ВИКТОР ФРАНЦЕВ
МАГ-РУКОПАШНИК
16+

Виктор Францев
Маг-рукопашник

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=42163226
SelfPub; 2019

Аннотация

Легко ли играть за смешанный класс – мага-рукопашника? Сотрудник Корпорации, подарившей миру игру с полным погружением в фэнтезийную виртуальную реальность «Миры» решает это проверить. Уже с первых часов игры он сталкивается со странным поведением персонажей – они как будто знают про наш мир. Прокачивая своего персонажа, главный герой влезает в сложный конфликт между игровыми фракциями, выходит победителем из ряда опасных схваток, выполняет несколько редких квестов, обретает друзей и… любовь прекрасной эльфийки.

Содержание

Глава 1. Игра 4
Глава 2. Капитанская дочка 40
Глава 3. Бой быков 73
Глава 4. Воинская академия 98
Конец ознакомительного фрагмента. 104

Глава 1. Игра

Совещание в очередной раз затянулось. Начальник отдела – Гедеон Фаридович, долго и занудно рассказывает про стоящие перед отделом задачи, ругает сотрудников. До меня тоже доходит очередь.

– Смирнов, – противным скрипучим голосом произносит он, обращаясь ко мне. – Ты должен был сдать отчет еще на прошлой неделе. Почему я его до сих пор не получил?

Отчет? Какой отчет? Это вообще не моя работа – писать отчеты. И не мог он ничего такого мне поручить. Однако вместо того, чтобы просто удивиться, я чувствую, как холодеют руки, на меня начинает наползать непонятный липкий страх. Что со мной? И что, вообще, происходит?

– Смирнов, – начальник уже не просто обращается ко мне, он кричит. Лицо у него краснеет, губы трясутся от ненависти ко мне. – Ты уволен, лишен зарплаты и еще… – голос его падает до шепота, - *я выпью твою жизнь…*

Мой страх превращается в животный ужас. Все остальные участники совещания исчезают, а мы с начальником оказываемся в темном лесу. Вокруг деревья со странными изломанными ветвями. Я точно понимаю, что это не наш мир. В лунном свете лицо начальника начинает меняться – оно вытягивается вперед, изо рта выступают мелкие острые зубы.

Мне хочется бежать, однако я парализован, тело не слу-

шается. А то существо, в которое превратился мой начальник делает шаг вперед, протягивает ко мне руку. Я вижу, как его пальцы также начинают вытягиваться, менять цвет с телесного на серый, из них вылезают кривые когти. Он касается меня этими когтями и… я просыпаюсь.

Фух! Ну и сон! Некоторое время еще лежу в постели, приходя в себя, потом встаю. На работу мне идти не нужно – сегодня первый день моего отпуска. И сегодня же мне привезут и установят вирткапсулу, так что мой сон – видимо, таким причудливым образом в моем сознании преломилось ожидание этого события. Хотя, странно – это событие для меня радостное, я ожидал и стремился к нему очень давно, почему же во сне все трансформировалось таким странным образом?

С тех пор, как три года назад Корпорация запустила свой проект «Миры» – мечта об установке домашней вирткапсулы поселилась в умах десятков и сотен миллионов людей во всем мире.

Конечно, были те, для кого семьдесят тысяч евро (столько стоила самая дешевая модель вирткапсулы) не были запредельной суммой, и они сразу же подключились к виртуальному миру. А иначе как бы проект Корпорации заработал? Таких людей были сотни тысяч, и это дало начало Игре. Те же, кто не мог купить капсулу сразу, брали кредиты, упрашивали друзей, купивших это чудо современной техники, пустить их в нее полюбоваться красотами Миров и, хотя бы

немного, поиграть за какого-нибудь персонажа.

Появились и клубы, в которых можно было арендовать капсулу на время. Разумеется, как только такой клуб появился в моем городе и, по удачному стечению обстоятельств – недалеко от моего дома, я сразу же стал его клиентом. Зарабатывал в те времена – три года назад, я вполне неплохо. По крайней мере, мне так казалось, пока я не ознакомился с расценками клуба. Все, что я смог – это оплатить абонемент на капсулу раз в неделю на четыре часа, причем не в самое удобное время – ночь воскресенья. Надо ли говорить, что по понедельникам на работу я приходил абсолютно не выспавшийся, но зато всегда в прекрасном настроении, что в какой-то мере компенсировало мою сниженную работоспособность.

За все это время не пропустил ни одного воскресенья – поиграл и за мага, и за лучника, и за барда, за разные экзотические расы. Благо, для клубов выпускались специальные капсулы с быстрым переключением индивидуальных настроек.

А год назад, когда в нашем городе открылся офис Корпорации, я сразу же подал туда свое резюме и – вот везение, меня приняли. Зарплата – в полтора раза выше, чем на прежнем месте работы и, самое главное – льготные условия покупки вирткапсулы в кредит. Весь год я копил деньги, и, наконец, добавив к уже накопленной сумме отпускные, выплатил первый взнос по кредиту.

Сегодня – первый день моего отпуска, и сегодня же мне привезут капсулу! 28 дней погружения, каждодневная игра! Теперь вам понятно мое прекрасное настроение?

Разумеется, круглые сутки в игре находиться нельзя. Системы виртмира и самой капсулы тщательно следят, чтобы время пребывания в ней не превышало 12 часов в сутки. Рекомендованы 3 сессии, продолжительностью не более 4 часов каждая, и с не менее, чем получасовым перерывом между ними. В случае превышения времени – происходит автоматическое отключение. Конечно же, очень многие недовольны такими правилами. Есть много желающих не вылезать из капсулы сутками, однако здесь Корпорация четко стоит на позиции защиты здоровья своих клиентов, ну, и, заодно, ограждает себя от судебных исков.

Быстро завтракаю. Время еще только 9 часов утра. Капсулу привезут не раньше 12 часов, так что есть время сходить на тренировку. Не уверен, что в эти 28 дней у меня останется для них много времени. Занимаюсь я синто-до с самого детства. Тогда этот вид единоборств еще только появился, однако и сейчас заслуженно считается самым удачным синтезом большинства известных боевых искусств. Среди достижений – второе место на первенстве города. Хотя, честно говоря, я не очень любил соревнования, занимался больше для себя.

В зале народу немного. Побегал, размялся. Тренер в это время проводил тренировку для молодежи, встал вместе с ними, поделал форму. Сенсей поставил меня вперед, чтобы

я показывал пример молодым. Я не возражал. Он, глядя на меня, стал ускоряться, в общем молодежь мы слегка загоняли, им пока такие скорости выполнения блоков и ударов недоступны. Кажется, они остались недовольны. Потом поделал силовые упражнения, растяжки.

Еще спустя минут 10 пришел Валерка, размялся и позвал меня на спарринг. Валерка неплох, но скорости ему все-таки не хватает. Большинство ударов, которые он пропустил, я провел чисто на опережении. Я легко разгадывал его комбинации и срывал почти все атаки. Затем поспарринговал с Русланом. Руслан – здоровенный дагестанец ростом 190 см и за 100 кг весом. Он не из моей весовой категории, но мне нравится проводить с ним спарринги – тренируется собранность. Скорость его реакции не выше, чем у Валерки, однако уж если попадешь под его удар или в захват – мало не покажется.

Однако сегодня я был в ударе – в обоих смыслах этого выражения. От захватов Руслана уходил, от ударов уклонялся. И периодически сам пробивал по корпусу или лоу-кики по ногам. В какой-то момент, поднырнув под его боковой удар, неплохо пробил хук в челюсть. Руслан даже остановился, потрогал челюсть и предложил на сегодня спарринг прекратить. Обменялись рукопожатием, и я, в прекрасном настроении, совсем уже было собрался пойти в душ.

– Брюс! – внезапно услышал я девичий голос.

Вообще-то зовут меня Михаил, Брюс – прозвище. Из-за

моей любви к старым фильмам с Брюсом Ли. А позвала меня Багира – Ленка Звонарева, также занимавшаяся в нашем клубе. Ленка живет в соседнем доме, училась со мной в одной школе – на три класса младше. Занимается синто-до лет с 10 и очень даже неплоха в этом боевом искусстве. Раньше она тренировалась в городской спортивной школе, но полгода назад перешла к нам. Все в клубе знают, что Багира ко мне «неровно дышит», но я ее долгие проникновенные взгляды старательно игнорирую. Вот не надо мне всех этих истерик, ревности, требования внимания к себе, ночных вмс-ок и всего прочего. А, зная характер Ленки, я уверен, что все это последует, прояви я хоть какие-то знаки внимания в ее сторону.

Почему «Багира», тоже, думаю, объяснять не надо. 4D-сериал по визору, в котором герои Марвел совершенно хаотично перемешаны с героями Киплинга, думаю, видели все. Хотя бы одну серию. А подруга Короля-пантеры – пантера-оборотень Багира в исполнении миниатюрной Джессики Мей, персонаж очень узнаваемый. Ленка удивительным образом похожа и на Джессику, и на пантеру.

Вот и сейчас стоит вся такая гибкая и напряженная. Как пантера перед прыжком.

– Поспаррингуем?

Наконец, решилась! Не в кино меня позвать, так хоть на спарринг. Впрочем, от спаррингов я никогда не отказываюсь, поэтому киваю и иду снова на ринг.

Что-то сегодня я очень популярен. Во время нашего спарринга с Русланом почти половина тренирующихся прервали свои тренировки и смотрели на наш бой. Теперь же я вижу, как уже практически все, кто сейчас в зале, прерывают свои занятия и идут к рингу посмотреть на наш с Багирой бой. Ну еще бы, воздыхательница одного из лучших бойцов клуба решила показать ему, чего она стоит. Да и дерется Багира, надо это признать, очень технично и красиво. Я сам не раз наблюдал за ее спаррингами с другими девчонками и парнями. Вот только в эти поединки ее всегда ставил тренер, сама она никогда никого не вызывала. Еще, видимо, и поэтому такой интерес у соклубников.

Надо сказать, что от боя я получил удовольствие. В отличие от Валерки и, тем более, Руслана, Багира – очень быстра и увертлива. Несмотря на все свои «чувства» ко мне, дралась очень зло и жестко. Я специально не уходил в борьбу, в которой у Ленки против меня не было бы ни малейшего шанса и не использовал захваты. Только ударная техника, блоки, обманные движения.

Багира была хороша – металась из стороны в сторону, заходила мне за спину, проводила каскады обманных движений и короткие серии ударов мне по корпусу и в голову. Впрочем, я тоже не бездействовал и почти все ее удары цели не достигали или приходились мне в руки. Сама в борьбу, по понятным причинам, Багира тоже не шла.

Я в основном, защищался, оставаясь в центре ринга. Пер-

чатки я снял, поэтому бил только открытыми ладонями, и пару оплеух Багира от меня пропустила. К тому же, оборотной стороной ее высокой скорости было то, что она достаточно быстро выдохлась.

Я подловил момент, подбил ударом ноги ее опорную ногу и, когда она свалилась на спину, прыгнул сверху и обозначил удар кулаком в голову. Чистая победа! Ребята, столпившиеся вокруг ринга, захлопали. Багира явно ждала, что я подам ей руку и помогу подняться с татами, однако я не стал этого делать, отошел в центр ринга для поклона. Ленка, явно недовольная, поднялась сама, подошла и встала напротив меня. Обоюдный поклон, и мы расходимся. Я, наконец-таки, иду в душ, однако настроение уже не такое радостное как после боя с Русланом. Неужели это из-за того, что Багира расстроилась? Да нет, ерунда какая-то… Какое мне дело до ее чувств…

Вскоре я уже выкидываю девчонку из своей головы. Меня снова охватывает приятное предвкушение от предстоящего погружения в Миры. В фойе дожидаюсь ребят, мы договорились после тренировки сходить в кафе. Постепенно все собираются: Валерка, Руслан, Иван, Костя. Идем в «Барлиону» – неплохую такую кафешку рядом с клубом. Ребята, разумеется, знают, что мне сегодня привезут капсулу, и я ухожу на месячное погружение в Игру. Все поздравляют и откровенно завидуют.

Своя капсула дома есть только у мажора-Костика. У него

богатая семья, он не работает, а бесконечно учится в каких-то зарубежных университетах. По крайней мере, так утверждает. Впрочем, парень он вполне дружелюбный и адекватный. И ребята хорошо к нему относятся. Все остальные, конечно же, погружались в Игру в игровых клубах, но, как я уже сказал, удовольствие это недешевое, и длительное погружение никто из них себе позволить не может. Кроме Кости, но он, несмотря на наличие капсулы, не фанат Игры – раньше предпочитал тусить по ночным клубом, а теперь вот увлекся ЗОЖ, йогой и синто-до.

Неплохо посидели, пообщались, и я пошел домой. До привоза капсулы еще оставалось время. Я обедаю и сажусь за компьютер читать гайды по Игре. Все уже много раз читано-перечитано, стратегия развития на предстоящую игру тщательно продумана, но информация лишней не бывает.

Наконец, голос Помощника (домашний помощник – устройство умного дома) мне сообщает, что прибыли сотрудники Корпорации, доставившие мне капсулу погружения в Миры. На то, чтобы собрать и настроить капсулу у сотрудников корпорации уходит не более получаса. Я оставляю свою подпись в планшете у главного, настройщики (они же грузчики) наконец уходят, и я остаюсь один. Нет, не один – с капсулой.

Не теряя времени, раздеваюсь и ложусь в нее. Крышка пока не закрывается – еще минут 15 уйдет на различные настройки и синхронизацию капсулы с моим организмом. Все

мои необходимые данные для этого у Корпорации уже есть, делать мне ничего не нужно – просто лежать. Тело мягко погружается в гель внутри капсулы, он почти полностью обволакивает тело, оставляя только лицо. Минут пятнадцать капсула настраивается – раздаются какие-то щелчки. Слабое гудение. Никакого волнения не чувствую. Напротив, объятие геля и мягкое тихое жужжание успокаивает, умиротворяет. Наконец настройка заканчивается.

Мягкий женский голос из динамика капсулы сообщает:

– Подстройка капсулы к вашему организму закончена. Жалеете ли Вы закрыть крышку капсулы и приступить к настройке аккаунта и игре?

– Конечно, желаю! – отвечаю. Дремоты, в которую я успел впасть во время настройки – как не бывало, только азарт и нетерпение. Крышка капсулы опускается, на секунду наступает полная темнота, затем прямо перед глазами появляется меню настройки.

Смирнов Михаил Валерьевич, 2015 года рождения. Вам нужно выбрать персонаж.

Меню мне хорошо знакомо по игре в салоне, расу и все остальное я уже давно продумал заранее. Поэтому работа с ним много времени не занимает.

Раса. Выбираю хумана. Банально – большая часть игроков также выбирает игровым персом человека. Вторая по популярности раса – эльфы, выбирается значительно реже. И это при том, что экзотические расы имеют немало полезных в

прокачке, бою и ремеслах бонусов, и чем более она экзотична, тем этих бонусов больше. Тем не менее, человеческий консерватизм сильнее. Я же выбираю играть человеком отнюдь не из консерватизма – все давно продумано, и мне подходит именно он, как наиболее универсальный персонаж.

Выберите имя.

В слабой надежде на то, что в золотом аккаунте могут быть зарезервированы популярные имена набираю… Брюс. Занято. Брюс Ли, БрусЛи и еще несколько похожих вариантов. Все занято. Пробую имя Чак, и разные варианты, похожие на Чака Норриса, потом Брендон Ли. Наконец срабатывает сочетание Чак Брендон. Прекрасно! Звучно и намекает на двух любимых мной актеров старых фильмов с боевыми искусствами.

Класс персонажа. Воин, маг, разбойник, ремесленник, и т.д. Выбираю сразу два: воина и мага. Тут же появляется предупреждение.

Внимание! Вы выбрали сразу два класса персонажа. Прокачивая сразу оба класса, Вы приобретаете универсальность навыков, однако скорость прокачки каждого класса снижается.

Да, знаю я это! Подтверждаю.

Далее играю с настройками внешности. Беру за основу свой портрет и свои параметры, рост также оставляю свой, немного наращиваю мышцы, уменьшаю нос, сглаживаю скулы. Цвет волос выбираю пепельный. Нравится мне этот цвет.

В жизни как-то не решался волосы перекрасить, а здесь – в самый раз. Покрутил изображение перса в разные стороны, немного полюбовался им и, наконец, нажимаю «Войти в игру».

Вот она! Привычная стартовая локация. Уже несколько раз проходил похожие локи, отыгрывая разных персонажей. Однако сейчас все по-настоящему, и меня переполняет восторг! Я в игре на целый месяц каждый день! По многу часов!

