 под покровительством госпожи фортуны – может получиться. А вот все, что выше, практически из разряда фантастики.

Хотя можно найти себе паровоз для скоростного кача и выезжать на его горбу. Удовольствие, как правило, не дешевое, но возьмем эту идею за отправную точку.

С каждой секундой план в моей голове вырисовывался все четче, да и без стойкости прочие таланты были недоступны, так что с легким сердцем прокачал ее.

Вы познали талант Стойкости!

Внимание! Бонусные очки невозможно распределить самостоятельно, они вкладываются во все базовые характеристики автоматически.

Внимание! Силы, следящие за равновесием этого мира, обратили на вас свой взор. В случае, если более 30 % опыта получено в группе, в которой хотя бы один игрок превосходит или равен вам по уровню, бонус Стойкости снижается в 10 раз.

Внимание! В случае, если более 30 % опыта будет получено за задания и убийства, в которых

успех не зависел от вас, бонус снижается в 10 раз.

(Следящий ИскИн не ведет записей, лишь фиксирует статистику и отправляет голые данные. Данные действия подходят под поправку пользовательского соглашения пункт 2.1.5.)

– Вот так, еще даже подержаться за халяву не успел, а ее уже отобрали.

Несмотря на ворчание, я по-своему даже был рад всем этим пунктам. Весь потенциал или хотя бы десятую его часть, я самостоятельно не потяну, а вот какой-нибудь золотой сыночек, обзаведясь подгоном дармового опыта из чужих рук, стал бы убер-силой. Ничего толком из себя не представляющий, но способный соплей стены перешибать. Как следствие – поток жалоб, а возможно, и полномасштабные гонения Проклятых со всеми вытекающими.

А ведь даже со штрафами можно нехило поднять, без единой смерти уровню к 60 – 70-му накапает неприлично много... Да ну его, не мой уровень, нужно работать с тем, что есть.

Что действительно расстроило, так это автоматическое распределение честно заработанных бонусов. Ну не люблю я универсалов, которые могут все по чуть-чуть, а качественно и основательно – ничего. Да и навряд ли в Теллуре найдется универсал, качающий все пять характеристик.

Штрафные санкции за талант уже вступили в силу, и вместо пяти очков характеристик мне было доступно всего че-

тыре. Первый уровень, первая фаза и, как было обещано, съеденная единичка.

Будем считать, что про запас спрятал.

Во что вкладываться, я не знал. Как ни крути, а характеристики должны работать в паре с расовыми умениями и классовыми способностями. Стойкость намекает на приоритетность вопроса выживаемости, а соответственно ухода в танка. Идея всем хороша, если забыть про штраф на группу, как итог – оно того не стоит.

Из консервной банки не выковыряют, но и сам никого толком убить не смогу. В итоге убивать монстров будет группа, а значит, и основной приток опыта от них, что меня категорически не устраивает.

Второй по терпимости класс – воин. У него, конечно, много своих заморочек и веток, но все они куда тверже ватных магов, жрецов или рейнджеров.

Остановившись на ветке воина, раскидал по два очка в Тело и Силу. Бонус к хитам и урону в ближнем бою – очень важные вещи. Вновь почувствовал прилив сил, даже дышать стало легче. Не забыл переодеться в саван, окончательно поправив ситуацию.

Имя: Алькор.

Раса: Проклятый.

Уровень: 1.

Свободных: Характеристик 0; Талантов 0.

Опыт: 17/200.

Характеристики:

Телосложение: 7 (+2).

Сила: 7 (+2).

Интеллект: 5 (+2).

Ловкость: 5 (+2).

Дух: 8 (+2).

Осколки Души:

Живодер: I ранг.

Отверженный: I ранг.

Показатели:

Жизнь: 75 (+20).

Выносливость: 70 (+20).

Мана: 50 (+20).

Способности:

Медитация (транс; отрешенность): IV ранг.

Бегун: I ранг.

Акробат: I ранг.

Профессии:

Грибник: I ранг.

Модификации:

Цепкий Глаз: I ранг.

– Ну что, товарищ Алькор, – к новому позывному еще не привык, но был готов меняться. Звучит, и именем светить не приходится. Надо будет завтра в транс глянуть, может, означает чего, – путь в светлое будущее всегда не близок, и порой приходится топать и по... экскрементам.

Дюжина шагов – и я пересек невидимую черту, за которой открывалась новая локация. Никаких подгрузок не бы-

ло, обо всем мне сообщила система, да еще в какой форме!

За последнюю неделю вы первый, кто осмелился спуститься в городские катакомбы. А смельчаков, как известно, ожидает награда или смерть!

С первого убитого вами монстра вы получите улучшенные трофеи. В течение 24 часов трофеи со всех убитых монстров будут немного лучше, чем обычно, но будьте осторожны: оголодавшие монстры сильнее сытых и зачастую нападают первыми.

...

Исследуйте и познавайте мир Теллуры. Станьте первооткрывателем и заработайте бесценную Славу!

Неплохой такой пряник, вполне себе скромных размеров, который можно есть и не бояться подавиться. Это народ с возможностью спокойно умирать и воскрешаться может заниматься выпечкой любых размеров, а мне нужно сохранять осторожность и не пытаться откусить больше, чем могу проглотить.

Первые шаги в глубь канализации дались легко и непринужденно, но чем дальше я уходил, тем хуже видел. Краски блекли, вдали все сливалось в единую черную массу, а минут через пять неспешного шага мир вовсе предстал передо мной в черно-серых красках, и то лишь на два шага вперед, дальше — тьма.

Идти стал на порядок медленней, но далеко не всему виной была темнота. На стенах время от времени попадались островки тускло-светящейся поросли, на деле оказавшейся грибами, которые я просто не мог бросить на произвол судьбы – позаботиться о них обязывала пока единственная профессия.

Тусклая Грибница (3).

Алхимический ингредиент низшего качества.

Ритуальный ингредиент низшего качества.

Исправно набивая сумку плодами своих трудов, особо не заморачивался по поводу качества. Раз оно вообще есть, значит, что-то да стоит, а поначалу каждый медяк дорог. Тем более в моем случае, ведь деньги не пахнут. Даже принципиальный и брезгливый малец грибы выкинул, а денежку оставил.

Позабыв, где нахожусь, я вполне по-житейски шурился и напрягал глаза в попытке рассмотреть чуть больше. И ведь сработало! Мало того что стал видеть чуточку дальше, так и Цепкий Глаз потихоньку прокачивался, по проценту за три-пять минут. Так и крался, качая грибника и глазастость.

