

АРТ БОГДАНОВ



**ПОСЛЕДНИЙ ХРАМ
НАСЛЕДНИК**

Alexander

16+

КНИГА 1

Арт Богданов

**Последний храм.
Наследник. Книга 1**

«ЛитРес: Самиздат»

2017

Арт Богданов

Последний храм. Наследник. Книга 1 / Арт Богданов — «ЛитРес: Самиздат», 2017

Когда игра стала неотличима от реала не только для взгляда, но для всех остальных чувств – наступила новая эпоха. Эпоха «Дрима». Но люди остались людьми со своими слабостями, желаниями и стремлениями возвыситься над подобными себе. И что для этого нужно? Естественно, соревнование между теми, кто считает себя самым лучшим и хочет еще раз доказать это себе и окружающим. Я часть масштабного квеста для самых крутых игроков. Я Наследник Последнего храма. Я кролик на беговой дорожке чужого канидрома. Я... очень зубастый кролик и мне уже нечего терять!

Глава 1

– Выберите расу! – мелодичный женский голос ворвался сквозь тьму.

– Человек! – подсознание среагировало раньше сознания.

– Принято. Раса человек. – голос был вполне серьёзен в своём суждении, не зависимо от абсурдности ситуации.

Тьма постепенно сменилась серебристым туманом. Я проморгался. Веки послушно сменяли туман условным полумраком закрытых глаз.

– Выберите фракцию! – все тот же женский и довольно сексуальный голосок, без всякого смущения моим ответом, продолжил меня пытаться. И главное, сарказма в нем не слышалось, что было немного странно.

– В смысле?

– Свет или тьма? – звонкий голосок по-прежнему не источал насмешки.

Как будто молодая девчонка предлагала мне выбрать один из холодильников в супермаркете. А тут, похоже, провоцируют на продажу моей потрёпанной души.

– Свет! – брякнул я.

Нет, был червячок. Ну, вот такой я. Мне бы кому-то не угодить, не быть как все. Но снова язык оказался быстрее мысли.

– Принято! – меня начал раздражать этот милый, в общем-то, голосок.

Отсутствие сарказма, ещё тот сарказм, если вопросы попросту идиотские. Театр абсурда. И где это я?

– Подождите, идёт корректировка внешности! Основной образ готов! Сообщите параметры, которые хотите изменить.

– Э-э-э! – только и смог вымолвить я.

Передо мной в серебристом тумане возникло объёмное изображение... меня. Только этак лет 30 назад. – Это что такое?

– Это ваш персонаж! – все также невозмутимо ответил голос. – Если желаете что-то изменить, сообщите!

– Та-а-а-ак! – теперь все стало на места. Но при этом ещё сильнее запуталось. Я понял, где я, но не понял, как тут оказался.

Виртуальная реальность стала вполне обыденным делом за последние лет десять, но при этом недешевым. Если это шутка, то очень уж дорогая. Друзей у меня не так много, и не настолько они богаты, чтобы сделать мне такой сюрприз. А это еще тот сюрприз, если учесть, что я не помню, как оказался в нейрококоне. А его стоимость, приблизительно, равна цене элитного авто. Дороговато для розыгрыша. Да и подарок такой еще нужно заслужить.

– Как я тут оказался? – задал я вопрос.

– Нет информации!!! – искин-имитатор пробуксовал пару секунд перед ответом. – Сообщите желаемые изменения!

Понятно. Железка. Ничего ты мне не скажешь. Тем более, похоже, твой уровень как у швейцара в отеле. Ничего не знаю, так босс велел. И допытываться бесполезно.

Я покрутил мысленно объёмное изображение себя самого. Ну, почти себя. Молодой, мускулистый. Эххххх! Были времена! И небо было голубее, и трава зеленее.

– Оставить так, как есть! – рявкнул я.

Теперь диалог я воспринимал правильно. И нечего тут церемониться с термосом набитым проводами.

– Принято! – невозмутимо ответила собеседница. – Выберите имя! Внимание, vip-аккаунт даёт вам право выбрать желаемый ник и для уникальности добавить к нему второй. При желании вы можете просмотреть свободные варианты ника.