Радостно вскидываю руки и вдыхаю воздух локации – пахнет цветами, свежескошенным сеном, еще чем-то очень приятным. Оглядываюсь. Типичная стартовая локация – сельская местность, рядом деревенька с огородами (местные обитатели – НПСы любят давать задания про огороды – копать, пропалывать и т.д.), пшеничное поле, чуть поодаль – лес, еще какие-то поля, сам я стою на дороге. Оглянувшись, вижу, что дорога ведет к воротам города, окруженного стеной. Да, все типично – можно пойти в лес или на луг бить мобов, можно в город или деревеньку за социальными заданиями или в магазин за необходимым оружием, инструментами, зельями и т.д.

Однако, у меня свой путь развития. Сначала вызываю меню и знакомлюсь со своими параметрами:

Уровень 1.
Сила: 1.
Телосложение: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Магия: 0 (заблокирована). Внимание! Открыть способность к магии можно в гильдии магов в городе или у знахаря в деревне.

ХП (очки жизни): 10

Энергия: 10 (10)

Репутация: 0 (нейтральная)

Мне магия пока не к спеху. Как я уже сказал, у меня свой путь развития, тщательно продуманный заранее. Поэтому я сначала делаю несколько пробных шагов, потом начинаю идти, удаляясь от города. Шаги вначале даются с трудом, как будто нахожусь в какой-то плотной среде. Правильно, так и должно быть. Нужно немного повысить силу и ловкость, тогда все движения будут даваться значительно легче.

Прохожу мимо деревеньки. При взгляде на нее всплывает окно:

Деревня Васильки. Рекомендуем посетить деревню, пообщаться с ее жителями и выполнить несколько их заданий для поднятия репутации и прокачки параметров.

Это – позже, пока прохожу мимо.

Когда запас Энергии от ходьбы снижается до восьми, возникает сообщение:

Вы делаете первые шаги в Мирах. Вы пока не пообщались ни с кем, не выполнили никаких заданий, однако постепенно

в нем осваиваетесь.

Сила: +1
Ловкость: +1
Телосложение: +1
Выносливость: +1

Внимание! Вы достигли нового уровня!
Уровень 2.
Сила: 2.
Телосложение: 2
Ловкость: 2
Выносливость: 2
Магия: 0 (заблокирована)
ХП: 20
Запас энергии: 20 (20)
Репутация: 0 (нейтральная)

Мысленно усмехаюсь. Если бы так было и дальше – прошел несколько десятков шагов и получил новый уровень. Да и все параметры поднял на единицу. Халява – только в самом начале.

Идти стало значительно легче, уже почти как в жизни. Пользуясь этим, ускоряюсь и пытаюсь перейти на бег трусцой. Бег пока не дается – ноги тяжелые, к тому же, начинаю задыхаться. Впрочем, ускориться мне все-таки удается, и уже шагов через 50 еще на единичку поднимается сила, а

затем, через десяток шагов, и выносливость.

Уровень 2.
Сила: 3.
Телосложение: 2
Ловкость: 2
Выносливость: 3
Магия: 0.
ХП: 20
Энергия: 14 (20)
Репутация: 0 (нейтральная)

Все идет по плану, сначала – прокачиваем физику. Бежать стало легче, и я бегу, вкладывая в это все силы, преодолевая сопротивление все еще пока не вполне послушного тела. Красоты мира временно отходят на второй план, для хорошего старта прокачки мне сейчас нужны сверхусилия, не жалеть себя, и буквально, прорываться через первые уровни.

Этот секрет знают немногие, нигде в гайдах он не прописан. Чем интенсивнее идет прокачка в самом начале старта персонажа, а именно – в первый час его виртуальной жизни, тем лучше она будет идти и в ходе дальнейшей игры. От первых минут зависит все – скорость развития всех параметров во всей последующей игре. Это точно не баг, такая скрытая возможность для чего-то заложена создателями Игры. Впрочем, понятно, для чего – для «своих»: то ли сотрудников, то

ли для кого-то еще. Уверен, что такие закладки для ускоренной прокачки персонажа в Игре есть еще. И, если информация о них каким-то образом просачивается – ее тут же удаляют, а с автором статьи, прознавшим про фичу, договариваются, чтобы он дальше ее не распространял. Как они это делают – этого я, разумеется, не знаю – возможно, за какие-то бонусы в игре, а, может, и за реальные деньги.

Эту закладку я обнаружил случайно, в предыдущем «воплощении», когда еще играл в салоне и решил отыграть нового перса – легкого пехотинца-пращника. По моему замыслу, этот персонаж должен был быстро бегать и закидывать врагов камнями из пращи издали. А, сделав бросок, тут же убегать.

Тогда, только воплотившись, я, как и сейчас, решил максимально прокачать бег и первый час бегал до изнеможения, очень быстро повышая Выносливость, а также взятый пассивный навык «Бег», возможность получения которого появилась в конце часа, когда я такими ускоренными темпами, забив на все остальные параметры, достиг 10-го уровня Выносливости. В следующие дни игры я заметил, что Выносливость у меня растет как-то неестественно быстро. Также прочитанный мною чей-то свежий гайд, удаленный через 10 минут после того, как я его прочитал, подтвердил мою догадку.

Поэтому сейчас я решил на все 100% воспользоваться этой информацией. Если, разумеется, фичу не пофиксили

за прошедшие пару недель. Вот это сейчас мне и предстоит проверить.

Итак, я бегу, бегу изо всех сил, насколько мне позволяют пока небогатые физические возможности этого виртуального тела. Силы меня быстро покидают, легкие начинают гореть от нехватки воздуха, мир перед глазами постепенно меркнет. Однако я бегу, не останавливаясь, стараясь еще ускориться, выжимая все силы из этого тела. Краем сознания отмечаю, что Энергия падает в ноль, глаза застилает багровая пелена, однако… в следующее мгновение она исчезает. Я по-прежнему бегу по дорожке, несмотря на нулевую энергию.

Внимание! Улучшение навыка:
Выносливость: +1. Всего: 4.
Вы достигли 3-го уровня!

Уровень 3.
Сила: 3.
Телосложение: 2
Ловкость: 2
Выносливость: 4
Магия: 0.
Репутация: 0 (нейтральная)
ХП: 30 (30)
Энергия: 31 (31)

Отлично! Фича работает! Сверхусилие принесло свой результат! У меня новый уровень, а с новым уровнем – полный запас энергии! Даже бонусный балл энергии добавился! Откуда он, я не очень понял, однако, похоже, что именно за совершенное сверхусилие.

Я, по-прежнему, несусь на всех парах по дорожке. Запаса энергии теперь больше, да и за счет повысившейся Выносливости снижается она теперь не так быстро, как раньше. Однако моя задача за первый час максимально прокачать не только Выносливость, но и остальные параметры. К сожалению, придется пожертвовать магией. Тут уж пришлось выбирать. Как бы я не просчитывал возможности ускоренной прокачки и физики и магии, ничего не получалось.

Для того чтобы добраться до Гильдии магов в городе и попасть на прием к наставнику магии, необходимо было затратить 30-40 мин. И это при удачном стечении обстоятельств, если к учителям не будет очереди из других игроков. Потом – прохождение проверки на магические способности (разумеется, они были, раз уж я выбрал класс мага, но соблюдение этой формальности в Игре было необходимо), и, тогда уже – посвящение в маги. В общем, уходило на все это точно больше часа, столь драгоценного в начале игры. Получить инициацию у знахаря в деревне получалось быстрее, но также отнимало критически много времени.

Поэтому от ускоренной прокачки магии пришлось отказаться и в первый час игры прокачивать исключительно «фи-

зику», оставив магию на потом. И первой по значимости среди физических параметров у меня была Ловкость. Бежать я не прекращаю, однако теперь не просто переставляю ноги, но и добавляю другие движения. Бегу зигзагами, резко останавливаюсь и снова ускоряюсь, разворачиваюсь на бегу и даже бегу вперед спиной.

Вознаграждение от системы не заставляет себя ждать:

Ловкость: +1. Всего: 3.

Запаса выносливости пока еще хватает, и я продолжаю экзерсисы. Сбегая с дороги, то добегаю по склону вверх к деревьям, то, наоборот, сбегаю вниз на луг. На лугу пару раз спугиваю мобов-кроликов, однако мне сейчас они не актуальны.

Система исправно награждает меня баллом Телосложения:

Телосложение: +1. Всего: 3.

В течение следующих нескольких минут на остатках энергии умудряюсь еще раз поднять и Телосложение, и Ловкость. Что я только не делаю: бегу спиной вперед и приставными шагами, прыгаю на бегу, даже изображаю что-то типа тройного прыжка. Ношусь вверх-вниз по склонам, подбегаю к деревьям и запрыгиваю на них, спрыгиваю и несусь по склону вниз.

Обнуление выносливости застает меня как раз на таком рывке вверх по склону к растущему на опушке леса огромному дубу. Перед этим я бежал, кружась на месте по дороге,

краем глаза заметил этот дуб, чем-то он меня привлек, и я, не раздумывая, на последнем очке выносливости рванул к нему, намереваясь вскарабкаться до ближайшей ветви, чтобы затем спрыгнуть. Не получилось. Ноги подкашиваются, и я падаю в двух шагах от дуба. Да уж, обидно! Сверхусилие не сработало. Ни повышения Выносливости, ни нового уровня. Придется ждать, когда восстановится энергия, чтобы продолжить прокачку.

Взгляд на таймер – я в игре полчаса. В принципе, уже неплохо прокачал основные параметры и, главное – создал задел на ускоренную прокачку в дальнейшем. Наберу энергию и в оставшееся до конца первого часа время займусь прокачкой Силы.

Смотрю на текущий ХП: 21 (30). Ну да, я ведь сейчас упал, получил какие-то повреждения. Пока не критично, еще много осталось. Сейчас важно – восстанавливать очки Энергии. И хорошо бы побыстрее, чтобы не терять драгоценное время первого часа. В принципе, лучше всего остаться лежать – в этом положении энергия восстанавливается быстрее всего, но меня почему-то тянет к дубу. Непонятно почему, интуитивно кажется, что обязательно нужно к нему прикоснуться. Решаю довериться своей интуиции. Один пункт энергии уже восстановился, и на этой энергии ползу к дубу. Касаюсь его рукой, потом усаживаюсь в полулотос, прислонившись спиной к дереву. Энергия будет восстанавливаться минут десять, сейчас можно будет просто посидеть, отдох-

нуть.

Я успокаиваюсь, замедляю дыхание. Торопиться некуда, пока восстанавливается энергия, я могу просто посидеть, отдохнуть. Посидеть, отдохнуть… Энергия восстанавливается, наполняет меня… Дышу спокойно, ровно… Хорошее время для того, чтобы отдохнуть.. наполниться энергией и спокойствием… Прокачка будет потом, а сейчас я наполняюсь энергией и спокойствием…

Я наполняюсь приятным теплом и умиротворением и потому появившаяся надпись:

Доступен активный навык: Медитация. Желаете взять этот навык? Да/Нет? хоть и вызывает у меня удивление – какие еще навыки на столь низком уровне развития, но лишь на каком-то отдаленном краю сознания. Этим же отдаленным краем сознания нажимаю кнопку «Да» и читаю надпись:

Вы освоили активный навык «Медитация». Медитация: 1.

Однако это происходит как будто не со мной. Я же здесь – сижу, прислонившись спиной к дубу. Чувствую энергию, наполняющую меня, поступающую в меня со всех сторон: сверху, снизу – от Земли… Чувствую спиной шероховатость коры дуба, энергию текущую по его стволу снизу вверх – от корней к его макушке и кончикам ветвей, трепетание его листьев. Частью своей энергии Дуб делится и со мной, помогая наполниться, восстановить затраченную энергию. Он как будто хочет что-то еще мне передать, тянется ко мне… а я

к нему…

Снова где-то на краю сознания:

Внимание! Вы пробудили Дуб Друидов, 10 уровня. Способности магии разблокированы. Магия: 1. Навык медитация: +1. Всего: 2. Вы получили уровень: 4. Запас энергии полностью восстановлен.

На этот раз изумление столь сильное, что пробивается с периферии сознания. Я постепенно выхожу из трансового состояния, открываю глаза. Я сижу, прислонившись спиной к дубу, его листва шумит над моей головой. Солнечный день, поют птицы. Я на возвышенности, вижу перед собой дорогу и за ней – красивый луг с зеленой травой, ромашками и еще какими-то цветами.

И надпись:

Вы получили достижение «Друг леса». Агрессивность всех лесных существ по отношению к Вам снижена на 50%. Скорость передвижения по лесу: +10%. Вероятность обнаружения грибов, ягод, полезных растений, кладов и артефактов в лесу: +15%. На вас обратила внимание богиня Деона! Получено достижение: «Внимание богини». Шанс получения божественного благословения: 50% (только в лесу, не чаще, чем раз в сутки). Магия: +1. Всего: 5.

Вами получен уровень: 5.

Ого! И все это через полчаса после первого входа в игру? Какое-то невероятное везение! Встаю, разворачиваюсь к дубу лицом. Теперь он для меня подсвечивается зеленым све-

том. Я вижу надпись рядом с ним: *Дуб Друидов, 10 уровень*. Касаюсь его рукой. Тут же всплывает надпись:

Вы желаете изучить магию друидов?

Конечно, желаю!

Вами изучена магия друидов… Получен пассивный навык «Помощь леса».

Что за навык, интересно? Ладно, почитаю про него потом. Эта магия мне незнакома, никогда ею не владел, и практически ничего про нее не читал. Однако отказываться глупо. Получается, открыть магию в игре может не только учитель магии или знахарь, но и такие вот Дубы друидов? Хотя, в принципе, я знал, что магические существа, например, драконы, магические способности открывать могут. Вот только в стартовых локациях драконов не бывает. А спящие магические дубы 10-го уровня, как выясняется – присутствуют.

Я уже не чувствую той связи с дубом, какая была во время медитации, вместо нее – ощущение благодарности. И еще есть понимание, что больше никаких бонусов от общения с дубом сейчас уже не будет. А в игре я – смотрю на таймер – 42 минуты, и у меня осталось всего 18 минут на бонусную прокачку. Касаюсь еще раз дуба рукой, прощаясь с ним, разворачиваюсь и шагом спускаюсь к дороге, на ходу разворачивая основное меню.

Персонаж: Чак Брендон.

Класс: воин-маг

Уровень 5
Сила: 3.
Телосложение: 5
Ловкость: 4
Выносливость: 5
Магия: 2.
ХП: 50 (50)
Запас энергии: 51 (51)
Репутация: 10 (нейтральная)
Репутация с фракциями леса: 20 (симпатия)
Активный навык: Медитация (2)
Пассивный навык: Помощь леса (1)
Достижения: Друг леса, Внимание богини Деоны

Очень круто! Телосложение и Выносливость выросли сами собой за счет повышения уровня и, возможно, достижений. А вот тройка у Силы как бы намекает, что именно ею сейчас и следует заняться. Ну и Ловкость до пятерки дотянуть, если получится. Оказавшись на дороге, снова срываюсь в бег. Через минуту бега дорога круто поворачивает вправо – прямо в лес, однако я продолжаю бежать прямо.

Сбегаю с дороги прямо в траву луга, падаю на руки и.. начинаю отжиматься. Именно так. На начальных уровнях прокачка Силы лучше всего проходит именно при помощи таких простых силовых упражнений как отжимания, подтягивания, таскания бревен, камней и т.д. Подтянуться на тройке

Силы у меня не получится, а вот отжимания – вполне.

Через пару минут и примерно сотню отжиманий Сила действительно вырастает на один пункт. Взгляд на таймер: 10 мин осталось времени для ускоренной прокачки. Запаса энергии еще много, и я выкладываюсь на полную силу. Отжимания на кулаках, на пальцах, с хлопками ладонями (в надежде заодно прокачать и ловкость). Время бежит неумолимо. Но ни одним параметр не растет. Вместе со временем заканчиваются и очки выносливости. Я каким-то невероятным усилием делаю упор только на больших и указательных пальцах и продолжаю отжимания уже на нуле энергии. *0.59.57, 0.59.58, 0.59.59…* и, в этот момент вновь перед глазами – багровая вспышка.

Выносливость: +1. Всего: 6.

Сила: +1. Всего: 5.

Ловкость: +1. Всего: 5.

Вы достигли 6 уровня.

Просто праздник какой-то.

Снова смотрю меню:

Уровень 6.

Сила: 5.