Потихоньку сказывались холод и сырость. На уровне характеристик все было прежним, но после теплого и ласкового солнышка в канализации чувствовал себя зябко. В такие моменты избыточная реалистичность вирт-мира перестает радовать, и уже тот факт, что из канавы не несет, воспринимался чудом.

Пару раз поскользнулся на каких-то склизких кучках, едва не улетев в тихий и мирный поток сточных вод.

Вот так, смотря во все глаза и следя за каждым шагом, я каким-то чудом умудрился проморгать своего первого канализационного противника.

Вы нанесли 2 единицы урона голодной Крысе!

– Пи-пи-пи! – возмущенно завопила жертва моих босых пяток. Мерзавка третьего уровня! Проглядел ее из-за слоя грязи, видимо, нехило поднявшей ее маскировку.

Укус! Вы получили 15 единиц повреждений от голодной Крысы. Жизнь 80/95.

Кровоточащая царапина! Вы получили 25 единиц повреждений от зубов голодной Крысы. Жизнь 55/95.

Кровотечение! Наложено отрицательный эффект, вы теряете по 1 хп/сек в течение 20 секунд. Жизнь 54... 53.../95.

Укус был терпимым, а вот царапина неприятно прошла по болевым рецепторам. На миг показалось, что крыса распоролла мне бедро. Запаниковав, я отскочил в сторону и сделал это крайне неудачно: поскользнувшись на очередной склизкой кучке, улетел в канаву, встретившую меня своими мокрыми объятиями. В воду ушел с головой и не успел опомниться, как сверху прилетела крыса и продолжила попытки сожрать меня.

Укус! Вы получили 13 единиц повреждений от

голодной Крысы. Жизнь 34/95.

Вырвавшись из водяного плена, схватил крысу и придавил ко дну. Вода бурлила от мельтешащих хвоста, лап и держащегося тела. Коготки, оставляя царапины на моих руках, сносили по хиту за раз.

Даже когда крысиная тушка замерла и обмякла, я продолжал ее держать и отпустил только после того, как получил сообщение об убийстве, и не только. Бары жизни и выносливости невесело перемигивались в красной зоне.

Вы убили голодную Крысу!

Получено 14 опыта. 31/200.

...

**Живодеру добавлено новое свойство:
Топитель.**

Увеличен урон в воде.

...

Живодер достиг второго ранга.

Урон по животным +2 %.

**Шанс нанести критический урон по животным
+2 %.**

Урон в воде +2 %.

Сила +1.

...

Живодер достиг третьего ранга.

Урон по животным +3 %.

**Шанс нанести критический урон по животным
+3 %.**

Урон в воде +3 %.

Сила +1.

...

Суммарный урон по животным +6 %.

Суммарный шанс нанести критический урон по животным +6 %.

Суммарный Урон в воде +6 %.

Будьте внимательны, любой разумный, увидев вас в действии, навряд ли будет относиться к вам, как прежде.

*** * ***

Складывание бонусов за каждый ранг порадовало. По идее, на четвертом общая прибавка будет по 10 % к урону и шанса крита, а это очень даже ощутимо. Мое отношение к Живодеру с его ростом только улучшалось. Никто мне не мешает нормально относиться к животным, но фарм – это фарм. Да и новое свойство улыбнуло.

Выкинув на берег тушку, выполз следом. Обессилевшему и искалеченному, даже эта малость далась с трудом. Полное погружение, чтоб его...

Пока переводил дыхание, довольно быстро залил, подростки характеристики вкупе с медитацией делали свое дело. Крыса порадовала ржавым неидентифицированным кольцом и обычным хвостом. Вот он – обещанный эпичный лут с

первого убитого монстра, хотя чего ожидать от моба третьего уровня? Настроение подпортил и тот факт, что вещмешок оказался далеко не водонепроницаемым и все его скромное содержимое потеряло качество после купания. И если промокший саван лишь вызывал улыбку, то подпорченное мясо кролика уже было неприятно.

Пятиминутка на работу над ошибками – и у меня уже была рабочая схема. Не бог весть что, но главное – работала. Находил крысу, старался пинком отправить ее в воду и прыгал следом. Если не получалось, сам делал первый шаг за борт, а хвостатая догоняла. Акт утопления, отхил, и все заново. Жизнь и выносливость теперь редко когда слетали ниже желтой отметки.

Крысиные хвосты сыпались как из рога изобилия, но, потроша тушки руками, порой удавалось извлечь сердце, печень или глаз. Малоприятное занятие – вырывать органы из трупа, но Живодерство оценило труды и исправно качалось, а я терпел и старался выжить.

До второго уровня добрался часа через полтора. Бонусные пять хитов за лвл-ап догнали жизнь до сотни, что не могло не радовать. Но главное, настало время осознать, кто же я такой и с чем меня едят!

Искра: Лишенные собственной божественной Искры, вы способны чувствовать чужие и в миг последнего дыхания врага поглотить заветную Искру.

Когда у противника уровень жизни менее 1 %, он замирает на 1 секунду, и вы можете поглотить его искру.

Эффект: Вариантово.

Описание, мягко говоря, смущало. Догнать столб жизни противника до 1 %, при этом не убив, да еще и за секунду отжать непонятную мне искру – как-то тяжеловато. Хотя чего ждать от первого уровня таланта? С ростом он по идее станет более удобным, а в целом потенциал чувствовался. Не может честный отжим души, или искры, быть фуфлом. Вот только сейчас эта особая магия Проклятых не была актуальна. Здесь мне нужен не непонятный потенциал, а конкретные факты в виде умений с ДПС.

Мой взор, полный надежды, устремился на последнюю ветку – Единение.

Оскверненная Кровь: проклятье пронизывает насквозь не только вашу душу, но и плоть, становясь ее частью. И, окропив врага кровью, вы ненадолго отравите его своей проклятой сущностью.

Эффект: Замедление врага на 11 %, урона 5хп/4 сек на протяжении 20 секунд. Активизация умения требует 10 хп. Повторные применения Оскверненной Крови складываются.

Ну вот, со всеми тремя ветками талантов ознакомился, а бурной радости все нет. С одной стороны, неплохо, а с другой

– как этим толково воспользоваться, я не знал. Успокаивало лишь то, что угадал направление прокачки.