А вот это уже было серьёзно. Ладно нейрококон. Но ещё и вип-аккаунт. Это деньги. Много. И непонятно за что мне все это. Ничего. Разберёмся по ходу пьесы.

– Артур! – сказал я.

– Занято! – равнодушно заметил голос, впрочем, нотки томности в нем никак не убавились. – Выберите дополнительный ник. Вы можете прикрепить к себе прилагательное. Если двойной ник не занят, он закрепится за вами.

– Э-э-э... а варианты можно? – я всегда терялся с названиями.

– Наиболее приемлемый для вашего психопрофиля вариант – Арториус Астрей.

Вот даже так! Моему психопрофилю. Немного обидно. Как будто меня раздели на сцене. Но звучит. Тут не поспоришь. Мне нравится.

– Пусть будет так! – согласился я, не желая ввязываться в спор с машиной.

Проскочила мысль отместить ник в духе бунтарства. Но потом решил, что спорить с железкой гораздо унижительнее, чем с ее пониманием моего психо... этого самого профиля. Если что, я всегда смогу взять кувалду и доказать, что терминатор это лишь ценный металлолом, а не вершина эволюции.

– Принято! Добро пожаловать в Дриммир, Арториус Астрей! – и хорошо. Жизнерадостная бесчувственность этого калькулятора-переростка начала бесить.

Серый туман принялся таять. Сквозь него проступили очертания пещеры. Стены украшали барельефы с сюжетом, похожим на библейский. Только люди не возносились в небеса, а падали с них. Факелы на стенах, играя тенями и бликами, оживляли картины. Выходило забавно. Лица всех павших людей выглядели слегка ошарашенными и удивлёнными. Символическими.

Посреди пещеры стояли два типчика, сильно контрастирующие с интерьером. Один худой, блеклый, в деловом костюме, второй – стройный, подтянутый, в мундире с погонями подполковника. Если по отношению к первому возникало желание врезать за его скользкий вид, то второму хотелось дать ремня. Ибо чуёт моё сердце, недовоспитал я это чадо в своё время.

– И как это понимать!?! – я сходу поднял голос и удовлетворённо заметил, как Богдан поёжился. Уважает. – Это что за шутки такие?

К моему удивлению, худой клерк даже бровью не повёл. Со скучающим видом глянул на подполковника.

– Бать... ты это... не агрись. – Богдан явно чувствовал себя не в своей тарелке.

– Давайте подпишем бумаги и я пойду? – Клерк мельком глянул на меня. – У меня, знаете ли, дела и они не ждут. И так, почти час угробили.

Я нахмурился. Не нравились мне такие типчики. Офисный планктон, мнящий себя богом.

– Бать... тут это... подписать человеку бумажку нужно. Ты не переживай. Я все объясню.

– Как дядька Фёдор тебя называл, когда мы ездили на рыбалку?

Богдан ухмыльнулся.

– Плачущий Потрошитель. Я тогда малым был совсем. – пояснил он, слегка прибалдевшему планктону. – Я живца ловил для спиннингов и резинок. Только не выходил у меня живец. Снимать с крючка бычков тяжело. Они часто глотали снасть. Вот я и выворачивал им все внутренности. Ругался и плакал при этом. Обидно было. И кстати, – повысил он голос, – дядьку Серёгу не называй Федей, он это не поймёт. Может и в морду дать.

– И что все это значит? – я приподнял бровь.

– Бать, да поверь, я это... я! – усмехнулся Богдан. – Подпиши человеку бумагу. Я все объясню.

– Верю, – хмуро сказал я, – но не понимаю. А это меня беспокоит.

– Да понимаю. – Богдан тоже перестал улыбаться. – Все понимаю. И ты поймёшь. Просто разговор долгий будет. А человек действительно занятой.

– Вы завершили свои шпионские игры? – худой флегматично оглядел нас. – Может, закончим дело?

Он протянул мне стопку бумаг, толщиной с хороший такой журнал.

– Подпишите и освободите меня от этой семейной сцены.