Телосложение: 5

Ловкость: 5

Здоровье: 5

Выносливость: 6

Магия: 2.
ХП: 60 (60)
Запас энергии: 62 (62)
Репутация: 10 (нейтральная)

Несколько секунд любуюсь показателями – все-таки отличный результат для первого часа игры. А не рекорд ли это? Впрочем, нет, не рекорд, иначе мне дали бы достижение. Полюбовавшись… продолжаю отжиматься. Есть у меня подозрение, что и второй час игры может дать бонусы для дальнейшей прокачки. Почему-то мне кажется, что первый час – это 100% бонус, второй – 50%. Никаких доказательств этому у меня нет, только мысль, что на месте разрабов, упрятавших в игре эту закладку, я бы поступил именно так.

Поотжимавшись минут 10 и не получив за это никаких бонусов, начинаю прокачивать Ловкость. В этот раз – кувырки. Самые разные – вперед, назад, через левое плечо, через правое, из положения стоя. Пытаюсь выйти в стойку на руках, однако силы пока не хватает, и я падаю на землю. Разглядываю в меню появившийся урон: ХП 52 (60). Так… все слишком медленно. Снова смотрю свои параметры в меню. Двойка магии, конечно, выделяется на общем фоне своей скромностью. Но, с другой стороны, я даже и не планировал открыть магию к этому времени. Да, и как я могу сейчас прокачивать магию, имея только один пассивный навык, да еще и связанный именно с лесом… Я же не в лесу, а на лугу…

Я чуть не треснул себя кулаком по лбу. Вот же лес – рядом. И зачем я вообще ушел из леса, побежал тренироваться на луг? Да, я действовал по заранее продуманному плану, но что мне мешало найти полянку в лесу и прокачиваться там? Помешал стереотип мышления – новичку в лес лучше не соваться, потому что там есть вероятность погибнуть? Да, там есть вероятность нападения на меня какого-нибудь животного – волка, да и лиса на моем уровне для меня опасна. А также змеи, еще и некоторые птицы (что может показаться странным, но это условности игры) могут быть агрессивны. Но, в целом, вероятность погибнуть в лесу не так велика, к тому же у меня теперь 50% бонус на снижение агрессивности лесных существ!

Лучше поздно, чем никогда. Вскакиваю и устремлюсь к лесу. Минута, и я там. Оказавшись в лесу, все-таки, скорость передвижения снижаю – много валежника, поваленные деревья, какие-то ямы. Минут пять пробираюсь через лес, раздвигая ветви и перебираясь через эти самые поваленные деревья. Хм… Ловкость должна сейчас качаться, все-таки я ее сейчас активно использую – и, перепрыгивая через ямы, и перебираясь через поваленные стволы… А что, если… эти стволы попытаться ворочать, сдвигать в сторону. Заодно и Силу прокачаю…

Однако первый же сдвинутый ствол небольшого поваленного дерева напрочь отбил у меня желание качать Силу таким образом. Под ним лежала, свернувшись клубком, змея.

Когда я отодвинул ствол, она высунула голову и зашипела на меня. К счастью, нападать не стала, а быстро уползла.

Дальше двигаюсь уже осторожнее, тем не менее, периодически спугиваю каких-то птиц, один раз, кажется, зайца. Никакой поляны не вижу, а заняться здесь кувырками или хотя бы отжиманиями нет никакой возможности. Слава богам, никто на меня не нападает.

Богам или… конкретной богине? Точно, меня ведь богиня Деона защищает в этом лесу. А если я еще и попрошу у нее благословение? То самое, которое можно просить один раз в сутки, с 50% успехом.

Выбираю небольшое пространство, где можно опуститься на одно колено. Как просить благословение у богов, я примерно представляю по предыдущей игре. Алтаря здесь нет, да и предложить из своих вещей я ничего не могу ввиду отсутствия этих самых вещей. Единственные штаны и рубаху предлагать нельзя, да и в город, куда я потом все-таки направлюсь, меня в таком виде не пустили бы. Поэтому вся надежда на искренность молитвы.

– Богиня Деона, помоги мне как можно быстрее прокачаться, пока я нахожусь в твоем лесу.

Так себе молитва, но просьба высказана. Жду какое-то время, но ничего не происходит. Странно, по идее, сразу должно было прийти сообщение, приняла богиня мою молитву или нет. Делать нечего, пробираюсь в глубь леса дальше.

Наконец, снова пятачок свободного места, с земли вспархивает какая-то птица и улетает прочь. На том месте, где она только что сидела, остается… птенец. Он растопырил крылья, раскрыл свой огромный клюв и смешно перетаптывается на месте, глядя на меня. То ли пугает, то ли есть просит – непонятно. В принципе, вот она – моя первая потенциальная добыча, первый моб, которого я могу убить, а трофеи – мясо и какие-то перья поместить в инвентарь. Мясо потом можно съесть, а перья продать в первой же встречной лавке. И заработать пару медяков. Взрослая птица после этого может на меня напасть, но судя по всему, она для меня неопасна. К тому же, напав, она может стать еще одним моим трофеем.

Вот только… Не хочется мне убивать птенчика. Внимательно оглядываюсь кругом, затем смотрю вверх и вижу на ближайшем дереве, совсем на небольшой высоте, гнездо. Похоже, именно оттуда птенец и выпал. Внимательно разглядывая гнездо, вдруг замечаю, что оно начинает подсвечиваться зеленым светом, всплывает надпись: *«Гнездо черного дрозда, 4 уровень»*. Перевожу взгляд на птенца – тот тоже теперь светится зеленым светом, над ним надпись: Черный дрозд, уровень 1. Теперь сомнения отпадают окончательно. Система сгенерировала мне первое задание в игре, а именно – поместить птенца обратно в гнездо. За это начислятся какие-то баллы.

Надо сказать, что система начисления баллов в Игре скрыта от пользователей. Занимаясь прокачкой, выполняя зада-

ния, ты набираешь баллы, однако никогда не знаешь – сколько именно, и сколько еще осталось до следующего уровня. За это Игру и критикуют, и хвалят – вроде как это делает игру более похожей на реальность. Хотя, как уж тут реальность – магия и прочее…

Я беру птенца в правую руку, он при этом меня больно клюет меня в руку. Ерунда, снялся всего 1 балл ХП. Подхожу к дереву, правой ногой упираюсь в ствол, левой рукой цепляюсь за ветку и подтягиваюсь к гнезду. Ого! Уже хватает силы подтянуться одной рукой, упираясь при этом ногой в ствол. Подтягиваюсь и кладу птенца в гнездо. Далее резво спрыгиваю с дерева.

Тут же перед глазами снова появляется полоса надписей:

Внимание! Вы выполнили скрытое задание «Помочь птенцу!»

Репутация с фракциями леса: +10.

Вы прошли испытание, данное Вам богиней Деоной. Богиня Деона дарит Вам свою благосклонность. В течение ближайших 30 мин скорость прокачки всех параметров при нахождении в лесу будет ускорена в два раза. Для достижения наилучших результатов Вам необходимо находиться на Священной поляне богини Деоны.

Здорово, конечно! Полученные бонусы радуют. Только вот где эта священная поляна? Уже сколько брожу по лесу, ни одной поляны так до сих пор и не нашел, тем более – священной. Внимательно вглядываюсь вокруг и… наконец

кое-что замечаю. Едва заметную тропинку, ведущую от меня вглубь леса и, как только что перед этим гнездо – едва-едва подсвеченную зеленым светом. Иду по ней и уже через пару минут действительно выхожу на очень красивую полянку.

Лес расступился, на поляне светит солнышко. Никаких подсказок – та ли это полянка, здесь нет, но я решаю, что именно та, и выхожу в ее центр. Чтобы не терять зря время, падаю в упор лежа. Вновь начинаю упорно отжиматься, добавляя хлопки и чередуя положение кистей. Минут через 10 следует вознаграждение.

Сила: +1. Всего: 6.

Замечательно! Вскакиваю и делаю кувырок из положения стоя. Черт, неудачно! Правая рука подламывается, и я хорошенько так прикладываюсь спиной о землю.

Внимание! Вы получили урон от падения на землю: – 15. ХП: 45 (60).

Не страшно, если снова падать не буду – скоро восстановится. Делаю теперь кувырок из безопасного положения сидя, потом еще и еще. Стараюсь разнообразить упражнения, замедляюсь, ускоряюсь, прыгаю на разных ногах, отрабатываю падения (на этот раз падаю мягко, без ущерба здоровью).

Еще минут через 10:

Ловкость: +1. Всего: 6.

Отлично, спасибо богиня Деона!

Снова пытаюсь сделать кувырок из положения стоя, и на этот раз все получается. То ли в этот раз повезло, а, может,

сыграла свою роль дополнительная единица Ловкости. Делаю еще кувырок и пытаюсь выйти в стойку на руках. И снова падаю. Уже набравшийся запас ХП снова улетает вниз, на этот раз на 18 пунктов. ХП: 39 (60).

Времени остается не очень много, поэтому стараюсь выжать из него максимум. Заметив у одного из стоящих на краю поляны деревьев подходящий сук, подбегаю к нему, хватаюсь и пытаюсь подтянуться. С огромным трудом, силушка пока еще не та, дотягиваюсь подбородком до сука. Бросаю взгляд на меню – осталась последняя единица запаса энергии. Ну, богиня, помоги! Сверхусилие – и новый уровень! Из последних сил подтягиваюсь еще раз – энергия на нуле! Еще! И… руки отказывают, я срываюсь с дерева и качусь вниз на поляну. Не сработало сверхусилие, даже под бафом благословения богини.

Мир окрашивается в желтые тона. Это значит, что ХП ушло в желтую зону – ниже 50%. Смотрю на меню. Да, все верно. ХП: 28 (60). Впрочем, никакой трагедии не случилось. За полчаса я поднял по единичке и Силу, и Ловкость, что очень даже неплохо. Сейчас полежу на полянке, отдохну, и отправлюсь в город. Основные параметры я и так неплохо прокачал.

Полежу, ну, или посижу. Дождавшись, пока появится единица Энергии, сажусь в полулотос. Вот только от дерева я откатился, посижу и так, на полянке, с прямой спиной. Восстановлю Энергию и ХП, заодно прокачаю Медитацию. До

окончания бафа благословения еще осталось – взгляд на таймер – 7 минут, может что-то перепадет и во время Медитации.

Вновь, как и полтора часа назад, когда сидел под деревом, оказавшимся Дубом друидов, отпускаю мысли и начинаю наблюдать за своим дыханием. Дышу, отпускаю напряжение, позволяю лучам солнца скользить по моему лицу и телу… Ветерку… овевать приятной прохладой мое тело… Энергии… циркулировать в моем теле… вливаться в меня извне… от Солнца, воздуха… слышу звуки леса… шелест листвы…

Когда выхожу из транса – Энергия и ХП уже полностью восстановились. Всего прошло не более 15 минут, однако я прекрасно отдохнул и вновь наполнился силой. Не игровой Энергией, а именно собственной силой и энергией… Странная мысль посещает в этот момент – а так уж сильно они: параметр Энергия в Игре и моя собственная жизненная энергия отличаются друг от друга, однако думать эту мысль дальше почему-то становится вдруг страшновато, и я ее отбрасываю.

Выход из транса приносит еще две приятных новости:

Медитация: +1. Всего: 3.

Магия: +1. Всего: 3.

Отлично, остаток времени под благословением тоже потрачен не зря! Поднявшаяся Медитация подтянула за собой Магию.

Я открывая глаза, одновременно потягиваясь и ошеломленно замираю. Вся поляна светится очень приятным изумрудным светом. Такую же изумрудную надпись вижу над ней: *«Священная поляна богини Деоны»*.

Да, теперь я точно знаю, что пришел в правильное место. Я встаю, оглядываю поляну и замечаю, что с одного края свечение чуть сильнее. Подхожу туда и опускаюсь на корточки. Вроде бы все то же самое – трава, какие-то мелкие цветочки… Разве что, есть некоторое возвышение, не больше чем на пару сантиметров, и это возвышение правильной круглой формы. И свечение этого бугорка интенсивнее, чем окружающее. Понятно, что это не просто так. В Игре это что-то обязательно значит. Но, вот что? Трогаю руками, провожу сначала одной рукой, потом другой по траве. Трогаю землю. Ничего не происходит, непонятно – что бы это значило. Может, надо произнести какое-то заклинание?

Закрываю глаза и сосредотачиваюсь. Пытаюсь почувствовать, что здесь. Когда снова их открываю – вижу над бугорком надпись:

Алтарь богини Деоны, уровень 1.

Ну, вот – совсем другое дело. И снова сыпятся сообщения:

Вы открыли алтарь богини Деоны.

Медитация +1. Всего: 4.

Магия +1. Всего: 4.

Репутация с фракциями леса + 10.

Рост благосклонности богини Деоны.

Ну, правильно, благосклонность богини цифрами не измеряется. Прекрасное продолжение прекрасного дня!

Положить на алтарь мне по-прежнему нечего, поэтому я просто касаюсь алтаря рукой и благодарю богиню за помощь. Пошел третий час моего нахождения в Игре и пора переходить ко второй части плана. Прокачался за первые два часа игры очень даже неплохо – вряд ли возможно лучше. Впрочем, раз никакого достижения не дали – у меня, все-таки, не самый лучший результат, были игроки и поуспешнее меня на этом этапе игры.

По итогам некоторого размышления понимаю, что из леса пора выбираться. Баф богини уже спал. Вряд ли стоит рассчитывать на какое-то новое везение, и так его было достаточно много. Да и, несмотря на все бонусы и достижения, лес все еще остается самым опасным местом в локации, а это означает, что пора отсюда выбираться.

Обратную дорогу нахожу безо всякого труда, хотя она уже никак и не подсвечивается. Там, где я прошел, раздвинуты и сломаны ветви, так что я довольно быстро продвигаюсь к месту, откуда вошел в лес. Лишь на несколько секунд задерживаюсь возле гнезда. Картинка, которую там наблюдаю – радует и даже умиляет. Спасенный мной птенец сидит в гнезде, разинув рот, а рядом суетится взрослая птичка – тот самый лесной дрозд. Без еды в клюве, но всем своим поведением выражая свою крайнюю озабоченность судьбой птенца.

Улыбаюсь птичке, хочу даже ей помахать рукой, но вовре-

мя спохватываюсь – это махание дрозд может принять за нападение и атаковать меня. Тогда мне придется с этой птичкой сражаться, а убить мать у только что спасенного птенца, согласитесь, несколько странно. Как бы и репутацию мне за это не порезали.

Задерживаться у гнезда не стал, продолжаю выбираться из леса и через несколько минут вновь оказываюсь на том самом месте, откуда вошел в него. Здесь все по-прежнему – весело светит солнышко, ласково бегут по голубому небу беленькие облачка, и дорога тянется вдаль – к сейчас не видному за линией горизонта городу.

К нему мы и направимся.

Глава 2. Капитанская дочка

Что у нас на очереди? Правильно – экипировка. Оружие мне не нужно (почему – объясню позднее), а вот приодеться, закупиться амулетами, эликсирами крайне необходимо для дальнейшего прогресса. Как известно, все это можно купить в лавках, на аукционах, у других игроков; амуниция, амулеты и элики неплохо выпадают с убитых мобов, а еще их дают НПСы за выполнение социальных заданий. Еще за выполнение оных они дают деньги (деньги выпадают и из мобов тоже), на которые можно покупать все необходимое. А еще выполненные социальные задания повышают репутацию. Чем выше репутация – тем меньше для тебя цены в лавках. Еще можно собирать растения, продавать их травникам и алхимикам, искать грибы, драгоценные камни и металлы, которые, в свою очередь, продавать ювелирам, осваивать профессии, крафтить – возможностей масса.

Но все это потом, а пока остановимся на социальных заданиях. Бег я прокачал уже неплохо, поэтому мне прямая дорога – в курьеры. А кто у нас любит давать задания на разнос писем и тому подобное? Правильно – стражники у ворот города. Набирают их из окрестных деревень, в которых у них живет многочисленная родня. Все стражники как один – примерные сыновья, а также мужья, племянники, свояки и т.д. Вот и пишут они многочисленным родственникам пись-

ма неограниченное количество раз на дню. Только успевай разносить по деревням, набирай репу со стражей и городом, да получай от них звонкие медные монетки, а изредка и плохонький шмот. И ничего что плохонький – мне сейчас любой подойдет, я ведь по-прежнему босой, в рваных штанах и рубашке.

Решение уже давно принято, поэтому без каких-то дальнейших размышлений, рывком срываюсь в бег. Мчусь по уже известной мне дороге к городским воротам, все наращивая и наращивая скорость. Расстояние довольно приличное, однако и мой навык бега вырос. Никакого сравнения с тем, что было почти три часа назад – лечу, будто на крыльях. На этот раз уже не трачу силы и время на другие параметры – только бег, стараюсь вложиться сейчас в него максимально. Легкие постепенно начинают гореть огнем, а ноги тяжелеть и подкашиваться.