Путь магии для меня заказан, а значит, интеллектуалом не стать. При желании, конечно, можно все, но зачем? Я даже рядом валяться не буду с теми же высшими эльфами, у которых прирост к инте за каждый уровень капает.

Дух в паре с медитацией был просто великолепен, да и на пассивный реген влиял, но опять же, по-настоящему реализовать весь потенциал характеристики смогут лишь шаманы-гоблины и иже с ними, а мне лучше иметь стабильный и жирный запас хитов.

Ловкость – привлекательно, но завязанные на нее убийцы и воры слишком ватные, про лукарей и прашников вообще молчу.

Итого: телосложение и сила – наше все. Единение и Договор уже не просто намекают, а прямым текстом говорят, что требуется солидный запас хитов с уклоном в танка, но этот изначально привлекательный вариант я уже обмозговал и отбросил. Основной характеристикой будет сила, но чуть позже, а пока и о толщине шкуры не забываем. Вложил два в Тело и одно в Силу.

Имя: Алькор.

Раса: Проклятый.

Уровень: 2.

Опыт: 9/400.

Основные Характеристики:

Телосложение: 9 (+2).

Сила: 10 (+2).

Интеллект: 5 (+2).

Ловкость: 5 (+2).

Дух: 8 (+2).

Живодер (топитель): 3

Отверженный: 1.

Показатели:

Жизнь: 110 (+20).

Выносливость: 100 (+20).

Мана: 50 (+20).

Способности:

Медитация (транс; отрешенность): IV ранг.

Бегун: I ранг.

Акробат: I ранг.

Профессии:

Грибник: I ранг.

Модификации:

Цепкий Глаз: I ранг.

После прокачки Единства получил слово-ключ с описанием активации и предложением его заменить. Помимо голосовой команды, можно было выбрать движение и даже мысль. Остановился на втором варианте как на самом оптимальном.

Активируйте умение базовым Ключом и продемонстрируйте его замену.

– Оскверненная кровь! Твою ж ма...

Желаете сменить слово «ключ» на

«Твоюжма»?

Веселый ИскИн оценивает мои потуги. Я бы сам посмеялся, если бы не истекал кровью. Обе ладони словно ножом полоснули, боль терпимая, но смотрелось жутковато. Мозг настоятельно требовал сгонять к аптечке за бинтами, а лучше и вовсе в больничку, чтобы наложили с полдюжины швов.

Во второй раз был морально готов и сделал так, как хотел. Одновременно с ключом вдавил ногти в ладошки по самое не хочу. Получилось, но не очень – талант срабатывал только с выставленными перед собой руками. После была коррекция: вторая, третья и десятая. В какой-то момент из меня по откату хлестала кровяца – чуть не помер.

Интересно, как оправдывается тот момент, что из меня крови вытекло больше, чем я вешу?

На двенадцатый раз я добился идеального результата. Активация закрепилась именно за движением вонзающихся в ладони ногтей, независимо от всех прочих условий.

На всякий случай, помимо жеста, оставил активацию и словом, как запасной вариант. Ну а мало ли? Тем более процесс был куда легче, и результат меня удовлетворил с первой же попытки, теперь абилка откликалась на Юшку.

Первый же бой показал, что с новыми статками могу смело топтать вражин на земле, а не позорно топить под водой. А вот юшкой во время замеса пользоваться было неудобно. Оптимальный способ – заранее активировать, отхилить столб и уже после начинать бой, но на практике куда эффек-

тивней было первым делать удар. Если удавалось подобрать-ся незамеченным да зарядить в затылок крысе, иной раз чуть ли не треть хитов ей сносил. Но забивать на талант не стал, мне с ним еще жить, и чем раньше привыкну, тем лучше. Пока же во время боя больше поливал стены и пол, чем противника, но все исправит боевой опыт.

После поднятия второго уровня с крыс стало капать чуть ли не в два раза меньше опыта, от шести до восьми единиц. Видимо, формула завязана не только на уровень моба, но и на нашу с ним разницу плюс какие-то иные факторы. Снижение опыта с крыс отчасти компенсировалось возросшей скоростью их убийства, но далеко не полностью.

В глубь канализации шел по новой схеме, впрочем, ничего оригинального и гениального в ней не было. Хотя, как известно, все гениальное просто. Юшка в морду и активное закатывание крыс в пол пяткой. Если хиты позволяют, плескаю кровью во все стороны, а если запахнет жареным, сразу в воду, там витают совершенно иные ароматы, но это уже к делу не относится. В перерывах собирал грибочки с плесенью, что есть сил тараща глаза.

Апнув Грибника и Цепкий Глаз, получил по единичке к ловкости и интеллекту соответственно, заработав плюс 10 опыта за каждый. Негусто, но с миру по нитке – и шерсти клоч. За второй ранг глаза дали бесполезную мне инту, а вот за профу – единичку ловкости. Силе я был бы рад сильнее, но и так очень хорошо.

Живодерство раскачивалось весьма ощутимыми темпами, все же бедных несчастных мышек голой и вонючей пяткой размазывал по полу. Чем не изверг? Удовольствия от процесса я не получал, даже напротив: когда под ногой хлопает что-то теплое, жидкое и скользкое – это неприятно. Но моего мнения никто и не спрашивал – живодер, и точка. Хотя приближающуюся единицу к силе я очень даже ждал.

Инвентарь медленно, но верно забивался крысиными составляющими, но лидировали среди прочих хвосты. Эти падали всегда и с любой крысы, правда, никакой ценности я в них не видел. В описании коротко указывалось, что сие лысое чудо – крысиный хвост, и все. Аналогичное описание было у камней, но я упорно продолжал собирать боевые трофеи.

Продвигался, придерживаясь правила правой руки, выбирая на развилках крайний правый коридор. Спустя энное количество времени перешел на левую, после – среднюю верхнюю и полунижнюю зеленую руку.

Спустя четыре часа блужданий хотелось выть, пищать и в целом вести себя непотребно – я окончательно заблудился и один раз даже умудрился вернуться туда, где провалился в канализацию. Мне катастрофически не хватало карты!

С Грибником и Цепким Глазом уже особо не заморачивался, но все равно поднял оба до третьего ранга. Хотелось тупо на все забить, но поборол меркантильные позывы, все ж не сахарная барышня. Это мне сейчас все серо и убого, а

вот выберусь, еще радоваться буду наработанным статям.