– Я не привык подписывать то, что не читал. – Жёстко ответил я, смотря ему в глаза.

Надо отдать должное, взгляд он не отвёл. Просто взвёл очи горе и вздохнул. Прямо вселенская печаль на душе у человека.

– Богдан Артурович, – он протянул стопку сыну, – говорите, объясняйте, но мне нужна подпись до конца дня. И вообще, не знаю, зачем я сюда пришёл. Могли бы предупредить! – он укоризненно покачал головой. После этих слов клерк просто растаял как утренний туман. Был человек и нет. Впечатляет.

Я хмуро глянул на сына. Проверка не бывает лишней. Но его эмоции и мимика были достаточно знакомы. Не та я птица, чтобы ради меня кто-то так напрягался. Хоть и работал, и служил не совсем в простых местах. Все равно особых тайн не знаю. Да и не особых тоже.

– Что происходит? – я скрестил руки на груди.

Богдан помялся. И кстати, насколько я помню, ещё вчера он был майором. Пусть и в совсем непростой конторе. Все это неспроста.

– Богдан! – я поддал в голос металла, что на него ещё с детства действовало безукоризненно. А что вы хотите? В армии даже ботаника научат правильно орать и витиевато материться.

– Бать... что ты помнишь? Последнее. – в его голосе что-то было... безысходное. И это меня напугало.

А действительно. Нет, когда переступаешь определённый возрастной рубеж, уходит романтизм и постоянное желание бежать куда-то вперёд. Жизнь становится размеренной. И день на день похож.

Вот и я не мог вспомнить. Вроде бы, все было как обычно. Но как-то же я оказался здесь.

Единственное, что напрягало... ощущение... странное... как будто я был на пожаре. Но с моим прошлым вспоминать пожары бессмысленно. В МЧС это обычное дело.

– Не помнишь. – смотря на меня, сказал Богдан. – Это нормально. Так и должно быть!

– Как так? – я слегка опешил от такого расклада.

– Бать, ты только не нервничай! – Богдан выставил руки перед собой. Странно. Защищается. От меня? – Ты это... слегка... в коме.

– Хрррр! – все что я смог сказать. Нет слов, утешил. – Не понял!

– Ты герой! Про тебя даже фильм снимать собрались! Причём, именитый режиссёр какой-то!

Богдан зачистил. Явно готовился. Фразы, факты, все заготовлено. Но не справляется. Нервничает. Странно. Ведь давно не мальчик. Вон даже подполковника получил.

– Бодя!! Давай-ка подробнее и с выражением!! – строго глянул на него я.

В детстве ему всегда от моего взгляда становилось не по себе. Но помогало. Уж больно он был стеснительный. Память идеальная. А стих в классе стеснялся рассказать. Только после моего прессинга ему в школе было все нипочём, включая проверяющих.

– Восемь дней назад был совершён теракт группой «Сбрось оковы»! Акция готовилась более чем полгода. Террористы постепенно заменили все огнетушители в здании художественных наработок корпорации «Дриммир» на свои муляжи, наполненные напалмом и имеющие долгосрочный приёмник с детонатором.

В полдень 12 мая 2038-ого года произошёл взлом систем наблюдения службы безопасности корпорации. В это же время террористы активировали заложенные ранее заряды. Пламя

охватило здание мгновенно. Системы пожаротушения были выведены из строя дистанционно. Погибло 816 сотрудников. Пожар и его последствия группой «Сбрось оковы» выложен в интернет, в прямом эфире, как акт устрашения.

Но все обернулось против террористов. Народ стал свидетелем невиданной доблести обычного человека. Один из охранников здания, ранее работавший координатором МЧС, проявил чудеса хладнокровия, слаженности действий и самопожертвования. Вся страна наблюдала за действиями героя, спасшего 12 детских жизней. Отважный герой смог с риском для жизни эвакуировать детей из полыхающего здания. Последних детей вырвал из пасти огня, приняв весь удар на себя. Голо этого события заняла передовицы всех интернет изданий.

– Долго заучивал? – я иронично приподнял бровь. Как-то все это пахло дешёвой журналистикой.