Вскоре показываются сначала стены города, потом и городские ворота. Вот уже видны и фигурки стражников возле ворот. Обратный путь до города оказался гораздо быстрее. Конечно, обратный путь всегда кажется короче, но сейчас я преодолел это расстояние объективно с гораздо более высокой скоростью. Все-таки за счет повышения уровней, ловкости она значительно выросла.

Хм… а энергии осталось совсем немного. По-хорошему, сейчас надо бы перейти на шаг, чтобы была энергия для беседы со стражниками, взять у кого-то из них задание и мед-

ленной рысцой, в экономном режиме потрусить в сторону адресата, а когда выйду из видимости – присесть отдохнуть и восстановить энергию для выполнения задания. Или…

Вот именно, выбираю это «или». Максимально ускоряюсь, так что остатки энергии уходят в ноль и… ура!

Выносливость +1.

Вами получен новый уровень – 7.

Доступен новый пассивный навык – Бег. Желаете освоить навык? Да/Нет?

Что за вопрос? Конечно же, желаю!

Вами освоен новый пассивный навык Бег. Максимальная скорость бега будет возрастать ускоренно, вместе с возрастанием уровней и параметров. Бег: 1.

С получением нового уровня энергия восстанавливается до максимума. И все это на глазах у стражников. Страшно довольный, уже снижая скорость, подбегаю к стражникам.

Вижу изумление в их глазах – странно, с чего это вдруг? Никогда не видели, как у кого-то повышается уровень? Один из стражников вдруг устремляется в дверь, ведущую на лестницу в башню. И это его бегство явно связано с моим появлением. Что это еще значит? Приняли меня за кого-то другого? Перепутали с каким-то известным бегуном? В моей-то одежке? Странно и непонятно. Приближаюсь к стражникам, останавливаюсь, чтобы перевести дыхание. Они стоят, молча смотрят на меня и явно чего-то ждут.

Я догадываюсь, что пока не стоит ни у кого из них про-

сить задание, а лучше дождаться воина, убежавшего в башню. Явно он это сделал не просто так. А пока длится молчание и ожидание, открываю меню.

Уровень 7.
Сила: 6.
Ловкость: 6
Телосложение: 5
Выносливость: 7
Магия: 4.
ХП: 70 (70)
Энергия: 72 (72)
Репутация: 10 (нейтральная)

Очень даже неплохо прокачался за первые три часа игры. Надеюсь, и задел на последующую игру сделал.

Наконец пауза прерывается – из ворот появляется новое действующее лицо. Это офицер стражи, похоже, что начальник этих архаровцев. Он торопится, буквально бежит ко мне, что озадачивает меня еще больше. Никогда не наблюдал еще столь повышенного внимания НПСов к своей скромной персоне, особенно в начале игры. Разве что торговцев, пытающихся всучить какой-нибудь неликвид, но никак не стражников. Обычно с ними дело обстояло так – кто-то один из стражников давал задание отнести письмо кому-то из своих родственников, остальные на меня даже особого внимания

не обращали. А тут – целый начальник стражи.

Начальник стражи – пожилой такой дядька с огромными усами, подбегает ко мне, тяжело дыша, выпаливает:

– Боги тебя нам послали, чужеземец! Очень важное задание есть для тебя – ребенка невинного спасти от болезни злой! Только быстрый бегун и может это сделать!

Внимание! Доступно задание! Класс – редкое. «Спасти невинного ребенка». Время на выполнение: 30 мин. Принять? Да/Нет?

Ого! Первое задание, и сразу же редкое! Принять, вне всякого сомнения!

– В твоих руках, чужеземец, – между тем продолжил воин, – жизнь невинного ребенка! Только что прилетел ко мне почтовый голубь от моей любимой племянницы (все-таки сценаристы игры очень любят сценарии с дальними родственниками стражников, подумалось мне). Пишет – заболела тяжело ее любимая дочь, срочно нужно дать ей лекарство. Иначе – умрет.

– Ну, поскольку я не лекарь, наверное, нужно доставить ей лекарство? А для этого нужен быстрый курьер? – догадался я. Впрочем, все было вполне очевидно, так что догадаться было не сложно.

– Все верно ты говоришь, чужеземец, – одобрительно кивнул головой стражник. Нужно быстро и срочно бежать к знахарю Михрону в деревню Дудинки, взять у него лекарство и отнести лекарство моей племяннице – дочери моего люби-

мого покойного брата, в деревню Дубровку.

Все-таки разработчики несколько перебарщивают со всеми этими родственными связями стражников, в очередной раз подумалось мне. Еще бы приплел сюда какую-нибудь десятую воду на киселе. Однако вслух сказал совершенно другое, и сделал это как можно пафоснее:

– Я приложу все свои силы, всю скорость своего уже довольно неплохо прокачанного бега, чтобы спасти твою внучатую племянницу, о, доблестный командир этих доблестных воинов, – торжественно произнес я, и, даже для большей пафосности ударил сжатым кулаком по груди в области сердца – типа, клянусь.

Вряд ли он оценил мое хвастовство о прокачанности бега, но торжественность речи должна была ему понравиться. НПСы и сами так разговаривали, и любили, когда игроки разговаривали с ними в той же манере. Росту репутации с ними это точно помогало.

– Вот только тут есть одна проблемка, – я горестно развел руками. – Впервые я в этих местах, не знаю я, где искать эти Дудинки и Дубровки.

Сработает или нет? Вообще-то я сейчас рискую – стражник может решить поискать другого курьера, и я останусь без редкого задания, точнее награды за него.

– Дубровку, а не Дубровки, – недовольно пробурчал командир стражников. – На, вот, – он протянул мне свиток, – возьми карту.

Еще не веря своему счастью, осторожно протягиваю руку и беру ее.

Интерактивная полная карта стартовой локации «Лесные просторы». Для активации карты, поместите ее в соответствующий слот.

Мимоходом отметив, что название локации какое-то странное – уж или просторы, или лесные, открываю меню. Нахожу нужный слот и помещаю туда карту. Кликаю по ней, и передо мной открывается карта всей локации. Я замираю, восхищенно ее разглядывая. На карте – вся локация, с подробным обозначением всего, что в ней есть. При наведении фокуса на какой-либо объект, он тут же увеличивается в размерах и появляется его описание. Да уж, такая карта стоит недешево, если даже я за выполнение этого квеста с заболевшим ребенком ничего не получу, кроме этой карты – это уже очень много! А ведь, наверняка еще что-то дадут в награду.

Разглядывая карту, замечаю две сиреневые отметки: «Дуб друидов» и «Поляна Деоны». Понятно, этим цветом отмечаются объекты, открытые мной. Можно будет потом продать эту информацию в гильдию картографов. Хотя, нет! Пожалуй, не стоит. Богине это может не понравиться, а терять репутацию с ней и фракциями леса мне не хочется.

Также вижу две красных отметки: «Дом знахаря Михрона» и «Дом племянницы капитана стражников Вергона». Правильно, имени своей племянницы он не назвал, поэтому и отметка такая. Свое имя и звание мне он также не назы-

вал, однако система решила мне его представить. Вижу и себя – зеленое пятнышко возле городских ворот. От пятнышка протянулась пунктирная линия к красному пятнышку – дому знахаря, а от него – к дому капитанской дочки. То есть, тьфу, племянницы, совсем они тут меня своими родственными связями запутали. Отлично, не просто карта, а еще и встроенный навигатор имеется.

Я, наконец, заканчиваю изучать карту и поднимаю глаза на капитана. Он, как оказалось, все это время критически разглядывает мои босые ноги.

– Огорий, – окликает он одного из стражников, – а принеси-ка для него обувку, там у меня под столом валяется. Стражник с этим именем убегает, однако быстро возвращается, держа в руках… соломенные сандалии, по виду более всего напоминающие японские варадзи. Протягивает мне. Едва я их касаюсь, всплывает надпись:

Соломенные сандалии-скороходы, бонус к скорости бега – 10 %, бонус к замедлению потери энергии во время бега – 10%.

Нет, я не спорю – бонус очень даже полезный, но вот название… Не сапоги, а сандалии-скороходы, обхохочешься. Сценаристов для данной локации где набирали? В цирковом училище, на факультете клоунов?

Впрочем, чего это я жалуюсь, в выполнении предстоящего задания эти сандалии должны помочь, да и все лучше бегать хоть в какой-то обуви, чем босиком. Быстро помещаю

сандалии в слот для обуви. Они тут же появляются на моих ногах.

– Ну, чужеземец, не теряй теперь времени! Его у тебя не так много, надо успеть спасти девочку. Вот возьми эту записку, отдашь ее Михрону.

Забираю у капитана записку и помещаю ее в инвентарь. В ту же секунду прямо в воздухе передо мной возникает таймер обратного отсчета времени, секунды начинают бодро убегать:

29.59.59, 29.59.58…

Даже не прощаясь с бравым капитаном и его командой, разворачиваюсь и устремляюсь в деревню Дубки… или как ее там? Бросаю взгляд на карту – точно, Дудинки. Зеленая точка на карте, изображающая меня, любимого, тоже начала перемещаться. Все, как в навигаторе, вот только не показывает время в пути. На глазок, получается, примерно минут 15 до одной деревни, и примерно столько же – до следующей. Ну, понятно, так и рассчитано, чтобы игрок, выполняющий задание, едва-едва успел. Или не успел…

Поскольку больше заняться было нечем – дорога была ровная, а бежать до поворота к деревне оставалось не менее 10 минут, я начал размышлять по поводу своего странного везения. Никогда не слышал, чтобы новичку в первые же часы игры выпадало редкое задание. Да и про такой квест – «Спасти ребенка» я слышал впервые. По всему выходило, что редкое задание мне досталось именно за ускоренную

прокачку в начале игры.

Соломенные сандалии для своего уровня, действительно, неплохи. Скорость бега ощутимо возросла. Было полное безветрие, как и обычно в игре, кроме специальных событий, в которых ветер играл свою роль. А встречным сопротивлением воздуха при беге Игра, к счастью, пренебрегала.

Через пять минут уровень навыка Бег повышается на одну единицу. Неплохо, пока выполню квест (а лучше бы мне его выполнить), надеюсь, прокачаю этот навык еще. Изредка попадаются другие игроки и НПСы. Кого-то я обгоняю, кто-то идет навстречу. На меня смотрят, но без особого интереса. Такие вот бегающие игроки-курьеры в этой локации – небольшая редкость. Я даже обгоняю другого игрока-курьера – в отличие от меня более добротно одетого и даже в каких-то непростых сапогах, он мне что-то кричит вслед, но сейчас мне не до него. Наверное, обидно, когда тебя, так хорошо экипированного, обгоняет какой-то оборванец в соломенных сандалиях.

Еще через несколько минут я, отслеживая свое передвижение по карте-навигатору, сворачиваю с основной дороги на более узкую, ведущую к нужной мне деревне. Когда подбегаю, наконец, к дому знахаря, на таймере до закрытия квеста остается пятнадцать с половиной минут. Плохо, если я провожусь здесь больше, чем полминуты – могу не успеть.

Обеспокоенный возможным провалом миссии, подбегаю к дому и толкаю дверь. Заперто! Черт! Начинаю молотить в

дверь кулаком из всей силы, мысленно и молясь и матерясь одновременно, желая только одного – чтобы этот проклятый НПС открыл дверь побыстрее.

Как раз загаданные полминуты и проходят, пока я пытаюсь ударами кулака вынести дверь. На таймере вспыхивает 15.00 и ровно в эту секунду дверь, наконец, открывается. Из нее высовывается всклоченный седовласый старик, как и положено знахарю – с длинной седой бородой и крючковатым носом. Смотрит на меня недобро и уже было открывает рот, чтобы что-то сказать, однако я его опережаю и выпаливаю:

– Срочно! Дочь племянницы капитана стражников! 15 минут осталось для спасения! Вот! – протягиваю мгновенно извлеченную из инвентаря записку.

Знахарь, к счастью, реагирует адекватно и быстро, выхватывает у меня записку и скрывается внутри дома. Я сажусь на пороге дома, стремясь хоть чуть-чуть успеть восстановить энергию – ее тоже осталось примерно половина, если и хватит, то едва-едва, а рассчитывать на второй подряд апгрейд уровня вряд ли разумно в такой ситуации. Секунд через пятнадцать (слава богам, что недолго – дольше дверь открывал) знахарь вновь появляется и протягивает мне бутылочку.

– Вот, возьми, чужеземец, это лекарство. Это экстракт пыльцы горечавки двухвостой, поможет он при болезни девочки, – протягивает он густым торжественным басом.

Я быстро выхватываю бутылочку, несмотря на всю срочность ситуации, все же успев подивиться очередной нелепо-

сти названия, придуманного разрабами. Какие еще хвосты у горечавки, идиоты? Это же трава, а не птица!

Уже было собираюсь бежать дальше, однако знахарь придерживает меня за руку.

– Постой чужеземец, выпей вот это, – он протягивает мне пробирку с каким-то зельем, более всего напоминающим двухслойный коктейль в баре. Верхняя часть – изумрудная, нижняя – темно-фиолетовая.

Разбираться, что это, времени нет, как и нет никаких оснований не доверять знахарю – локация-то начальная, и коварство в здешних НПСов еще не заложено. Поэтому не колеблясь ни секунды, залпом выпиваю «коктейль». Первое выпитое мною зелье в этой инкарнации. Очень приятный вкус. Сначала – немного с кислинкой, а затем кислинка «заполировывается» вторым слоем коктейля – сладким и немного… как бы… морозным… От такого коктейля я бы и в баре в реале не отказался. Но еще больше, чем вкус, радует всплывшее сообщение:

Вы выпили коктейль бодрости. В течение ближайших пяти минут скорость бега +10%, выносливость +10%. Бег +1. Всего: 2.

Отличный подарок! Видимо, я все-таки проваливаю квест – не успеваю по времени, поэтому система решила мне помочь! Протягиваю пустую склянку внимательно на меня смотрящему знахарю, кивком его благодарю, а заодно и прощаюсь. И, уже не теряя больше времени, снова срываюсь в

бег.

На главную дорогу мне возвращаться не нужно – между Дудинками и Дубровкой есть своя дорога. Несусь по ней что есть мочи, и вот теперь – с бонусами от лаптей (пардон, сандалий) и элика бег действительно становится стремительным, и я получаю от него огромное наслаждение.

Через пять минут действие эликсира спадает, и скорость бега замедляется. И вот тут у меня снова появляется беспокойство. Остается уже меньше 10 минут до окончания срока выполнения квеста, а бежать еще довольно прилично. И теперь, со снизившейся скоростью, я совсем не уверен, что успею вовремя. Что же делать? Рассматриваю карту. Дорога, по которой я бегу, делает довольно большой крюк вокруг лесного массива. Срезать путь через лес – нечего и думать. Пока я буду перебираться через поваленные деревья и прочие лесные радости, время квеста и закончится.

Тем не менее, непонятно, на что надеясь, продолжаю на бегу вглядываться в карту и вдруг – о, чудо! – прямо в том месте, в котором мне нужно было бы пробежать, если бы я хотел срезать крюк – проступает тропинка.

Получена помощь леса! Вы видите скрытую тропинку. Помощь леса +1.

Ура! Вот теперь появляется шанс! Я как раз добежал до нужного места и сворачиваю в лес. И, в самом деле, между деревьев вьется еле заметная тропка. Едва-едва подсвечивается зеленым светом. Скорость бега все-таки пришлось сни-

зить – хоть и по тропинке, но бежать все равно сложнее, чем по дороге. Периодически хлещут ветви, хорошо, что других неприятностей нет.

Накаркал. Стоило подумать, что вот уже все хорошо, еще минута – и выберусь из леса, как на полном бегу вылетаю на… кабана. Он стоит прямо посреди тропинки и задумчиво смотрит на меня. Здоровый такой кабан, в холке ростом лишь чуть меньше меня самого. Справиться с ним, не обладая никакими боевыми навыками – шансов никаких. Я резко останавливаюсь и замираю. Что, все? Пришла моя первая игровая смерть? Прощай уровень, прощай награда за спасение капитанской дочки?

К счастью, кабан не нападает. Простояв еще пару секунд, что-то разглядев во мне (взгляд его становится более осмысленным), он мотает головой и уходит в лес. Вообще-то, в таких случаях, дикие звери, в том числе и кабаны, всегда нападают на забредшего в лес нуба. Несомненно, сработал бонус от достижения «Друг леса». Не зря я птенчика спасал и под дубом медитировал.