Крыс валил нещадно, особого усердия добавило нарастающее напряжение. Дали всего три очка характеристик, два вложил в силу, одно в тело. Потихоньку начал смещать акценты, за каждый уровень все равно давали по пять хитов, что по-своему выравнивало ситуацию. Таланты мельком просмотрел, но трогать не стал. К таким делам нужно со спокойной головой подходить. А пока мочить крыс, ибо я великий и могучий Алькор, чье тело не знает усталости, если столб выносливости выше желтой зоны.

– Творец, взываю к тебе, молю о помощи и дарую, – вознося мольбы, пытался прицелиться в особо верткую крысу, крутящуюся у меня под ногами. Ну а что, богов-покровителей у проклятых нет, а вдруг обращение к Создательнице зачтется.

– Жизнь! – Удар. Мимо.

– Этой! – В молоко.

– Жалкой! – Так же!

– Твари!!! – Под ногой неприятно хлопнуло, и заляпанная кровью пятка слегка просела в пол.

Ваша ненависть к животным продолжает расти. Целиком и полностью отдавшись издевательствам, вы изобретаете все новые и новые жестокие способы убийства, оттачивая свое мастерство и восходя на новые кровавые вершины.

Живодер достиг четвертого ранга.

Суммарный урон по животным увеличен на 10 %.

Суммарный шанс нанести критический урон животным увеличен на 10 %.

Суммарный бонус к урону в воде 10 %.

Сила +1.

Живые создания чувствуют вашу ауру Живодера. Параметры многих ездовых животных и фамильяров будут снижены на 35 %.

Осторожно, следующий шаг может определить вашу стезю.

Вот и аукнулось мне живодерство. Ведь были тревожные звоночки еще у конюшен, правда, я тогда все на расовые особенности списал. А теперь любого благородного скакуна своей пятой точкой в ездовую клячу превращу.

Получено достижение: «Давитель».

Оружие – удел слабых телом. Признавая лишь свое тело, вы сами отнимаете чужие жизни! Сотни ударов, сотни экспериментов, и вы достигли высот в этом... искусстве ведения боя!

Награда: добавлено активное умение «Размозжить».

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

Откладывать изучение плюшки не было причин, так что сразу вызвал новое окно и погрузился в чтение.

Размозжить – способность ближнего боя.

Время каста – 2 секунды. Перезарядка – 10 секунд.

Эффекты: $\times 1,5$ стандартного урона, 10 % шанс оглушить при ударе в голову, 0,1 % шанс, проигнорировав жизни мелкого врага, размозжить его. Урон по площади 6 единиц, радиусом 1 метр.

Способность прокачивается исключительно во время боевого использования. Невозможно вкладывать очки характеристик и талантов.

Дамаг по площади был чисто символическим, а вот все остальное очень даже ничего! Оглушение и стопроцентный крит – это сила! А если существуют мелкие высокоуровневые монстры, то и вовсе сказка. Это же, как пройду пристанище, можно точку воскрешения поставить рядом с местом респа мелких тварей. Пусть сам буду ляпаться с одного удара, но каждое бинго будет приносить огромные дивиденды! Да и с теми же крысами теперь будет проще.

Торопясь пустить в ход умение, поспешил с закреплением активации. На этот раз решил сделать связку слово – действие. Первый порыв привязать к удару ногой пришлось отбросить. Каждое умение должно применяться стратегически и с умом, а тут банальный автокаст получался, бегать точно не смогу. Да и мало ли как система расценит мой широкий шаг. Применю боевое умение посреди города и все – акт терроризма напополам с вандализмом, за которые тут же посту-

пит предупреждение в виде избиения и срока. Утрирую... по крайней мере я на это надеюсь, хотя кто знает. Сам удар был далеко не тихим, так что на незаметный ключ не заморачивался.

— Крысиный Фарш! — закричав, я повторно вмазал по тушке, та подозрительно просела, а следом за ней и я. Пол пошел трещинами, и спустя миг я уже летел вниз.

Вы первый, кто обнаружил катакомбы города Торгурия!

Известность + 100.

Первый убитый вами монстр принесет улучшенные трофеи.

В течение дня трофеи и опыт за убийство монстров в локации удвоены.

Как первооткрыватель, вы имеете пожизненный бонус за получаемый опыт и трофеи +20 %.

...

Вы упали с большой высоты. Получен ущерб 61 единиц! Вы оглушены на 59... 58...

...

Акробат достиг второго ранга.

Максимальная высота, на которую вы можете подпрыгнуть, увеличена на 2 %.

Повреждения от падений уменьшены на 2 %.

Суммарный бонус: высота прыжка увеличена на 3 %.

Повреждения от падений суммарно снижены на 3 %.

Ловкость +1.

Получен опыт +10.

Дежавю! Лежу на спине и тихонько поскуливаю от боли. Башка кружится, а вместе с ней покачивается дыра в потолке, до которой метра три, не меньше. Того и гляди, оборванец свою... лицо покажет, да грибочки вниз скинет. Разве что сейчас еще и пыль кругом.

Лежал очень неудобно, левая половина тела свисала – видимо, упал на обломок. Закрыв глаза, погрузился в медитацию, отрешенность – отличная штука. Дождавшись, когда спадет оглушение и мозги придут в норму, попытался встать. С трудом удержав равновесие, вцепился в стену. Каким-то чудом я, не долетев до пола около двух метров, приземлился на выступ в стене.

Сказочное везение, ведь если бы меня не прикончило падение, дело довершили бы крысы-переростки, по сравнению с которыми все мои прошлые жертвы казались маленькими и невинными.

Тварей была целая орава. Ползая друг по другу и держа омерзительными лысыми розовыми хвостами, они жадно смотрели на меня алыми бусинками голодных глаз. Мой взгляд заскользил по потенциальным противникам, и система поспешила подсказать их имена. Крысы-людоеды от тринадцатого уровня, некоторые и вовсе не определялись, а это

означало как минимум разницу в двадцать уровней. И это было великолепно!

Пришедшая в голову идея требовала действий здесь и сейчас. Вонзив ногти в ладони, набрал родимой багровой кроушки и плеснул одной из крыс в морду. Под тихое шипение вгрызающейся в плоть крови грызун жалобно заскулил и закрутился на месте, но не убежал.

Меня накрыла волна безумного веселья. С моим-то договором, я выйду из канализации с парочкой бонусных ставок! И ведь есть куда вложить талант, чтобы самому ласты не склеить!

Немедленный геноцид крыс отложила система, порадовав меня сообщением.