– Нет, батя, – Богдан слегка поник, – это пишут везде. Чуть ли не на заборах.

– Даже так?

– Даже так. – он поднял взгляд. – Ты мой отец. Я тебя люблю просто за то, что ты есть. Но я видел записи. Теперь я горжусь, что я твой сын!

Иногда люди говорят всякие приятные вещи. На днях рождения и праздниках. Они говорят и в них не верят. Мы киваем и не особо прислушиваемся. Пустой трёп. Ни о чем. Сейчас все не так. Не было пафоса. Не было лирики. Чтобы понять как это – нужно это пережить.

У меня запершило в горле.

– А что было? Я не помню ничего?

– К вам в студию пришла экскурсия из детишек. Детки не простые. Их родители работают на корпорацию и совсем не младшими помощниками старшего вахтера. Когда все полыхнуло, ты единственный, кто правильно повёл себя. Очень много людей сгорело прямо на глазах зрителей. – Богдан нахмурился, даже его это коробило. А уж он-то вырос мужиком и видел не мало. – И на фоне этого, ты хватаешь детей, пинками загоняешь их куратора и сопровождающую девчонку с ресепшена в нужном направлении. Они удачно попали, да и ты тоже. Ты их затащил в зал пресс-релизов. Ну тот, что на пятом этаже. Честно говорю, я бы не додумался. Ты пожарным топором, и где только его нашёл, выбил стекло. А потом заставил вытолкать в окно модный плексигласовый стол для совещаний. Заодно, привалил его статуей орка. Тоже из плексигласа. Но я думаю, у меня бы пупок развязался, его завалить. В нем же килограмм триста, если не больше. В итоге, ты на этой рукотворной горке спустил в фонтан почти всех.

– Почти? – Богдан реально поник. Я таким его последнее время не видел. Все-таки он в СБ давно. Такие эмоции ему не свойственны.

– Ты и двое пацанят. – голос его стал тихим. – Остальные улетели в фонтан перед зданием. Там метр глубины. Им хватило, что бы выжить.

– А мне? – я почувствовал, как озноб пошёл вдоль позвоночника. Хотя, откуда он тут, в виртуале?

– Тебе не хватило немного. Пожарники растянули тент, когда поняли в чем дело. Не успели раскатать подушку. Они и так сориентировались почти мгновенно. Если бы не двое ребяташек, что ты прижал к себе, может быть, все случилось иначе, а так...

– Как?

– Плохо. Позвоночник вдребезги. Затылочную кость двадцать часов собирали лучшие хирурги страны. Полный паралич тела. Что с мозгом, тоже не ясно. Мы тут общаемся. Значит, все хорошо. Твои реакции в норме. Это обнадеживает.

– А память?

– Это нормально. Врачи сказали, что придавят краткосрочную память. Тебе нельзя нервничать. Не нужны лишние гормональные дисбалансы.

– Ясно. Но что я делаю тут? В виртуале!

– По-твоему, тебе будет лучше в медикаментозной коме?

– Да нет, наверное. – я почесал затылок. И отдернул руку. Там же, вроде, все в месиво. Долго собирали хирурги, ещё и самые лучшие.

– На фоне всего этого большая волна поднялась. – Богдан посмотрел на меня и что-то в нем было от того мальчика, что просил купить ему машинку. Он знал, что не заработал. Но так хотелось. – Корпорация взяла это дело на контроль. Подняла всех, кого можно. Узнали, почему тебя выгнали из МЧС. Как следствие, уже двое суток твой бывший начальник в бегах. Ещё трое арестованы. Им выдвинуты обвинения в коррупции, использовании служебного положения и ещё много чего. Корпорация копает настолько глубоко, что откопает то, что они и сами забыли.

– Хм... если бы был чуток помладше, я бы сказал, что есть справедливость на свете. Но я-то давно не мальчик. Так в чем же дело? Тем более смотрю, и тебе пряников отсыпали. – я кивнул на погоны.

– Есть такое, – Богдан посмотрел в глаза, – но душу я не продавал. Просто, от твоей славы отблески и меня нашли. Повысили и перевели в кибербезопасность. К тебе поближе.