Осторожно прохожу по тропинке дальше шагов двадцать, пока еще кабан находится в пределах видимости – на всякий случай, чтобы не спровоцировать-таки его на нападение своим бегом. Затем, когда опасное животное скрывается за поворотом тропинки – снова бегу.

Остаются всего три минуты до окончания квеста, когда тропинка выводит меня из леса. Деревня Дубровка прямо

передо мной. Вот только между мной и деревней пастбище и огороды. Дорогу я вижу – она далеко слева, и я оказываюсь перед выбором – бежать к дороге и уже потом по ней в деревню или напрямик через пастбище с коровами и огороды.

Рисковать, так рисковать – решаю я и устремляюсь напрямик. Пробегаю по пастбищу совсем рядом со стадом. Коровы, к счастью, неагрессивны, только матерый бык симментальской породы косится на меня, бегущего, неодобрительно, но, как и кабан, агрессивных действий не предпринимает. Впрочем, от быка, я бы, скорее всего, сумел убежать – на пастбище я развиваю приличную скорость в отличие от леса. Хотя у меня есть бонус к скорости передвижения по лесу, все-таки, неровности поверхности и ветви движение сильно замедляли.

Пробежав пастбище, оказываюсь перед перекладиной, ограждающей пастбище с одной стороны и огороды – с другой. Ловко перемахиваю через перекладину.

Ловкость +1. Всего: 7.

Что? Так просто? Чтобы поднять ловкость, нужно прыгать через перекладины?

Дальше бегу через огороды, не особо разбирая дороги, но, все-таки, стараясь не особо вытаптывать грядки. Наверняка репутация с этой деревней понизится, но сейчас выбора нет. Лают собаки, одна собака, не сидящая на цепи, а разгуливающая по огороду, с противным гавканьем несется за мной. Однако, я успеваю перемахнуть следующую ограду, и она от-

стает.

Наконец, последняя ограда – плетень, за которой деревенская улица и дом племянницы капитана. Перепрыгиваю через плетень, опираясь на него рукой, однако в этот момент хилый плетень от моего веса рушится, и я падаю на твердую поверхность деревенской улицы вслед за ним. Руку пронзает боль, к счастью, не очень сильная – хорошо, что болевые ощущения в игре снижены.

Вы получили травму. Урон: – 15. ХП: 55 (70).

Ваша левая рука не будет действовать 4 часа, если не применить к ней лечение.

Черт! Как не вовремя! С другой стороны – можно порадоваться, что травма руки, а не ноги, и на моем передвижении она никак не скажется.

Дом племянницы капитана стражников – почти передо мной, на другой стороне улицы. Я поднимаюсь с земли и, с повисшей рукой, бегу к дому. Дверь, в отличие от дома знахаря в Дудинках открыта, и я вваливаюсь внутрь. Навстречу мне с лавки поднимается довольно симпатичная деревенская жительница лет 30-35 на вид (разработчики любят делать разные романтические квесты с вдовами, поэтому и делают их весьма соблазнительными). Сейчас привлекательное лицо вдовы встревожено.

– Вот, лекарство для девочки, возьмите, – быстро говорю я, достаю заветный флакон двухвостой горечавки (вот, блин, название) и протягиваю его племяннице капитана. Та ока-

зывается весьма сообразительной, быстро хватает флакон и скрывается в другой комнате.

Задание «Спасти ребенка» выполнено! Вами получено: Карта локации «Лесные просторы», соломенные сандалии-скороходы. Отчитайтесь о выполнении задания перед капитаном стражников Вергоном и получите от него дополнительную награду. Репутация с деревней Дубровка: 30 (дружелюбие).

На душе становится хорошо-хорошо – еще и дополнительная награда будет. Правильно, квест ведь – редкий. Присаживаюсь на лавку, на которой до меня сидела хозяйка дома, баюкая поврежденную руку. Покидать дом не тороплюсь. Во-первых, надо восстановить очки энергии, их осталось совсем мало, во-вторых, почему-то мне кажется, что и от вдовы награда тоже будет. Не та, о которой вы подумали. Практически на 100% я был уверен, что хозяйка, видя, во что я одет, даст мне какие-то вещи своего почившего мужа, которые обязательно окажутся моего размера. Возможно, даст еще и какой-то амулет или что-то еще, также связанное с памятью о муже.

В ожидании возвращения хозяйки, ложусь спиной на лавку – твердо и неудобно, но можно и потерпеть. Закрываю глаза. Надо расслабиться, восстановить силы. Медитировать вряд ли получится, для этого нужно более уединенное место. Открываю меню:

Уровень 7
Сила: 6.
Телосложение: 5
Ловкость: 7
Выносливость: 7
Магия: 4.
Репутация: 10 (нейтральная)
ХП: 70 (70)
Энергия: 72 (72).
Репутация с фракциями леса: 20 (симпатия)
Репутация с деревней Дубровка: 30 (дружелюбие)
Активный навык: Медитация (2)
Пассивные навыки: Помощь леса (2), Бег (3)
Достижения: Друг леса, Внимание богини Деоны.

Эх, жалко, что у меня сейчас совсем нет денег. В местной лавке при повышенной репутации можно было бы закупиться необходимым экипом и другими товарами подешевле, чем это будет в городе. Может вдова даст в награду? Нет, вряд ли она отойдет от типичного сценария с одеждой, оставшейся от мужа, которой у нее огромные запасы и как раз того размера, что и у вознаграждаемого ею игрока.

– Ну что, спит наш герой? – слышу старушечий голос. Открываю глаза. Передо мной стоит старуха. Несомненно – знахарка. Все атрибуты старухи-знахарки налицо – огромный крючковатый нос с бородавкой на нем, платок, повязанный

на голову, амулеты и браслеты с засушенными кусочками чего-то непонятного.

– Спасибо, очень вовремя принес ты горечавку, спасли мы девочку. Теперь на поправку пойдет.

– Я не мог оставить девочку в беде, это был мой долг, – отвечаю ей, принимая сидячее положение.

– Это ты молодец! – довольно кивает старушка. Глара мне сказала, что руку ты повредил, когда бежал к нам с лекарством? Ее взгляд безошибочно находит поврежденную руку.

– Да, вот упал неудачно. – О том, что при этом я повалил забор, на всякий случай стараюсь не упоминать. Не понизили бы репутацию.

Старуха ощупывает мою руку, качает головой.

– Нет времени у меня возиться с твоей рукой, к девочке возвращаться нужно. Да ты и сам, вижу, не промах – вот магические способности у себя самостоятельно, без помощи наставника открыл. Так что – вот, лечи свою руку самостоятельно, да и наградить тебя нужно чем-то, – произнесла она очень противоречивую фразу, ворчливым, но в то же время и торжественно-загадочным голосом. Затем сделала странный жест – как будто загребла что-то сначала с пола, а потом – с потолка, резко растопырила пальцы и ткнула ими в мою сторону.

– Знахарка деревни Дубровка Глаая предлагает вам освоить активный навык *«Самолечение». Желаете освоить этот навык? Да/Нет.*

Разумеется, желаю!

Вами освоен навык «Самолечение». Магия +1. Всего: 5.

– Спасибо, бабушка, – произношу я, довольно улыбаясь.

– Пожалуйста, милок, – бабка смотрит на меня, хитро прищурясь, и также довольно улыбается. – Положи свою ладонь на поврежденное место и направь туда поток маны, все просто, – произносит она. А я пока пойду – девочке, в самом деле, все еще нужна моя помощь. Да, и еще – как излечишься, не уходи пока. Глара хочет в благодарность подарить тебе вещи своего покойного мужа – уж больно невзрачно ты одет, – она окидывает взглядом мою действительно неказистую одежонку и уходит обратно в соседнюю комнату, где, по всей видимости, и лежит малышка.

Ну, надо же! Глара вещи своего мужа хочет мне отдать! Вот ведь неожиданность!

Тем не менее, я очень доволен. Навык «Самолечение» мне очень даже пригодится. Да и, честно говоря, хорошая одежонка тоже не помешает, несмотря на ироничное мое отношение к стандартности этой награды.

Накладываю ладонь правой руки на поврежденное место на левой – оно чуть выше кисти и активирую навык «Самолечение». Ладонь очень красиво начинает светиться фиолетовым светом, и от нее начинает идти прохладный поток на поврежденное место.

Столбик маны (я открыл ради интереса меню) убывает ровно наполовину – до 25 баллов. И мне приходит сообще-

ние.

Ваша рука исцелена! Навык «Самолечение» +1. Всего: 2.

Вот так, несколько секунд и я снова здоров! В жизни бы так!

Вскоре возвращается хозяйка. Благодаря знахарке, я теперь знаю ее имя – Глара. Она приносит – да, да! – стопку одежды и сапоги.

– Благодарю тебя, чужеземец, – дочке стало лучше, и вскоре она поправится. Вот, прими этот скромный дар. От покойного мужа остались у меня вещи. Не побрезгуй, возьми их, твоя-то одежда… не так хороша, не подходит столь достойному герою.

Вот как? Я – герой? Приятно. Одежда – самая обычная для подобных локаций: рубаха, штаны, короткий камзол. Все серого цвета, камзол – чуть потемнее. И сапоги. Не стесняясь хозяйки, переодеваюсь.

Сандалии, подумав, помещаю в инвентарь, вместо них надеваю сапоги. Бежать мне сейчас никуда не нужно будет, посему скорость не важна, а внешний вид у сапог гораздо приличнее. А НПСы встречают по одежке, от этого и репутация зависит, и даже возможность получить скидку в лавках.

– Благодарю, добрая женщина, – в лучших традициях, ну, или своих представлениях о лучших традициях отвечаю Гларе. – Желаю твоей дочери скорейшей поправки и спасибо за прекрасную одежду.

Душой своей совершенно не кривлю. Одежда вполне доб-

ротная, подозреваю, что лучшего качества, чем та, которую она обычно выдает за выполнение простых заданий – ну, там, огород вскопать, дров наколоть. Наверняка у нее есть и защитные характеристики, вот только до тех пор, пока у меня воинские навыки не открыты, параметров этих характеристик я не вижу.

– Вот еще, чужестранец, – женщина сняла с шеи медальон и протянула мне. – Этот медальон носил мой муж. Возьми его в награду за спасение моей дочери. Он поможет тебе в трудной ситуации.

Принимаю из ее рук небольшой медальон из темно-серого металла (платина?) и некрупным рубином в центре. Вчитываюсь в характеристики:

Защитный медальон-оберег из магического серебра с рубином. Телосложение: +2, защита от магических атак +?, защита от физических атак +?, магия +1.

Ну да, защитных характеристик медальона, как и одежды, я не вижу по той же самой причине – не открыты воинские способности. Надо отправляться в город в Воинскую академию или поискать мастера-воина в этой деревне. Однако заплатить за обучение мне пока нечем, денег вдова, как я и ожидал, не дала, за ними – в город. Там больше возможностей заработать денег, деревенские НПСы, как моя вдова, все больше вещичками норовят расплатиться. А медальон – отличный, вне всякого сомнения. Из магического серебра абы что делать не будут. Наверняка там приличные для началь-

ного уровня параметры защиты, особенно от магии. Магическое серебро получше и поценнее платины будет.

С благодарностью принимаю медальон и вешаю его на шею. Ну, видимо, делать здесь мне больше нечего, можно и раскланяться. Только открываю рот, чтобы попрощаться с хозяйкой перед уходом, как она вдруг произносит странные слова.

– Чужеземец, тебе, похоже, пора уже отдохнуть и пообедать. Можешь пока остаться в моем доме, а потом уже, отдохнув и пообедав, следовать по своим делам.

Я с недоумением смотрю на Глару. Что она мне предлагает? Остаться у нее? Она обедом кормить меня будет? Однако та стоит неподвижно и ни к какому столу меня не приглашает. Я недоуменно таращусь на нее, пытаясь понять, что происходит.

И вдруг до меня доходит. Чтобы проверить догадку – смотрю на таймер. Точно! Прошло 4 часа с момента моего погружения в игру. И таким образом система… что, рекомендует мне сделать перерыв? Такого в моем немаленьком опыте игры еще никогда не было – просто появлялась надпись с предупреждением о необходимости выхода. Это что, такая фича для золотого аккаунта? Или добавили в последнем апдейте для всех?

Осторожно, чтобы проверить догадку, произношу:

– Ладно, я пока тогда выйду, отдохну, поем и вернусь через полчасика.

– Хорошо, чужеземец, – улыбается мне хозяйка дома, – я буду здесь, когда ты вернешься.

Она уходит, а я, все еще пребывая в полнейшем недоумении, вызываю меню и нажимаю кнопку «Выход».

Крышка вирткапсулы открывается, и я оказываюсь в реальном мире. Вываливаюсь из капсулы на пол и быстренько устремляюсь к компьютеру – свои догадки по поводу обновления игры или статуса золотого аккаунта, придающего НПСам человечность настолько, что они знают о существовании внешнего мира и рекомендуют игрокам по истечении 4 часов в него выходить, надо проверить.

Командую компу открыть гайды по игре и формулирую задачу – найти информацию о том, подсказывают ли НПСы игрокам время выхода из Игры. Очень странно, но такой инфы нет. Никто из игроков или админов ничего не пишет про эти новые или продвинутые функции НПСов. Все по-прежнему считают, что для них реальный мир не существует, а любую информацию о нем, выдаваемую игроками, они игнорируют. Совсем уж было собираюсь продиктовать в гайды запись про произошедшее со мной и спросить, происходило ли подобное с кем-то еще, однако что-то меня останавливает, и я решаю повременить.

Немного успокоившись и решив попробовать разобраться с загадкой позднее, отправляюсь в душ. По дороге командую Помощнику заказать обед в китайском ресторанчике, который находится на первом этаже моего дома. В душе долго

стою под струями, переключаю режимы массажа, обдуваю кожу и волосы ионизированным воздухом.

В целом, прошедшими 4 часами первого погружения я очень доволен. Добрался до 7-го уровня, получил два достижения, выполнил редкий квест, приобрел неплохой для нубского уровня шмот. Если бы не озадачившее меня поведение НПСа, ничто бы не омрачало моего безоблачного счастья. Хотя, с другой стороны, поведение Глары может таить в себе много интересного. Что мне с этим делать, я не понимаю, но… кто знает…

Уже с окончательно улучшившимся настроением выхожу из душа, натягивая на себя простые льняные штаны и футболку с рукавами. Кстати, немного похожими на спрятанную в инвентарь нубскую одежду начального уровня, в которой я до того, как переоделся в одежду, принесенную вдовой, щеголял в Игре.

Дрон с заказом из ресторана уже ждет меня на подоконнике. Забираю обед и отпускаю его. Басовито жужжа, дрон улетает. Я сажусь прямо на подоконнике, снимаю картонную крышку с коробочки, беру палочки и с огромным удовольствием начинаю уплетать лапшу с креветками. Да, действительно проголодался! Глара, усмехаюсь, была права.

Доев лапшу, запиваю все соевым молоком. Спрыгнув с подоконника, похожу к утилизатору, бросаю весь мусор туда. До разрешенного Корпорацией времени входа в игру еще десять минут, поэтому решаю прогуляться по этажу. Выхо-

жу из квартиры, дохожу до террасы. Здесь довольно много народу. Большинство, как и я, прогуливаются, некоторые сидят в креслах, что-то слушают или просматривают в гаджетах. Я живу на 78-м этаже, террасы есть на каждом, начиная с третьего. Как и есть, разумеется, переходы с этажа на этаж. Здесь много зелени, цветов, есть даже небольшие деревья. Погуляв между растений и подышав свежим воздухом (пахнущим не так приятно, как в игре, но зато настоящим), возвращаюсь к себе.

Принудительное время перерыва закончилось, и я снова забираюсь в капсулу.

Загрузка.

Персонаж: Чак Брендон.
Класс: Воин-маг.
Уровень 7.
Сила: 6.
Телосложение: 7 (5+2)
Ловкость: 7
Выносливость: 7
Магия: 6 (5+1)
ХП: 70 (70)
Энергия: 72 (72)
Мана: 70 (70)
Репутация: 10 (нейтральная)
Репутация с фракциями леса: 20 (симпатия)

Репутация с деревней Дубровка: 30 (дружелюбие)
Активный навык: Медитация (2), Самолечение (2)
Пассивные навыки: Помощь леса (2), Бег (3)
Достижения: Друг леса, Внимание богини Деоны

Приятно просматривать и уровень, и параметры. Особенно радуют достижения и плюсики на Телосложении и Магии от амулета.

Нажимаю кнопку «Войти в игру» и обнаруживаю себя сидящим на скамейке в прихожей у вдовы – там, где и покинул игру. Ну да, так и должно быть. Едва осматриваюсь, как входит Глара – как будто за дверью ждала моего появления. В руках держит узелок.