Вы голодны и хотите пить. Ваш организм больше не способен восполнять жизнь, ману и выносливость. Если в ближайшее время вы не утолите жажду и голод, то ваше состояние перейдет в Истощение.

— Твою ж налево, как не вовремя. — На мои возмущения крысы ответили усиленным писком. — Спокойствие, товарищи, только спокойствие!

Злобный план откладывался, ибо было нехорошее предчувствие, что во время Истощения я начну потихоньку, или не очень, помирать.

— Он умер от избытка чувств, среди которых преобладали чувства голода, холода и жажды. — Вроде бы и веселая шутка,

а настроения не подняла.

Еда была, вот только качество желало лучшего. Элитное хорьковое мясо с ядом, три подпорченных сточными водами кроличьих филе и десятки крысиных отбивных. Что же выбрать? После недолгих раздумий остановился на последнем. Хорек был отравлен, кролики официально побывали в канаве, а вот крысиное мясо шло как условно чистое. Правда, описание у всех вариантов было схожее и не сулило ничего хорошего.

– Это нутрия, деликатес и дорогое блюдо, – достав сырой кусок мяса, попытался я настроиться на трапезу. Умом понимаешь, что игра, но по пальцам стекает кровь из сочащегося куска крысятины. – Блюдо, которое забыли приготовить...

Судя по ажиотажу внизу, каннибалы моей брезгливости не разделяли. Глубокий вдох – и я откусил первый, но далеко не последний кусок. Тошнило знатно, в желудок нехотя проскользило что-то склизкое, но я продолжал давиться, пока не осилил всю порцию.

Вы съели некачественный продукт, и ваше состояние ухудшилось. Жизнь 119/130.

Дебафф голода и жажды никуда не делся. В ход пошел второй кусок.

Вы съели некачественный продукт, и ваше состояние ухудшилось. Жизнь 108/120.

Урон увеличился, а результат все тот же.

Вы съели некачественный продукт, и ваше состояние ухудшилось. Жизнь 94...84... 9/120.

После седьмой порции пропала жажда, видимо, из-за обилия крови, а вот голод не хотел уходить даже после девятой. Напоследок у меня осталось десять хитов, и это при условии, что за все трапезы всего раз меня отравило на меньшее количество хитов, но выбора у меня не было, и это последний кусок во всех смыслах. Либо он меня спасет, либо убьет.

Доступен осколок души: Всеядный.

Кто-то может крошить камень руками, а у вас столь же силен желудок. То, от чего иных воротит, вы смакуете и наслаждаетесь мерзким вкусом.

Эффекты: -50 % отрицательного эффекта от ядовитой пищи.

– 50 % положительного эффекта от элитных блюд.

Предупреждение! Изысканные существа и представители высшего общества будут относиться к вам предвзято.

Принять/Отклонить

Очередной осколок, который придется взять, не потому что я так задумал, а чтобы выжить здесь и сейчас. Все же еду сам выбираешь, и, если забыть о форс-мажорных ситуациях, народ берет с собой не только провиант, но и что-то с положительными эффектами. На начальных этапах выхлопа и

так будет с гулькиным носом, а если его еще и урезать в два раза...

Переживем! Вон, живодер поначалу тоже не вызвал бурной радости.

Прогнав нехорошую мысль, что в живодерстве изначально чувствовался потенциал – подтвердил выбор.

Принят осколок души: Всеядный.

В осколки душ невозможно вкладывать очки характеристик или талантов.

Способность есть все отлично помогает выжить в диких и, казалось бы, безнадежных условиях, но в больших городах и просто культурных селениях мало кто по достоинству оценит подобный талант.

...

Ваши осколки хорошо дополняют друг друга, но, если вы действуете наугад, не будьте слишком безрассудны.

Свободных осколков 2/5.

Была не была...

Следующий кусок отвратного мяса меня наконец-то насытил, но расслабляться я не спешил, а сразу перешел в режим медитации – и правильно сделал. Столб хитов едва заполнился, как вновь тело изъявило желание кушать.

От поедания крысиного мяса вопреки описанию Всеядности наслаждения я не получал, правда, вкус немного притупился, стал более пресным – и на том спасибо. Еще три порции – и хиты вновь помчались вверх, но зол я был как собака.

На мои телодвижения крысы отреагировали бурным ажиотажем и дружным усиленным писком. Возбужденная толпа фанатов – зрелище еще то. Тут хоть понимай, хоть не понимай, что вокруг все не по-настоящему, а оказаться погребенным толпой крыс все равно не хотелось.

– Пищите, пока можете.

Крысы оказались исполнительными и тут же исполнили команду, но я уже целиком и полностью погрузился в изучение открывшихся талантов, благо теперь было из чего выбрать. Вновь пришлось забить на дыхание и по полной вложиться в Единение.

Токсичность подняла урон в секунду в зависимости от фазы. Сейчас была четвертая, итого девять урона в секунду. Следом прокачал Багровые Реки, немного пафосно, но название было оправданно и позволяло лить кровь сколько угодно и не давало снижаться хитам ниже отметки в 35 %, это даже с запасом перед красной зоной – идеальное умение в моей ситуации.

Привстав и закрепившись, я с кровожадной улыбкой, аки маньяк, принялся лить багровые реки. Моя жертва верещала, скулила, но не убегала. Видимо, чувствовала, что стоит до меня добраться, и она легко сожрет обидчика. Фигушки, я стою крепко, а они низко, и изменения расклада не предвиделось.

Бар жизни крысы медленно, но верно полз вниз, а когда счастье было уже так близко, мечты и мой потенциальный

опыт обратились в ничто. Стоило бару жизни привлекательно замигать в красной зоне, на крысу с восторженным визгом набросились товарки, а когда расползлись в стороны, то я сумел разглядеть лишь грязное пятно на полу, которое вылизывали самые упертые.

– Ах вы, твари! Да я... да вас! Не по-товарищески это!

Быстро перейдя от угроз к делу, вновь принялся окроплять грызунов кровью. Боевой запал держался долго, но крыс было слишком много. С каждым последующим взмахом руки тяжелели, а я физически чувствовал, как с новым росчерком крови, из моего тела уходят силы, при этом бар выносливости был на приемлемом уровне. Кто его знает, может системное ограничение или же отголосок реальности?