– Зачем?

– Ну...

– Ладно, не юли. Я прекрасно понимаю, кто такие эти акулы из корпорации. Что они хотят от тебя или от меня?

– От этого теракта пошёл резонанс. А корпорация давно готовила один проект...

– Смелее, отрок. – я подбодрил, замывшегося было сына.

– План у них есть один. Они хотят пенсионеров вывести в дрим.

– Не понял. Так, вроде бы, у пенсионеров нет денег на капсулы. И им противопоказаны эти самые погружения.

– Не совсем так. Погружения после сорока пяти лет действительно могут привести к большим проблемам. Но есть выход. Полное погружение. Медикаментозная летаргия. Вся проблема в процессе погружения и выхода из него. А вот если навсегда...

– Это что самостоятельно согласиться в гроб лечь? Пусть и хрустальный?

– Вот видишь. Их аналитики тоже считают, что страх людей не даст этой идее ход. И потянет за ней детей, внуков и прочий народ. Включая всяких оппозиционеров, таких как «ОКОВЫ».

– А я-то тут причём?

– Инвалиды давно рвутся в дрим. А вот со стариками проблема. Они не доверяют новшества. Им лучше там. Да и корпорация тоже не будет бесплатно раздавать то, за что другим приходится платить золотыми. Так что ещё и не все попадут на тот берег. Там условия жёсткие. Либо имущество в счёт капсулы и обслуживания, и дальнейшее зарабатывание денег в виртуале на оплату аккаунта и поддержки жизнедеятельности. Что, в общем-то, вполне возможно. Либо дети подписывают контракт на оплату, как при помещении в дом престарелых.

– Короче, в кому всех. Пусть играют до смерти?

– Знаю! Пахнет это все гнильцой. Но я видел выкладки аналитиков. Как обыватель, я тоже чувствую себя неуютно от всего этого. Но как человек системы. Я понимаю всю выгоду и правильность этого хода. Тем более никто не собирается гнать их туда силой. Да и не сможет. Слишком нерентабельно. Человек должен сам в игру стремиться.

Я призадумался. Богдан не был карьеристом. Я это точно знал. Если он говорит, значит так действительно считает. И честь свою не роняет. Нет, сам признал, что как-то это все неправильно. Но в тоже время – правильно.

– Поясни подробнее! – я решил понять, куда снова ввязался.

Потому что моя жизнь была вечным смятением. Выбором между правильно и неправильно. И как-то я не преуспел в ней. Так что стоит хотя бы выслушать его.

– Да все просто. Экономика сейчас выравнивается за счёт виртуала. Люди там и развлекаются, и работают. Все завязано на игру. А вот старики выбиваются из этой схемы. Они не

производят ничего. Но и не потребляют. Дать им больше денег? Не выход. Им не нужны ни клубы, ни мода, ни машины. Капитал оседет. И приведёт к ещё одному кризису.

– Ну, банкиров мне не жалко. – хмыкнул я, хотя уже все понял. И не мог не согласиться с сыном.

– Вот банкиры как раз в кризис страдают номинально. Для них всего лишь смещается место в рейтинге. Если это финансисты, а не идиоты. Идиоты, конечно, в итоге оказываются в долгах. Прыгают с крыш. Но от одного размазанного по асфальту банкира страдают сотни тысяч обычных обывателей. Долг размазывается там же. Через время финансисты становятся богаче. А судьбы обычных людей ломаются.

– Это все лирика! Что конкретно от меня хотят? И что это за контракт дьявола у тебя в руках остался от этого... – я пошевелил пальцами у горла, изображая, что поправляю галстук.

– Да ничего, собственно, такого. Корпорация, как всегда, страхуется. Там указано все, что только могли предусмотреть аналитики и юристы. От землетрясения до астероида. От тебя требуется просто жить в новом мире. Тем более выхода у тебя и нет. Либо так, либо кома. В сознании еще хуже. Шевелить сможешь только глазами.