– Вот, чужеземец, возьми в дорогу, – протягивает она этот узелок. – Там хлеб, яички, яблочки, собрала тебе.

Это здорово! Питаться в Игре не обязательно, однако съеденная пища повышает уровень Энергии. Еда также может давать кратковременные бонусы на Силу, часто, правда, снижая на это же время Ловкость, что, в общем-то логично; иногда, если это, например яйца какой-нибудь магической птицы, повышая уровень магии и увеличивая количество маны.

Вряд ли куры у Глары магические, но и обычная пища – тоже очень хорошо. Забираю узелок с едой, помещаю его в инвентарь и дальше пытаюсь хозяйку разговорить, чтобы выяснить мучивший меня вопрос – что она знает про внеигровой мир. Однако все мои попытки терпят неудачу. При

словах о внешнем мире она просто молчит, игнорируя их, как и положено неписю. Попытки выяснить, что она имела в виду, когда велела мне отправляться на отдых – тоже безрезультатны. Такое ощущение, что за полчаса моего отсутствия она резко поглупела.

Оставив безнадежные попытки, прощаюсь с ней и выхожу за порог. Та же деревенская улочка, которую я пересек, когда бежал с лекарством. Напротив два игрока 3-го и 4-го уровня чинят поваленный мною плетень. Возле них суетится бабка в синем платье, синем же переднике, повязанным на голову платочке – все, как и положено деревенской жительнице. На ногах у нее, почему-то, валенки, хотя зимы и сугробов вокруг не наблюдается. Игроки о чем-то спорят, похоже, не очень хорошо разбираясь в технологии изготовления и ремонта плетней. Бабка оглядывается, и тут внутри меня все сжимается. В моей фантазии представляется, что бабка, узнав меня, кричит на всю деревню: «Хватайте его! Вот тот злодей, который мой плетень повалил!»

И тогда придется срочно делать отсюда ноги. Прощай репутация с деревней! А, если поймают, заставят штраф платить, а то и в местную кутузку посадят, поскольку денег-то у меня нет. Однако все обходится, бабка, кинув на меня взгляд, снова поворачивается к игрокам и продолжает что-то им втолковывать. Облегченно вздыхаю – похоже, репутацию не отнимут.

У меня выбор – возвращаться в город или взять какие-ни-

будь квесты здесь. В принципе, с учетом высокой репутации в Дубровке, могут и что-то неплохое предложить. В идеале – отнести что-нибудь ценное в город. Тогда двух зайцев убью – и в город вернусь, и задание выполню.

Некоторое время брожу по деревне, пытаясь взять задание. Они, конечно, есть, но все какие-то скучные – поленницу сложить, воды натаскать. Явно, не те, которые принесут хорошие дивиденды. Одежду – лучше той, что на мне сейчас, точно не предложат, скорее всего – или пару медных монет или еще каких-нибудь яблок разрешат с яблони сорвать. Бредя по улице, дохожу до дома старосты, вежливо стучусь и, услышав разрешающий отклик, захожу.

Изба старосты, как и положено, попросторнее, чем у Глары – большие окна, посередине комнаты большой дубовый стол. Сам староста – дородный мужчина среднего возраста с темно-рыжей бородой сидит за столом и с важным видом перекладывает какие-то бумаги. Точно перекладывает, а не читает – явно работая на публику в лице меня, придавая себе значительности. Вежливо здороваюсь и изображаю полупоклон. Староста тоже слегка привстает на стуле и изображает какой-то сидячий полупоклон, впрочем, не очень старательно.

– Присаживайтесь, уважаемый чужеземец, – он указывает на стул напротив себя, – что привело тебя к нам и куда путь держишь?

– Благодарствую, господин староста, – присаживаюсь на

стул. – Вот принес лекарство для дочери селянки вашей – Глары.

Староста понимающе и сочувственно кивает, однако повышение репутации за квест уже происходило, нового ждать пока не приходится. Разговариваем со старостой еще минут пять обо всем – погоде, разных житейских делах, видах на урожай брюквы.

Тьфу, ты! Брюквы! Ну, почему крестьяне в Игре выращивают не кукурузу или томаты, а вот эту непонятную брюкву? Я в реале никогда этого овоща и не видел. Или это корнеплод? Тем не менее, брюкве тоже уделяем внимание, и, наконец, я спрашиваю – нет ли для меня какого-нибудь задания.

Староста мне предлагает заняться истреблением лесных мышей, которые повадились бегать из леса на огороды местных жителей и грызть ту самую брюкву. Однако приходится отказаться. Никаких лесных жителей я изводить не хочу, даже мышей. Друг леса я или кто? Репутация с фракциями леса и богиней Деоной наверняка упадет. С надеждой спрашиваю, не надо ли чего в город отнести, однако староста огорченно разводит руками. В общем, из дома старосты тоже выхожу несолоно хлебавши.

Совсем уже отчаявшись получить какое-нибудь приемлемое задание, решаю отправиться в город, и уже было направляю свои стопы в его сторону, как меня окликает еще одна селянка. Молодая, с длинными темными волосами, едва прикрытыми косынкой, беленькой блузке, которую она сму-

щенно теребит, и длинной юбке.

– Помоги, мил человек, – обращается она ко мне, – быка своего никак обратно в стойло загнать не могу. Забрел он в лес, поел там травы-свирепки, теперь не хочет домой идти, кидается на меня. А муж в городе на промысле сейчас, не справиться мне самой.

Задание кажется мне интересным, да и необычным – не слышал еще про такие, быка-наркомана в стойло загонять. Да и муж в городе, может потом письмо ему отнесу.

– Хорошо, красавица, показывай своего быка, – отвечаю.

Внимание! Доступно задание! Класс – редкое. «Загнать быка в стойло». Время на выполнение: 1 час. Принять? Да/Нет?

Ого! Опять редкое задание! Везет мне! Или это система меня вознаграждает за ускоренную прокачку? Да и бык – в лесу, территории, на которой для меня бонусы действуют, возможно, и это сказывается.

Задание, разумеется, принимаю, и селянка ведет меня на опушку леса – недалеко от того места, где я выбежал, когда бежал в деревню, выполняя квест. С той разницей, что огороды мы не вытаптываем, а идем по дороге.

Вот и опушка леса. На самом ее краю, опустив голову и мрачно поглядывая на нас, действительно стоит громадный бык. На мой непрофессиональный взгляд, раза в полтора крупнее, чем положено деревенскому быку-производителю. Понятно, что быки в игре есть самые разные: лазурный бык

крупнее этого еще в два раза, черный вулканический – еще больше, но это все не в стартовых локациях и не в деревне, где основной культурой является брюква.

Этот же – красной масти, с огромными рогами, хоть и мельче вышеназванных быков, но, тем не менее, выглядит очень опасным. Еще и этот его тяжелый взгляд, которым он теперь смотрит не на нас двоих, а именно на меня, почему-то. И этот взгляд мне не нравится. Еще и травки-свирепки какой-то нажрался, судя по ее названию, свирепость сейчас у него повышенная. Кстати, где эта травка? Наверняка, пригодится боевому алхимику в городе для какого-нибудь зелья, повышающего свирепость воина или чего-то подобного. Обшариваю взглядом траву вокруг быка, но потом понимаю, что навык Травоведение у меня еще не взят, а без него ни опознать траву, ни сорвать ее я не смогу.

Селянка протягивает мне веревку:

– Вот возьми, чужеземец, надо продеть веревку ему в кольцо, а дальше он уже с тобой пойдет.

Ага, хотели мыши коту колокольчик на шею повесить… Я сейчас перед ним, примерно, как та мышь.

– Я пойду пока двери коровника открою, а ты потом иди за мной. Если отстанешь, то меня Руала зовут, любой мой дом покажет.

– Я Брюс, то есть, тьфу, Чак, – представляюсь я тоже, не отрывая взгляд от быка, первый раз с начала игры этим персонажем. Надоело уже, что все чужеземцем кличут, пора уже

и по имени начать меня называть. Вот пусть эта девушка – Руала, и начнет.

– Хорошо, Чак. – добродушно соглашается она. – Я пошла, а ты приводи быка.

И, похоже, ничуть не сомневаясь в моей способности выполнить этот квест, беззаботно идет обратно. В ту же секунду запустился таймер. Час у меня на выполнение задания.

Глава 3. Бой быков

Итак, я и бык. Время пошло. Всего-то делов – вдеть веревку в его кольцо в носу. Почему-то мне кажется, что очень легко это не получится. Редкие квесты легкими не бывают. И травку он не просто так кушал, сейчас покажет мне свирепку-сурепку!

Деваться некуда и, держа наготове веревку, начиная приближаться к быку. Над ним появляется надпись:

Бык херефордширской породы, 10-й уровень.

Что-то про Шир. Его хоббиты воспитывали? Хоббиты, не хоббиты, а веревку вдеть надо. Продолжаю приближаться. Бык по-прежнему смотрит очень недобро, однако пока никак не реагирует.

Выставляю веревку концом вперед, чтобы, приблизившись, попытаться всунуть ее в кольцо. Может это сработает как ключ – бык тут-же станет послушным?

Однако стоило мне сделать еще пару шагов, как бык, наконец, начинает проявлять более активную реакцию – раздувает ноздри, начинает топать и загребать землю передней ногой. Я начинаю осторожно обходить его вокруг, так, чтобы оказаться спиной к лесу. Может хорошее отношение леса ко мне поможет? Бык следит за мной и поворачивается всем корпусом вслед за тем, как я его обхожу. Когда же я оказываюсь спиной к одному из деревьев, глаза быка, буквально,

в одну секунду наливаются кровью, он низко наклоняет голову, выставив вперед свои страшные рога, и бросается на меня.

Я стремительно отскакиваю в сторону, бык пробегает мимо меня и со всей дури врезается лбом в дерево. Дерево зашаталось, с него сыпятся какие-то не то желуди, не то шишки. Разбираться мне было некогда, потому что я улепетываю вглубь леса. Спрятавшись за еще одним из деревьев, выглядываю.

К сожалению, самому быку и его крепкому лбу этот удар никак не повредил. Он стоит возле долбанутого им дерева и следит за мной взглядом. Преследовать меня в глубине леса, похоже, он не желает. Уже хорошо! В принципе, я могу от него здесь неплохо укрываться за деревьями, все время перебегая, он меня не достанет.

Видимо, придя к тому же выводу, бык несколько разочарованно выпускает воздух через ноздри, отворачивается и идет на прежнее место. Там останавливается и вновь принимается щипать травку. Наверное, ту самую сердитку. Или свирепку.

Хм… отсиживаться бесполезно, надо пытаться вдеть эту проклятую веревку ему в нос. Точнее, в кольцо в носу. Ведь должно же быть решение у квеста, возможно он в какой-то момент протупит, и я успею? Хотя получить удар рогами или даже копытом от бычка очень даже не хочется.

Некоторое время я пытаюсь приблизиться к быку то с од-

ной стороны, то с другой. Он каждый раз, стоит мне приблизиться шагов на десять, разворачивается и бросается на меня. Я всегда успеваю отбежать и скрыться среди деревьев. А бык снова возвращается и продолжает щипать травку. Так продолжается минут пятнадцать. Ситуация – патовая. Эдак я весь отпущенный на квест час так и буду прыгать, ничего не добившись. Надо менять тактику.

Приходит в голову мысль снять куртку и использовать ее как плащ тореадора, однако так поступить не решаюсь. Слишком сложно, я не справлюсь. На тореро не учился нигде. Да и коррида запрещена уже давным-давно, только из старых фильмов о ней и знаю.

Наконец, решаю рискнуть. Приближаюсь к быку и, когда он, в очередной раз бросается на меня, не прячусь среди деревьев, а бегу в сторону деревни, на открытое пространство. На этот раз бык продолжает преследование, в чем я убеждаюсь, отбежав шагов на 20 и оглянувшись. Неплохой такой разбег взял.

Снова отскакиваю в сторону, и страшное животное проносится мимо. Я продолжаю свой бег, огибая его, но в сторону деревни. Бык вновь устремляется за мной. Бегу по пастбищу, прислушиваясь к топоту херефордширского быка за спиной. Когда понимаю, что бык слишком приблизился, резко меняю направление бега, и его туша снова проносится мимо. В принципе, таким образом, мы к деревне приближаемся. Вот только идей – как же засунуть ему веревку в ноздри,

у меня по-прежнему нет.

Может добежать до изгороди? Перепрыгнуть через нее – ага, если не рухнет, как тот плетень – бык просунет между жердей голову, застрянет, а я тогда и – раз! – вставлю веревку в кольцо? – размышляю я, остановившись и глядя на тормозящего быка, когда он в очередной раз проносится мимо меня. Очень сомнительный план! Вряд ли получится. Зачем это быку совать туда голову, и с чего он вдруг застрянет? Но должно же быть какое-то решение у этого квеста?

И, вообще, что-то это мне напоминает. А, ну да – фрески, которые я видел в музее на Крите, там у древних критян такой спорт был – через быка они прыгали.

Пока я, остановившись, размышляю, бык разворачивается, снова бьет копытом, роет землю и с топотом бежит на меня. И тут я совершаю что-то совершенно невообразимое, чего сам от себя не ожидаю. Перед глазами вдруг всплывает та самая картинка с критской фрески, и я вдруг понимаю, как они это делали. Я, низко присев, отталкиваюсь ногами и, когда жвачное чудовище уже почти касается меня рогами – взмываю в воздух, запрокидывая ноги за голову, руками отталкиваюсь от крупа животного и по инерции пролетаю дальше, совершив полный переворот в воздухе и приземлившись на ноги.

Вот это да! Ничего себе! Что это я только что сотворил? В принципе, акробатикой я занимался, умею делать и кульбиты, и фляки, но не в таких же экстремальных условиях – с

опорой руками не на землю или гимнастического козла, а на несущегося на меня со всей дури огромнейшего быка. Тем не менее, все получилось!

Кстати, об акробатике.

Вам доступен навык Акробатика. Желаете изучить? Да/Нет?

Желаю, без всяких сомнений! Возможно, именно этот навык и поможет мне выполнить квест.

Вами освоен навык Акробатика. Акробатика: 1.

Ловкость +1. Всего: 8.

Суперски! Очень довольный полученным навыком и повышением ловкости закрываю меню и вдруг понимаю, что бык-то никуда не делся, и опасность оказаться на его рогах – все еще сохраняется. Осторожно поворачиваюсь. Громадный бык застыл на месте и пока не нападает. Вместо этого он смотрит на меня, но уже не свирепо, а с каким-то бесконечным изумлением. Может попробовать всунуть ему веревку в носовое кольцо, пока не пришел в себя?

Увы, не успеваю! Взгляд бычары вновь наполняет осмысленность, он бьет копытом землю и бросается на меня. На этот раз трюк выполняю вполне осмысленно: толчок ногами, голова быка проносится под моим корпусом, устремившимся вперед, мягко пружиню руками от его корпуса, и, продолжая запрокидывать ноги за голову, вновь чисто, без пробега приземляюсь стопами в траву. На этот больше не зависаю, а сразу разворачиваюсь лицом к животному.

В глазах того сейчас преобладают сомнение и неуверенность, однако он снова пытается разбежаться и ударить меня рогами. Прыжок!

Навык Акробатика +1. Всего: 2.

Неплохо – так попрыгав, я еще и ловкость подниму.

Похоже, быку расхотелось на меня нападать, и он начинает… от меня пятиться. Я иду к нему, однако животное разворачивается, и начинает от меня уходить. Нет, так не пойдет! Я догоняю быка и хлопаю его ладонью по крупу сзади. К счастью, он не лошадь, и лягать меня не стал. Вместо этого – развернулся и вновь попытался атаковать. Снова прыжок, и я вновь стою на ногах у него за спиной. А мне нравится – классные ощущения во время такого прыжка! Наконец, успокоившись и обретя уверенность, я это оценил. Начинаю понимать древних критян!

Бык уже не поворачивается в мою сторону, а начинает откровенно от меня убегать. Отбегает каждый раз он недалеко, и дальше мой страх перед животным уже проходит совершенно. Я откровенно начинаю использовать его как гимнастический снаряд, перепрыгивая через него уже не только со стороны морды, но и с боков, самыми разными способами. Мучаю так бедную животинку еще какое-то время, пока снова не появляется надпись:

Навык Акробатика +1. Всего: 3.

Ловкость: +1. Всего: 9.

Ого! А неплохой я тренажер нашел – быстро Ловкость

прокачивается. Она у меня уже на 9 баллах, скоро и уровень в целом должна за собой подтянуть! Я так увлекся, что забыл про ограничение времени выполнения квеста.