Вынужденный перерыв на обед не принес радости и удовольствия. Любопытства ради попробовал мясо хорька, и оно, пусть и горчило, оказалось куда лучше. Крольчатина также пошла на ура, но, дабы утолить голод, пришлось в итоге вернуться к запасам крысятины. Мясо, жесткое, пропитанное кровью и с земляным привкусом, – вот она, мечта любого игрока.

Пока давился, обратил внимание, что из глубин катакомб с завидной частотой появляются все новые крысеныши, но поменьше уровнем, от седьмого. Бедняги. Самая здоровая крыса, прозвал ее Лектором, чаще всех добивавшая собратьев, просто кидалась на мелких и заживо сжирала. Видимо, у нее тоже перерыв на обед...

Дальше дело пошло бодрее, в какой-то момент Лектор получил очередной уровень, подрос в ширину и длину, после чего окончательно оборзел. И если раньше она хотя бы ждала, когда искалечат соседа, то теперь зачастую кидалась сама, добывая противника без моего участия.

За следующие четыре часа обедал три раза. Поднял всеядность до второго уровня и бонусом получил единицу к телу, а мои гурманские наклонности немного расширились. Теперь пятидесятипроцентный штраф на качество эффекта шел не только на элитные, но и на отличные блюда. Этаким Макаром мне и обычную пищу по качеству урежут. В противовес некачественные блюда так же потеряли половину силы негативных эффектов.

Глянув вниз, встретился взглядом со своим практически напарником. Разжиревший на нехилых харчах Лектор вымахал практически вдвое, чем теперь вызывал бурные опасения, ибо не допрыгивал до меня самую малость. Его уровень я уже давно не видел, а вот добавившаяся багровая аура намекала на большие и толстые обстоятельства – крыса явно вышла на новую ступень эволюции.

Чертовски устал. Сколько я уже тут? Почти двенадцать часов...

Вроде бы игра, а вымотала по полной. Спать не хотелось, а вот отдохнуть, развалиться на травке или просто повалиться дурака – это да!

Отложив в сторону все свои хотелки, запихнул в себя оче-

редную порцию мяса, привстал, вонзая пальцы в ладони.

— Эта канализация слишком тесна для нас двоих, — скалясь, посмотрел в глаза врагу, — и помни, я давал тебе шанс спастись бегством. Испей же моей крови, тварь! — Получилось не очень бодро и воодушевленно, видимо слишком устал, но я честно старался.

Внизу речь не оценили, особенно когда в морду прилетела первая порция кровищи. Спустя пару минут багрового душа, хиты крысы едва сдвинулись, думаю, сбил около процента. Результат подогрел энтузиазм, и я, полный предвкушения, принялся хлестать с удвоенной силой. На качество атаки это не влияло, но какая разница?

То, что поспешил радоваться, осознал через каких-то полчаса, столб крысы просел чуть больше чем на десятую часть.

Кажется, это надолго...

Четыре часа! Четыре гребаных часа я мочил эту тварь! Любая больница удавилась бы за возможность постоять рядом с крысой с парой десятков, а то и сотней ведер для сбора донорской крови. Перерывы на еду я не делал. Одной рукой доставал мясо, а второй поливал Лектора. За это время пропитался лютой ненавистью ко всем крысам на том и этом свете. Но с каким же блаженством я всаживал последние убийственные литры крови в крысятину! Под конец из меня невольно попер безумный смех.

Матерая Крыса-Каннибал убита!

Вы получили 6.534 опыта!

**Вы получили новый уровень! Текущий уровень
5! (Пройдено 5 фаз без единой смерти.)**

**Вы получили новый уровень! Текущий уровень
6!**

**Вы получили новый уровень! Текущий уровень
7!**

**Вы получили новый уровень! Текущий уровень
8!**

**Вы получили новый уровень! Текущий уровень
9!**

...

**Вы уничтожили существо, превосходящее вас
на 10 уровней!**

**Поздравляем! Получено достижение
«Бесстрашный»!**

**Награда: Слава +100! +1 % к урону по любым
существам, которые выше вас уровнем.**

**– 1 % к урону по любым существам, которые
ниже вас уровнем.**

...

**Вы уничтожили существо, превосходящее вас
на 20 уровней!**

**Поздравляем! Получено достижение «Великий
II ранга»!**

**Награда: Слава +200! +2 % к урону по любым
существам, которые выше вас уровнем.**

**– 2 % к урону по любым существам, которые
ниже вас уровнем.**

...

Вы непрерывно сражались более четырех часов!

Поздравляем! Получено достижение «Рьяный... Безумный... Сумасшедший... Великий Дуэлянт»!

Награда: Слава +50, +100, +150, +200!

+1 % +2 % +3 % +4 % к урону по противникам во время схватки один на один.

...

Вы провели безупречную дуэль, не получив ни единого удара от противника более чем за четыре часа схватки подряд!

Поздравляем! Получено достижение «Осторожный... Расчетливый... Безупречный... Неуязвимый Дуэлянт»!

+1 % +2 % +3 % +4 % к защите с противниками во время схватки один на один.

...

Добавлена способность «Вызов на дуэль». За каждого дополнительного врага во время дуэли все бонусы Дуэлянта удваиваются.

Смахнув со лба катившийся градом пот, с блаженной улыбкой перечитал каждый пункт приваливших достижений. Слабость никуда не делась, но теперь я был рад – жизнь не только налаживалась, но и быстро восстанавливалась на пару с выносливостью.

Забив до краев зеленый бар, спрыгнул на грешную землю, отчего хиты качнулись и просели на четверть. Долети я до

земли во время обвала, точно бы сдох, даже без крыс.

Подойдя к Лектору, с удивлением заметил, что более не испытываю к крысе ненависти. Бой был окончен, награда и опыт сгладили острые углы, и на душе стало легче и светлее.

– Несмотря на то что ты был порядочной сволочью и... крысой, жрал своих, пищал, как свинья, но противником оказался сильным.

Простые слова, в ответ на которые не посыпались сообщения, мол, какой я благородный и вообще молодец, но отчего-то я был уверен, что за мной наблюдают. Паранойя? Создательница? Трансформовцы? Все может быть.

Отдав почести, перешел к шкурному вопросу, о котором не забывал ни на минуту. Бонус первооткрывателя, помноженный на толщину тушки Лектора, принес нехилые барыши. Хотя по-настоящему оценить прелесть или убогость трофеев я не мог, элементарно было не с чем сравнивать.

**Кастет Головореза 29/50 +2 к силе, имеется
15 % шанс оглушить противника.**

Кованые Башмаки 20/40 +4 брони.

Серебряная монета 7, медная монета 82.

Карта Теллуры и ее подземелий.

Рванный Пояс – не идентифицировано.

Ржавые Наручи – не идентифицировано.

Руки непроизвольно потянулись к карте и с благоговением раскрыли ее. Печать на пергаменте сломалась, и пергамент, словно хрустальный, разлетелся у меня в руках мелки-

ми блестящими осколками, а в левом верхнем углу мигнуло и зафиксировалось новое окошко.

Задание «О дивный мир вокруг» I этап, найти карту города – выполнено.

Награда: 10 опыта.

Уровень 9: 111/1800.

Задание «О дивный мир вокруг» II этап, найти карту предместий – выполнено.

Награда: 100 опыта.

Уровень 9: 211/1800.

Задание «О дивный мир вокруг» III этап, найти карту графства – выполнено.

Награда: 250 опыта.

Уровень 9: 461/1800.

Задание «О дивный мир вокруг» IV этап, найти карту королевства – выполнено.

Награда: 500 опыта.

Уровень 9: 961/1800.

Задание «О дивный мир вокруг» V этап, найти карту мира – выполнено.

Награда: Профессия Картограф.

...

Открыта новая профессия: Картограф I ранга.

Скорость передвижения по неразведанной местности +5 %.

Скорость передвижения по самостоятельно разведанной местности +10 %.

За открытие неизведанных земель будет

начисляться опыт.

За самостоятельное освоение профессии перенос разведанной территории на карту производится автоматически.

Полный предвкушения, открыл окно карты и с трудом сдержал вздох разочарования.

– Это фиаско, господа, – только и смог пробурчать, смотря на огромное черное полотно с одинокой синей точкой в центре.

Карта была девственно чистой...

*** * ***

Вы устали и хотите спать, немедленно отдохните. Ваша выносливость...

Пошатываясь от усталости, отмахнулся от издевательского сообщения и отправил в рот крысиный глаз. Почти скатившаяся в ноль выносливость поднялась до желтой зоны, а я со скорости гусеницы перешел в режим турбо-черепахи.

После двадцати часов и сколько-то там минут Теллура решила, что мне давно пора спать, и встала в позу.

Кто бы был против? Вот только не судьба. Я останавливался, пробовал лечь, даже закрывал глаза и симулировал, но система была непреклонна и настаивала на настоящем живом сне. Просто валяться не видел смысла, так что пер впе-

ред под грузом полудюжины нехилых дебафов. Жизнь съехала в желтую зону, мана в красную, а показатель выносливости и вовсе стремился к нулю. Плюс снижение радиуса обзора и голод каждые пятнадцать минут. Ну, а я в ответ, словно семечки, щелкал крысиные глазки, которые оказались неплохим тонизирующим средством. Как я и ожидал, всеядность начинала приносить плоды. Изначально дополнительные характеристики, а то и вовсе все у ингредиентов закрыты и открываются в лабораториях алхимиками, зельеварами и прочими учеными мужами. Но я, поедая все подряд в очередной попытке избавиться от голода, натолкнулся на иной путь. С вероятностью в одну сотую процента можно распробовать один из эффектов. В миг свершения всеядность поднялась на третий ранг и добавила себе эффект распознавания, а мне пошла премиальная единичка к телосложению.

Кроме того, навел порядок в характеристиках. Бонусные пять очков по единичке распределились в пять основных характеристик. Оставшиеся 28 раскидал между Телом и Силой. Подмывало усреднить их, но все же пять хитов за уровень помогали держать показатель в приемлемом состоянии, так что акценты окончательно сместились. 18 – в Силу, оставшееся – в Тело. Таланты не трогал, состояние было неподходящее.

Имя: Алькор (слава 900).

Раса: Проклятый.

Свободных: Характеристик 0; Талантов 5.

Уровень: 9.

Опыт: 1.454/6.000.

Основные Характеристики:

Телосложение: 20 (+2).

Сила: 30 (+4).

Интеллект: 8 (+2).

Ловкость: 9 (+2).

Дух: 9 (+2).

Живодер: IV ранг.

Всеядный: II ранг.

Отверженный: I ранг.

Показатели:

Жизнь: 225 (+20).

Выносливость: 300 (+20).

Мана: 60 (+20).

Способности:

Медитация (транс; отрешенность): IV ранг.

Бегун: I ранг.

Акробат: II ранг.

Профессии:

Грибник: II ранг.

Картограф: I ранг.

Модификации:

Цепкий Глаз: II ранг.

С обновленными характеристиками чувствовал себя намного уверенней, но из катакомб выбрался не благодаря им – спасла крысиная голова. Не поленился и оторвал ее или

скорее открутил от туловища, как оказалось – не зря. Все товарки, что ниже уровня Лектора, не нападали первыми – то есть все местные крысы. Видимо, меня как раз за Лектора и принимали. Так что на пути к свободе развлекался тем, что объявлял дуэли хвостатым – работало. Поодиночке, не без труда, но валил паршивок, но поднявшись на уровень канализации, так и не достиг десятого уровня.

Любой геймер, а может, и я сам спустя пару дней, будет уверять, что мне несказанно повезло – может, и так, но сейчас меня все бесило. Хотелось на волю, подальше от гребаной канализации и ее журчащих рек изобилия. Кстати вода здесь была не в пример чище, видимо замануха для дайверов в черте города, но меня подобные приключения не прельщали. Единственным развлечением здесь было уничтожение мелких крыс. Опыта давали чисто символически – единичку, но я продолжал свое нелегкое дело. Помогало отвлечься, да и свежие глаза оказывали более бодрящий эффект.

Вы устали и хотите спать. Отдохните немедленно. Ваша выносливость...

В бездонную яму, под названием желудок, упал очередной бодрящий деликатес.

Получен 1 опыт.

Прости, крыс, ничего личного, это просто... твои глаза меня манят. А ведь до сих пор из каждой лишь хвосты падают, в остальном – рандом и прокачивание живодерства с

выдираанием очей ясных.

Получен 1 опыт.

Вы объявлены вне закона в городе Торгурия и его предместьях.

Получен 1 опыт.

Получен 1 опыт.

Вы устали и хотите спать. Отдохните немедленно. Ваша выносливость...

Получен 1 опыт.

...

Вы убили 1000 крыс!

Поздравляем! Получено достижение «Крысолов»!

Награда: +50 славы! При сражениях с крысами ваш урон повышается на 15 %.