К сожалению, бык не захотел быть тренажером. В конце-концов, после всех моих издевательств над ним, он жалобно замычал и улегся на землю. Я наконец, вспоминаю про время, смотрю на таймер. Двадцать минут еще есть – вполне достаточно, чтобы отвести животное в стойло. Подхожу к нему и теперь уже совершенно спокойно, без всяких возражений со стороны быка, продеваю веревку ему в кольцо, завязываю на двойной булинь. Далее слегка дергаю, огромный бык грузно поднимается на ноги, и уже безо всяких дерганий и понуканий идет за мной. В глазах теперь у него – бесконечная скорбь и смирение перед судьбой. Мне даже становится жаль несчастное животное, и как-то неловко, что я вот так его замучил.

Через несколько минут мы оказываемся в деревне, и бегающие по главной деревенской улице мальчишки с готовностью показывают мне дом Руалы. Она стоит у распахнутых ворот коровника, ласково улыбается мне и понурому быку. Завожу животное в коровник, Руала отвязывает веревку – где, интересно, она научилась развязывать морские узлы, во флоте служила? – и запирает быка в стойле.

Задание «Загнать быка в стойло» выполнено. Репутация с деревней Дубровка: +5. Всего: 35.

Что, и все? Все это ради 5 баллов репутации? Нет, не мо-

жет быть – слишком мало за выполнение редкого задания. Руала развенчивает мой испуг:

– Благодарю тебя за помощь, Чак, не справилась бы я сама с быком. Уж не знаю, что бы я и делала. Пойдем в дом, отблагодарю тебя за помощь, – хитро улыбается мне и уходит.

Плетусь вслед за ней, в очередной раз недоумевая – что же они все так хитро улыбаются? Новая фишка разработчиков? Или, на самом деле, что-то задумала? Может в качестве «благодарности» соблазнять меня начнет? Да нет, не может такого быть в начальной локации.

Захожу в дом селянки. Поскромнее, чем у старосты, но жить можно. С интересом оглядываюсь. Как и в первом доме – деревянные скамейки, большой стол в центре комнаты, накрытый скатертью, в углу – сундук. Интересно, что Миры «заточены» под средневековье, а интерьер дома – скорее крестьянская изба в России конца 19 века или начала 20-го. Граммофона только не хватает. Руала уходит в другую комнату, похоже, что спальню. «Хорошо, что не позвала за собой», – с некоторым облегчением думаю я.

Вскоре возвращается и несет в руках узелок, видимо тоже с продуктами, а также широкий кожаный пояс. При виде этих предметов заранее начинаю облизываться отнюдь не на еду, как можно было бы подумать, а именно на этот пояс. Очень уж интересно выглядит, не сомневаюсь, что он с хорошими характеристиками. Руала протягивает мне продукты и пояс сразу двумя руками, узелок кладу на лавку, а вот

пояс начинаю разглядывать. Выскакивает сообщение:

Пояс ловкости. Класс: редкий. Повышает характеристику Ловкость на +7.

А вот это очень круто! Просто нереальная вещь для начального уровня! Битва с быком однозначно этого стоила! В восторге благодарю Руалу, она довольно смеется.

– Рада, что угодила тебе, Чак! Погостишь ли ты у меня, али в путь отправишься? – смотрит на меня и лукаво при этом улыбается.

– Эээ.. – мычу, растерявшись – все-таки соблазняет… Набрав в грудь воздуха, отвечаю торопливо, – не обессудь, хозяюшка, ждут подвиги меня ратные…

Что я несу? Где вообще я этого набрался? Подвиги ратные? Я же не в русскую былину попал, а в нормальное фэнтезийное средневековье.

Руала не просто улыбается, а уже хохочет во весь голос. Окончательно растерявшись, я цепляю на себя пояс, помещаю узелок с продуктами в инвентарь, бормочу что-то благодарственно-прощальное и ловко выскальзываю за дверь. Еще бы не ловко – с такими возросшими параметрами Ловкости.

Не задерживаюсь на крыльце, чтобы хохочущая Руала снова не стала зазывать меня в дом, быстрым шагом устремляюсь по улице прочь из деревни. Деревенька – маленькая, и через пару минут я уже топчу дорогу, ведущую обратно к городу. Еще минуты через три оглядываюсь кругом, убедив-

шись, что никого нет, сворачиваю с дороги на луг и сажусь там прямо в траву. Надо немного прийти в себя после скачек с быком, радости от получения редкого пояса и заигрываний Руалы.

Раскрываю меню:

Персонаж: Чак Брендон.
Класс: Воин-маг.
Уровень 7
Сила: 6.
Телосложение: 7 (5+2)
Ловкость: 16 (9+7)
Выносливость: 7
Магия: 6 (5+1)
Репутация: 10 (нейтральная)
ХП: 70 (70)
Энергия: 72 (72)
Мана: 70 (70)
Репутация с фракциями леса: 20 (симпатия)
Репутация с деревней Дубровка: 35 (дружелюбие)
Активные навыки: Медитация (2), Самолечение (2).
Пассивные навыки: Помощь леса (2), Бег (3), Акробатика (3)
Достижения: Друг леса, Внимание богини Деоны

А неплохо я прокачался… И навыков набрал… Не помню,

чтобы я так бодро когда-нибудь развивался, обычно развитие происходило гораздо медленнее. Экип для первого дня игры – вообще чудесный! Даже редкий предмет есть!

Снимаю пояс, начинаю разглядывать уже не характеристики, а его внешний вид. Красивый такой, черный, из кожи какого-то редкого животного, вероятно обладающего повышенной ловкостью – редкие пояса делают из кожи только редких животных, это понятно. Украшен стальными заклепками, также на нем шесть кармашков – четыре спереди и два сзади для пробирок с эликсирами. Их можно, конечно, держать и в инвентаре, но в бою лучше иметь под рукой – извлечь из кармашка на поясе любой эликсир можно быстрее, чем из инвентаря.

Снова надеваю пояс на себя. Что дальше? Квест я выполнил, сейчас стоит возвращаться в город, потому что деревня, похоже, исчерпана. В городе больше всяких возможностей и для прокачки и для всего прочего. Денег, вот, например, надо, наконец, заработать. Прикупить в лавках колечек – на Силу, Выносливость, да и Ловкости много не бывает.

Итак, путь мой лежит обратно в город. В этот момент внезапно вспоминаю – я же Руале хотел предложить в город письмо для мужа отнести. Стоит, может, вернуться – спросить? Потом вспоминаю ее смеющиеся глаза, решаю – нет, не надо, порожняком прогуляюсь. Ну, или пробегусь…

Решено! Встаю, отряхиваюсь. Мимо меня по лугу пробегает серенькая мышь, несущая в зубах какую-то вкусняшку.

Бежит в сторону леса, и я понимаю, что это, наверное, как раз и есть одна из тех лесных мышек, заняться истреблением которых мне предлагал староста. Такая миленькая мышка, несет еду, по всей видимости, своим деткам. Нет, злой староста, я своих меньших лесных братьев обижать не буду.

В это время, каким-то невероятным образом, мышка умудряется запутаться в траве. Там какое-то растение с вьющимися побегами, и мышка умудряется так неудачно пролезть сквозь них, что запутывается, дергается и никак не может продолжить путь дальше. Подхожу и помогаю ей выпутаться. Мышка, не обращая на меня никакого внимания, бежит дальше, а мне выскакивает сообщение:

Повышение репутации с фракциями леса: +5. Всего: 25 (симпатия).

Неплохо! Озираюсь по сторонам – может еще кого-нибудь надо спасти, но никаких других животинок, попавших в сложную ситуацию, больше не вижу.

Ладно, пора в город. Меняю обувь на сандалии-скороходы и сначала шагом, потом легкой рысцой выдвигаюсь в сторону города. Эх, запаса выносливости у меня сейчас много – не получится потратить все в ноль, чтобы снова попытаться апгрейд уровня через сверхусилие сделать. А бегать взад-вперед, чтобы израсходовать всю энергию, теперь уже жалко времени – на повестке другие планы. Несмотря на все эти мысли, все-таки ускоряюсь и начинаю бежать с ускорениями-замедлениями. Никаких видимых результатов это не

приносит, так и добегаю до знакомых уже стен города.

Как и в прошлый раз, один из охранников при виде меня убегает, а когда я приближаюсь к воротам, навстречу мне спешно выходит капитан стражников…

– Вот он, достойнейший чужеземец, спасший дочь моей племянницы, – громогласно провозглашает он, распахивая объятия и идя ко мне навстречу. Стражники начинают что-то одобрительно выкрикивать, а сам капитан добирается до меня и крепко обнимает. Сдавливает так, что кости трещат, однако, на удивление, все очки жизни на месте.

Репутация с городом Березань: +5. Всего: 5 (нейтральная).

– Вот, прими в благодарность, – капитан сует мне в руки мешочек с деньгами.

Капитан стражников города Березань дает Вам 10 золотых монет. Принять? Да/Нет.

Ого! Так много? Побыстрее жму «Да», пока капитан не передумал. В меню на моем счету впервые с начала игры появляются деньги. И, сразу же, такая приличная сумма. Обычно игроки начинают с медных монеток, выпадаемых при фарме тех же мышей или кроликов. Мне же продолжает крупно везти. Капитан еще раз меня обнимает, хлопает по плечам, к его похлопываниям и словесным выражениям благодарности присоединяются другие стражники. Денег, к сожалению, они не дают. Наконец, когда им надоедает меня хлопать, торжественно провожают в город. Я на прощание машу капитану, он встает по стойке смирно и прижимает ку-

лак к груди. Приятно, черт возьми!

Захожу в город и иду по улице, ведущей от ворот к центральной площади. Я здесь впервые, но куда еще может вести главная улица, идущая от ворот? Оглядываюсь по сторонам. Типичный городок начальной локации. Дома – двухэтажные, из камня, в основном серого, видимо, местного, но попадаются также дома из желтого и красного камня. Чистенько, степенно ходят местные жители, суетятся и пробегают игроки. Именно так почему-то всегда и бывает – местные жители ходят спокойно и степенно, а игроки все время куда-то торопятся. Хотя, понятно почему – игроки спешат прокачивать характеристики и уровни, да еще и задания этих же местных и выполнять.

Смотрю на таймер. До окончания этой сессии мне остается чуть больше часа. Много времени отнял бой быков и обратная дорога к городу. В принципе, мне не обязательно сейчас выходить из игры с какой-то скамеечки, а потом возвращаться на нее же. Сейчас могу позволить себе снять номер в местной гостинице. Тем более, что денег на это – с избытком, золото приятно бренчит в кармане. То есть, оно не бренчит, конечно, спокойно себе хранится в цифровом виде на моем виртуальном счете, но так приятно сказать – золото бренчит в кармане.

Надо хорошо продумать, как его потратить с максимальной пользой. В первую очередь, наверное, заплатить взнос в Гильдию магов и купить там парочку заклинаний. Именно

парочку, потому что третий закл я смогу взять только на 11-м уровне. Затем, или уже завтра с утра – в Воинскую академию. Отдельно греет мысль, что мне не нужно сейчас выполнять социальные задания, набирая медные монетки, чтобы накопить на гильдейские взносы и покупку заклинаний.

К слову, темнеет. Локация находится в том же часовом поясе, что и я в реале, так что вечер наступает и там, и там одновременно. Не доходя до площади, нахожу гостиницу. Решаю, что совсем на центральной площади цены будут повыше, поэтому останавливаю свой выбор на этой, захожу внутрь. Холл, вполне современный такой ресепшн – что-то не очень средневековая обстановка. Лестница на второй этаж, хоть и деревянная, но на ней постелена красная дорожка. Пол – каменный, чисто вымыт, практически до блеска. За стойкой ресепшена – высокая светловолосая эльфийка. Запоздало вглядываюсь в название гостиницы – Меллорн, написано человеческим буквами, в моем случае – по-русски, хотя понятно, что англичанин, например, если его занесет в эту локацию, увидит текст написанным английскими буквами. Буквы слегка стилизованы под эльфийские руны – понятно, гостиницу держат эльфы. Возможно, цена будет несколько дороже.

С удовольствием разглядываю эльфийку. Одета она скромно для эльфов, но при этом безукоризненно стильно – зеленое платье из какого-то очень тонкого материала, бусы из зеленого же камня с черными прожилками, в светлых во-

лосах – диадема. Эльфийка вежливо и даже совсем не высокомерно мне улыбается.

– Желаете снять номер, уважаемый господин…

– Чак, – представляюсь я, – да, желаю, прекрасная…

– Сульмельдис, – улыбается эльфийка при слове «прекрасная»

– О, какое прекрасное имя! – продолжаю я светскую беседу, – если не ошибаюсь, оно означает «подруга ветра».

Эльфийка изумлена, удивленно кивает.

– Но откуда… вы учили эльфийский, господин Чак?

– Совсем чуть-чуть, – тоже улыбаюсь в ответ.

Репутация с расой эльфов улучшена: +5. Всего: 5.

– И еще… Вы Друг леса? – от удивления ротик прекрасной Сульмельдис открывается еще шире…

Репутация с расой эльфов улучшена: +5. Всего: 10.

– Есть такое, – снова улыбаюсь, – так что там насчет комнаты?

– О, позвольте проводить Вас, уважаемый господин Чак. У нас есть для Вас прекрасная комната с видом на парк.

Эльфийка выходит из-за стойки и делает приглашающий жест, показывая на ведущую наверх лестницу.

– И стоить эта комната мне будет?..

– О, простите, господин Чак, – эльфийка смущена, – для Вас, как Друга леса, сегодняшняя ночь в подарок. Мы, хоть и живем в городе, но Лес для нас очень много значит, и это самое малое, чем мы можем отблагодарить столь дорогого

гостя. Каждая следующая ночь будет для Вас стоить 5 серебряных монет.

Пять серебряных монет – очень недорого для эльфийской гостиницы. К тому же – одна бесплатная ночь. Разумеется, остаюсь. Приятные бонусы приносит мое полученное в лесу достижение. Однако надо и сказать что-то вежливое и витиеватое в ответ, НПСами это ценится, а НПСами эльфами, в особенности.

– Благодарю за столь щедрый подарок, прекраснейшая из эльфиек, чудная своим изумрудным взором и дивными волосами, словно поток лунного света. Премного благодарен Вам за Ваше гостеприимство!

Надеюсь, не перестарался с комплиментами и витиеватостью речи? Похоже, все-таки, хватил лишку. Сульмельдис заливисто смеется – тонким и звонким, как серебряный колокольчик, смехом.

– Прекраснейшая из эльфиек – это наша принцесса Сумильтае Вторая, – произносит девушка, отсмеявшись. Затем снова смеется и грозит мне тонким изящным пальчиком. Что-то она совсем расслабилась – обычно эльфийки бывают гораздо более важными и даже заносчивыми.

Далее она ведет меня в мою комнату. Я поднимаюсь по лестнице, следуя за прекрасной Сульмедис молча, стараясь не смотреть на ее ножки, босые, кстати, которые прекрасно видно из-под короткого платья. Номер – действительно очень хороший, из окна виден парк. Эльфийка вручает мне

изящный серебряный ключик от комнаты и изобразив какой-то особый эльфийский книксен, покидает меня.

Я оглядываю комнату. Большая кровать, занавески, небольшой журнальный столик – все изогнутое, изящные линии в эльфийском стиле. Цвета интерьера, в основном: зеленый, изумрудный, голубой, салатный. Комнатные цветы с длинными вьющимися побегами. И дверь в ванную комнату. Да, да – в гостинице средневекового города Березань, как, впрочем и в гостиницах других городов Миров есть ванные комнаты. Слава богам, в туалет в Мирах ходить не нужно, а то бы и теплые туалетами с унитазами тоже были бы.

Разработчики решили не мучать игроков медными кувшинами с холодной водой и тазиками, а внедрили в гостиничные номера, а также дома и замки, в которых они могут поселяться, вот такие вполне себе современные удобства. В ванной я умылся под краном и причесался имевшей здесь же расческой. Расческа была упакована в специальную полиэтиленовую упаковку – эльфийский полиэтилен, ага! Вытер руки и лицо вполне современным махровым полотенцем, правда, салатного цвета, в единой цветовой гамме с прочим интерьером.

Больше не стал задерживаться в номере – времени до выхода из Игры остается не так много, а в городе еще есть дела. Запираю дверь на ключик, кладу его в инвентарь и спускаюсь вниз. Проходя мимо Сульмедис, занявшей свое место за стойкой ресепшна, киваю ей. Она радостно мне улыбается

– как будто мы не расстались 5 минут назад, и даже машет рукой.