Отмахнувшись от сообщения, я устало брел вперед, а позади попискивали самые мелкие крысенушки. Их у меня... нога не поднялась раздавить. Нулевой уровень, слабые и ни на что не способные. Попадались очень редко, всего шесть штук набралось. Обозвал их Чертовой Полудюжиной.

Уважаемый Алькор, администрация благодарит вас за предоставленную информацию и надеется на дальнейшее сотрудничество. В случае, если вы будете сами сообщать нам о найденных багах, размеры награды будут увеличены. Приятной игры.

Награда: браслет Прокаженного.

Дополнительная награда: на ваш личный счет перечислены средства, суммой 25.000 рублей.

Следом упало сообщение с пометкой глобал.

Внимание! Расовое сообщение! Активный талант расы Прокаженный отредактирован! Количество базовых суммирований активного умения Проклятая Кровь ограничено 2, возможна прокачка данного параметра.

Что ж, обидно, но, честно говоря, я этого ждал. А оно, оказывается, и самому можно было сообщить. Будем знать.

Хорошо хоть в глобальном сообщении ни указали в объявлении мой ник, от людей пользовавшихся этим игровым моментом втихую и без злоупотреблений, я бы добрых слов не услышал.

Денежная награда – это хорошо. А на какой же счет они их перевели? Хотя во время оформления говорили, что регистрационную часть за меня оформят, в том числе и личную карту гражданина привяжут, а уж на нее завязаны не только банковские счета.

Двадцать пять тысяч. Интересно, а сколько капсула стоит, может, деньжат подкоплю, да и обзаведусь личным лекарством от смерти?

Браслет Прокаженного имел лишь одно открытое свойство, которым очень меня порадовал. Помимо бонуса к броне, оно повышало количество суммирований юшки с двух до трех. Бог взял, бог дал?

– Благодарю, Создательница, за дары, – продекламировал я в потолок. Показатель слияния был уже на пятидесяти процентах. Интересно, а что он дает? Сколько его ни рассматривал, все пусто. Нужно будет завтра посмотреть.

Попивая глазную жидкость, я, бомж первого ранга и живодер четвертого, уныло переставлял ноги и брел во тьму. На карте исправно отображался мой путь, а значит, в конце концов, я найду выход.

Вы находитесь в катакомбах свыше двадцати четырех часов подряд!

За долгие часы, проведенные без солнечного света, ваши глаза приспособились улавливать малейший отблеск света. Тьма перестала быть крошечной и приоткрыла свои тайны!

Цепкий Глаз достиг третьего ранга.

Дальность обзора суммарно увеличена на 30 %.

Суммарный шанс заметить скрытое/незримое 6 %.

Интеллект +1.

...

Цепкий Глаз достиг четвертого ранга.

Дальность обзора суммарно увеличена на 40 %.

Суммарный шанс заметить скрытое/незримое 10 %.

Интеллект +1.

Поздравляем! «Цепкий Глаз» первично модифицирован в «Кошачий Глаз»!

Полная модификация вступит в силу по

достижении пятого ранга.

В затылок вонзили уже знакомые бесплотные стальные иглы. Перед глазами все поплыло, и я без памяти рухнул на сырой камень.

Пелена перед глазами все крепла, а я уносился куда-то вдаль, а на душе стало легче.

Глава 4

Неприязнь

Доклад аналитика биоинженерного отдела (под грифом «секретно»).

Усиленные болевые стимуляции прошли десять из одиннадцати подопытных, девять из них сохранили лояльность к проекту. Проанализировав личные дела каждого из них, можно с наибольшей вероятностью утверждать, что дальнейшие стимуляции на физическом уровне выдержит 58 %, на психологическом уровне – 39 % испытуемых.

Прошу перевести под мой контроль всю группу испытуемых с последующей сменой статуса проекта «fortis» на проект «cerebrum». Также для корректной работы прошу расширить мои полномочия с уровня «А» до «АА».

...

Ответ руководителя проекта Трансформа (под грифом «секретно»).

Необходимо произвести равное разделение изначальной контрольной группы между проектами «fortis» и «cerebrum» на основании тестов с выявлением наибольшей податливости испытуемых к тем или иным воздействиям.

Расширение контрольных групп за счет притока новых лиц не предусмотрено, так что необходимо уделять больше внимания моральной и физической сохранности подопытных. Также прилагается список приоритетно-первичных испытаний, выходить за рамки которых на начальном этапе нецелесообразно. Программа «слияние» временно приостанавливается.

Ваши полномочия расширены с уровня «А» до «А+».

*** * ***

Разлепив веки, первым делом я заорал. С душой и крепким словцом наперевес. Ну, не привык я, открывая глаза, видеть милые лохматые морды крыс и их оскаленные пасти. Мелкие гаденыши облепили меня целым выводком, числом не меньше дюжины, и мирно дрыхли. Вот я и выразил всю крайность моего возмущения в звуковой форме.

Разогнав прилипал, обнаружил, что действо не обошлось без последствий для меня. Саван пропитался крысиным запахом, даже свойство у вещей появилось: «крысиный дух». Но это были мелочи, шмотки можно отстирать, наверное, а вот свою тушку уже не получится.

Скрытое задание: «Последний Приют» – выполнено.

Описание: позаботиться о детенышах, лишившихся опеки.

Награда: активное умение «Дитя».

...

Достижение «Дитя».

Описание: вы можете выбрать свое «Дитя».

– И как мне вас понимать, товарищи? А после будет профа матери-одиночки?

Ворчал больше для вида, по крайней мере по поводу достижения, хотя сам его факт меня немного смущал. Все же именно я сделал крысят сиротами.

Смахнув клочки серой шерсти, по инерции чуть не запустил руку в сточную канаву, но вовремя опомнился. Рефлексы реального мира, и с этим ничего не поделаешь. Хотя ничего удивительного, искупаться мне, и правда, не помешало бы. За вчерашний день прилично облип грязью, провонялся и в целом был не первой свежести, и даже не третьей, но волновал меня совершенно другой момент.

Так, а вот письмоцо от администрации, сейчас со всем разберемся.

Напоминаем, что по пункту 1.1.9 договора...

Опять цифры, пункты. Вмешательство оправданно, субъективные ощущения не опасны реальному телу, а виртуальное и потерпеть может. Под конец поздравляли с успешным стартом игры и пожелание больших и толстых свершений в оной. Вот, собственно, и вся суть текста, растянутого на три страницы.

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.