Выхожу на улицу. Уже совсем стемнело, на карнизах домов, деревьях, специальных столбиках зажглись магические светильники, так что света хватает. Путь мой – в Гильдию магов, она должна быть еще открыта. Благодаря карте, подаренной Вергоном, я знаю ее расположение – недалеко, через две улицы. Кстати, гостиницы тоже обозначены – запоздало соображаю я. Мог бы и не искать, какая попадется, а по карте выбрать. Впрочем, с гостиницей сложилось все крайне удачно.

До Гильдии магов дохожу минут за пять. Особнячок в садике, рядом с центральной площадью. Резные металлические ворота закрыты, отворена резная же калитка. Никакого магического серебра или мифрила – обычное чугунное литье.

У калитки сидит старик-маг с длинной бородой в темно-синей со звездочками мантии, смешной шапочке. Лицо добродушное и даже мечтательное. Похож, скорее, на звездочета, однако я прекрасно понимаю, что передо мной – очень сильный для этой локации боевой маг. А безмятежный внешний вид – маскировка. В принципе, никто здесь на гильдию напасть не может. Враждебных НПС или существ здесь нет, а игрокам за попытку нападения грозит тюрьма. К тому же, игроки в этой локации пока еще слишком слабы, чтобы причинить кому-то вред.

– Добрый вечер, уважаемый господин маг, – начинаю я речь…

– Проходи, Чак, – он машет мне рукой в сторону калитки, – зайдешь в дом, там за столом сидит маг по имени Мириадиус, запишешься у него в гильдию и заклинаний купишь. Деньги, вижу, есть у тебя… Все это он произносит, даже не глянув в мою сторону, по-прежнему мечтательно любуясь темнеющим небом и начинающими появляться на небе редкими звездами.

Ну, кто бы сомневался – и имя мое прочитал, и намерения вызнал. Захожу в калитку, иду по выложенной камнем дорожке к дому, мимо кустарника и цветочных клумб. Как раз начинают раскрываться магические ночные цветы, с подсвеченными изнутри бутонами – розовым, сиреневым цветом – очень красиво! Летают насекомые, тоже светящиеся, что добавляет саду волшебства и обаяния.

В помещении внутри здания никого нет, кроме одинокого мага, сидящего за деревянным столом. Несомненно, тот самый Мириадиус. Темно-серая, почти черная мантия, борода – короткая, постриженная, огромные насупленные брови и грозный взгляд.

В отличие от дедушки у калитки, этому приходится объяснять, для чего я пришел. Впрочем, сложностей не возникает – плачу один золотой за вступление в Гильдию, появляется соответствующее уведомление. Магические способности у меня уже разблокированы в результате медитации под

Дубом друидов, поэтому ни проходить экзамен на их наличие, ни получать посвящение уже не требуется. Мириадиус смахивает выложенный из инвентаря золотой в ящик стола и тщательно записывает мое имя в толстой книге.

Прошу его также дать мне список доступных сейчас для меня заклинаний. Маг вынимает из другого ящика стола список, более всего напоминающий меню в дешевом кафе. Просматривая список, обращаю внимание, что последние пять из них, как будто, добавлены позднее, даже написаны немного другим цветом. Точно, все – друидские заклинания. Похоже, мне прозрачно намекают, что неплохо было бы с такой богиней-покровительницей и достижениями избрать путь друида. Однако у меня другие планы и я, тщательно прикинув, выбираю два других. Надеюсь, Деона на меня не обидится за это.

Выбираю чисто боевые заклинания, в соответствии с избранным мною путем развития. Беру «Замедление», позволяющее в бою замедлить движения противника, чтобы получить над ним преимущество в скорости и «Заморозку» – противник получает небольшой урон холодом, и, самое главное, некоторое время не может ни двигаться, ни совершать никаких других действий. «Заморозка» очень полезна в бою против группы, чтобы исключить из боя самого опасного из противников, пока разбираешься с остальными.

Мириадиус записывает что-то в мою карточку, и новые заклинания появляются в соответствующих слотах меню. Об-

ращаю внимание, что «Самолечение» – теперь уже не навык, а тоже заклинание. Даже интересно, что мне позволили взять три заклинания до 11-го уровня. Должно быть заклинание, данное мне знахаркой – какое-то особое, бонусное. Возможно, за выполнение редкого квеста.

Хорошо, заклинания я приобрел. Еще один пункт плана выполнен. Прощаюсь с Мириадиусом, выхожу из помещения и иду обратно к воротам. Сворачивать с дорожки, чтобы подойти полюбоваться цветочками мне даже не приходит в голову. Наверняка на газоне полно самых различных магических ловушек. Новичок вполне может захотеть рассмотреть какое-то растение поближе. Пару шагов по газону и ба-бах! – магическая мина. Не убьет, но жизнь ополовинит. Или игрок может влететь в ловушку с той же Заморозкой и простоять потом столбом минут пять. Так Гильдия магов потихоньку приучает игроков, уже начиная с начальной локации, что с магами – шутки плохи.

Выйдя за ворота, прощаюсь со звездочетом, церемонно раскланявшись. Тот в ответ едва заметно шевелит мизинцем, по-прежнему любуясь звездами. Усмехаюсь – крутой дядька!

До выхода из Игры остаётся совсем мало времени, но раз уж я нахожусь рядом с центральной площадью – решаю там прогуляться.

Здесь красиво! Горят магические фонари, не только жёлтые, как на улицах, но и зелёные, красные. Дома, окружа-

ющие площадь, подсвечены – также разноцветными фонарями. Светят и переливаются множеством огней гирлянды, протянутые над площадью.

Играет музыка – недалеко от того места, где я вошел на площадь, девушка-бард, игрок, наигрывает на лютне какую-то средневековую музыку. На другой стороне площади группа игроков составили целый оркестр, бренчат на гитарах, стучат в барабаны и пытаются петь современную попсу, совершенно не заморачиваясь ее неуместностью в подобной средневековой обстановке.

Вообще, игроков – большинство. Похоже, что многие из них, как стемнело, стянулись на площадь. Хотя прохаживаются и местные – в основном, гуляют под ручку парочки. Также дежурит патруль стражников. По периметру стоят столы, многочисленные харчевни и ресторанчики предлагают выпить пива, эля или вина, съесть какую-нибудь местную еду. В общем, как в любом подобном городе в людской локации.

Послушав немного, как поет девушка, решаю заглянуть в лавки. Их здесь тоже достаточно много. Покупать пока ничего не собираюсь. Денег у меня сейчас прилично, можно было бы и купить что-то полезное, но я решил пока с этим не торопиться. Лучше попробую поднять ещё репутацию в городе, возможно, получится снизить цену покупок.

Приглядевшись и приценившись к бижутерии: колечкам, цепочкам, амулетам и эликсирам, побрел обратно в гости-

ницу. Снова кивнув улыбчивой эльфийке, поднялся в свою комнату, разделся и забрался в кровать. Как раз на таймере уже пошел пятый час моего пребывания в игре. Интересно – сейчас прелестная Сульмельдис зайдет пожелать мне спокойной ночи и заодно намекнуть, что пора бы мне выйти из игры, или…

Нет, всё-таки, или…

Загорается надпись:

Вы находитесь в игре больше 4 часов, рекомендуем в течение ближайших 10-15 мин завершить сессию и выйти из игры.

Очень гуманно. Вдруг игрок как раз в этот момент в бою находится, или в какой-то другой ситуации, делающей невозможным немедленный выход. Завершаю сессию, нажимаю кнопку «Выход».

Крышка открывается, и я вылезаю из капсулы. В реале тоже стемнело. Немного размышляю о том, стоит ли после получасового отдыха снова забраться в капсулу на часик-другой или уже стоит лечь спать. Или встать завтра пораньше и уже из завтрашнего дня выжать максимум?

Подумав, останавливаюсь на втором варианте. Ужинаю дома, разогрев пакет с готовой едой в волновой печи, затем выхожу на улицу прогуляться перед сном. Как и в Игре здесь светит луна, хотя, в целом, конечно, не так красиво. Конечно, нарисовать пейзажи и интерьеры в Игре проще, чем сделать это с реальной архитектурой.

Мой дом, в котором я живу, впрочем, тоже весьма красив. Он, конечно, не двухэтажный, а, как раз наоборот, девяностовосьмиэтажный, но роскошен именно своей огромностью. Балконы с террасами, садами и дорожками, посадочные площадки для аэромобилей. Тоже, кстати, есть подсветка некоторых архитектурных элементов. Огромным полукругом он огибает внутренний двор, в котором я сейчас гуляю. Здесь очень даже неплохо. Сейчас поздняя весна и большинство деревьев уже покрылись листьями, есть клумбы с цветами, впрочем, тут должен признать – сильно уступающим по красоте цветам во дворике Гильдии магов.

Погуляв ещё какое-то время, возвращаюсь домой. Раздеваюсь и забираюсь в кровать. В общем, делаю всё то же самое, что и в Мирах – погулял перед сном и в койку. Насыщенный день сегодня был: с утра спарринги с Русланом и Багирой, затем много бегал и выполнил два редких квеста. Хм, что-то у меня уже события реального и виртуального мира в один ряд выстраиваются…

А еще я спасал девочку, укрощал быка, удостоился внимания богини, получил неплохой шмот, заработал денег. Виртуальных, увы, но на ближайший месяц такие деньги мне тоже очень нужны. Что ещё? Овладел тремя заклинаниями, да и прокачался, в целом, очень неплохо. Самое главное – составил хороший задел на будущее для персонажа. С этими мыслями удовлетворенно засыпаю.

Глава 4. Воинская академия

Просыпаюсь довольно рано и, тем не менее, прекрасно выспавшись. Настроение великолепное – меня ждут Миры!

Однако, сначала зарядка и душ. Делаю небольшую разминку – машу руками-ногами, отрабатываю удары. Приседания, наклоны – все как обычно. Потом – легкий завтрак, и в капсулу. Сегодня собираюсь провести в ней максимально возможное время – все 12 часов.

Погружение. Открываю меню:

Персонаж: Чак Брендон.
Класс: Воин-маг.
Уровень 7
Сила: 6.
Телосложение: 7 (5+2)
Ловкость: 16 (9+7)
Выносливость: 7
Магия: 6 (5+1)
Репутация: 10 (нейтральная)
ХП: 70 (70)
Энергия: 72 (72)
Мана: 70 (70)
Репутация с фракциями леса: 25 (симпатия)
Репутация с деревней Дубровка: 35 (доброжелатель-

ность)

Репутация с городом Березань: 5

Репутация с эльфами: 10

Активные навыки: Медитация (2).

Пассивные навыки: Помощь леса (2), Бег (3), Акробатика (3)

Достижения: Друг леса, Внимание богини Деоны

Заклинания:

Самолечение (2)

Замедление (1)

Заморозка (1)

Итак, цель на сегодня – Воинская академия, нужно освоить боевые навыки и максимально прокачаться по уровням и характеристикам.

Нажимаю кнопку «Вход».

Да, пробуждаться в комнате эльфийской гостиницы приятней, чем на лавке в деревенском доме. Окно слегка приоткрыто, хотя не помню, чтобы я его открывал. Похоже, что кто-то заходил в комнату. В подтверждение этой же версии – и еда на столе. Фрукты в вазе и графин из горного хрусталя с соком. Рядом с графином – стакан из того же горного хрусталя. Легкий эльфийский завтрак, принесенный мне прямо в номер, пока я еще спал. В полуоткрытое окно светит солнце, слышно щебетание утренних птичек, легкий ветерок треплет ажурную занавеску.

Вылезаю из-под одеяла и подхожу к столику с едой. Беру в руки розоватый плод. Это эльфийский маурмиелис – что-то типа айвы, но с более нежной мякотью и бархатистым вкусом. Я ел его пару раз в прошлые свои воплощения в Мирах, так что с удовольствием откусываю от фрукта большой кусок, прожевываю, а потом съедаю и весь фрукт.

Вами получено временное увеличение характеристики Выносливость: +1 продолжительностью 1 час.

Неплохо, даже с бафом. Наливаю в стакан сок из кувшина. Сок – незнакомый, тоже розовый, но чуть темнее. Выпиваю полстакана – очень похоже на клубничный сок, но это не он. Клубника в Игре присутствует, но это явно сок какого-то другого, пока еще незнакомого мне эльфийского фрукта. Интересно, что будет, если полностью выпью стакан? Будет баф?

Вы выпили стакан сока из эльфийской клубники. Получено одноразовое увеличение запаса маны на +10. Мана: 80(70).

Все-таки клубника, но эльфийская.

Иду в душ. В реале с самого утра принимать душ не стал, однако здесь – пошел. Странная замена, но я с удовольствием нежусь под струями виртуальной воды, затем выхожу из ванной, одеваюсь – перемещаю одежду, выданную мне двумя добрыми селянками из инвентаря в соответствующие слоты. Закрываю комнату серебряным ключом, и спускаюсь в холл гостиницы. К моему большому сожалению, Суль-

мельдис сменилась, вместо нее за стойкой стоит молодой эльф, как и она, довольно высокого роста. Возможно, брат? Как и принято у эльфов, он в одежде оттенков зеленого, а также охотничьей шапочке – почему-то не снял в помещении. Только лука за спиной не хватает. Эльф вежливо мне кивает.

– Мы рады, что Друг Леса поселился в наших стенах. Все ли, уважаемый господин Чак, Вам нравится у нас? Возможно, Вы хотите что-то еще?

– Нет, все замечательно! Мне нравится у вас. И спасибо за завтрак, господин…

– Анорэн, – представляется эльф.

– Сын солнца…

Эльф улыбается и кивает.

– Сульмельдис уже сказала мне, что Вы знаете немного наш язык, это вдвойне приятно, господин Чак. Еще сестра сказала – ага, угадал, это ее брат – что Вы ей очень понравились!

Я чуть было не отвечаю, что она мне тоже очень понравилась, но вовремя прикусываю язык. Обычаи эльфов я знаю не очень хорошо, вдруг брат сочтет это чем-то непристойным и решит заступиться за сестринскую честь. Достанет из-под стойки свой эльфийский лук – фантазия мне рисует, что он там есть – и истыкает меня стрелами, прежде чем я успею выскочить за дверь.

Вместо этого произношу:

– Сульмельдис прекрасна как утренняя роса на восходе солнца в долине меллорнов, – тоже как-то сомнительно звучит, зато длинно и витиевато. А витиеватость, как я уже говорил, эльфы любят.

Похоже, что этот мой ответ эльфу нравится. Он благодарно склоняет голову:

– Я горжусь и восхищаюсь своей сестрой. Могу я поинтересоваться, куда Вы направляетесь? Может быть, я могу подсказать Вам дорогу или помочь советом?

– Карта у меня есть, благодарю! А направляюсь я в Воинскую академию, хочу освоить воинскую специальность.

– Достойное дело, – уважительно кивает Анорэн, после чего мы еще раз раскланиваемся, и я выхожу на улицу.

Здесь довольно оживленно. Открываются лавки, НПСы спешат по делам. Идет артель гномов-строителей, понятно по инструментам в их руках. Мне даже в голову приходит мысль, что на самом деле эти гномы идут не по своим делам, а специально ходят все время по улицам, создавая для игроков такую вот атмосферу фэнтезийного города. Движутся телеги, запряженные, в основном, быками, редко – лошадьми. Улицы здесь широкие, разработчики не стали копировать буквально антураж средневекового города, в том числе узкие улочки, так что две телеги спокойно разъезжаются. А путь мой, как я и сказал Анорэну, лежит к Воинской академии.

Расположена она на окраине города, рядом с казармами, что кажется вполне логичным. Это довольно далеко от цен-

тра, где поселился я, поэтому дорога занимает некоторое время. Уже при подходе к Академии слышу звон мечей, вскрики тренирующихся воинов, характерное гудение файерболов. Никакого здания Академии на самом деле нет, стоит большой шатер, рядом с ним – скамейки, на которых сидят воины. Это, в основном, НПСы – игрокам рассиживать некогда. На столах навалены груды разнообразного оружия, причем столов не хватает, часть оружия и амуниции лежит прямо на траве. Впрочем, немного в стороне есть и вполне аккуратные стойки, в которых стоят мечи, алебарды и прочее холодное оружие.

За шатром, столами и скамейками расположено тренировочное пространство размером с два-три футбольных поля. Там тренируются воины: мечники, лучники, огненный маг кидает фаейрболы в манекены, расставленные на некотором расстоянии от него. Именно гудение его файерболов я и слышал.

На меня обращает внимание пожилой дородный воин в байдане, бородатый, очень похожий на Вергона. Он сидит на скамейке, развалясь, и посматривает на меня довольно пренебрежительно.

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.