– Так! И зачем это им? – я ткнул пальцем вверх. – Да ещё так сильно, что тебе накидали пряников вагон?

– Ты герой! Народ проникся. От тебя хотят, что бы ты месяцок покрутился в игре, у входа. Пообвык. А потом к тебе придёт журналист и возьмёт интервью. А ты расскажешь, как тебе хорошо тут и как ты доволен. Я уверен, это будет несложно!

– Ну да! Ты-то давно уже бороздишь просторы вселенной. – я усмехнулся, вспоминая, как тридцати пятилетний мужик на праздниках всем рассказывал, какую классную «Барракуду» он себе купил. Более того, они пару раз чуть не подрались с троюродным братом, который в свои восемнадцать лет считал, что «Скорпион» круче «Барракуды».

– Бать, не подкалывай. – надулся Богдан. – Да. Люблю я космос. Ещё с детства. И виртуал не уступает реальности. Да что там! Он её превосходит на несколько порядков. Я бы сам тебя потащил бы к себе, если бы не запреты врачей. И вот только сейчас узнал про новые капсулы. Если бы не твоё состояние, я бы тоже долго думал над тем стоит ли... но на твоём месте, я бы выбрал виртуал. Пожалуй, придёт время, сам сюда приду. А не буду на шее внуков висеть.

– Даже так? – я усмехнулся.

– А что! – Бодя смутился. – Все были мелюзгой, все будем стариками. Только не говори, что ты не помнишь ни одного деда-брюзгу, что гонял вас с вишни во дворе. Хоть вишня была общая, никем не обихаживаемая. И если бы не вы, оголтелая детвора, то ягоды бы просто сгнили. Доживать до такого маразма я не хочу.

– Ну да, было. – я задумался.

А ведь действительно. Я сижу уже с полчаса. И ноги не ноют, и спина не стреляет. Зрение идеальное. Мысли, как ни странно, не путаются. Раньше не жаловался. Думал, я ещё бодрячком. И только сейчас понял, точнее, вспомнил, как это быть молодым. Может, приди кто-то просто так ко мне, и скажи, иди в дрим навсегда, я бы и послал куда подальше. А сейчас... прав Бодя. И выхода нет, да и чего-то жалости я не ощущаю. А ведь я ещё не вышел из пещеры... пещеры?

– Бодя, а какого лешего я в пещере? Это что, астероид такой?

– Нет, бать, это не космоопера. Ты в Мавродии.

– А чего так? – как любой современный гражданин, смотрящий он-лайн ТВ, я был в курсе того, что происходит в дриме.

И Мавродией у нас называли Мир Меча и Магии. Попросту МММ. Вот в народе и вспомнили одного деятеля, который тоже любил всякие МММ. В его честь и прозвали эту версию игры. Был ещё мир космоперы, где сходились в пустоте звёздные флоты отважных пилотов и

десантников. Третий мир – «пикник». Увековеченный в веках Стругацкими. Вселенная водки, радиации и мутантов в прицеле верного «винтореза».

– Психологи так решили. Тут для тебя климат более благоприятный. «Пикник» слишком депрессивный. А «косму» нужно реально любить. Был вариант сыграть на семейных узах. Мол, вот воссоединились отец и сын. Но психологи рассчитали, что через год ты прокиснешь от всех этих железных коробок.

– Причём тут год? Журналист ведь будет через месяц! Или я чего-то недопонял?

– Через год будет второй этап. К тому моменту страсти утихнут. Но в годовщину такого события СМИ снова разгонят тему. И опять покажут тебя. Но уже бодренького и успешного. Добившегося всего своим трудом.

– Даже так? – я приподнял бровь. – Я буду бодренький и знаменитый? Там есть Нострадамусы? А везде кричат о невозможности вмешательства в игру администрацией. Это же нереально в принципе. Или это очередная лажа?

– Да нет. Тут как раз все правда. Но, есть одно но. Поэтому за тебя и зацепились. У тебя очень высокий коэффициент развития. И психопрофиль подходящий. Тут, кстати, – Богдан помахал пачкой листов, что держал в руках, – все указано и прописано. На случай если кто-то начнёт кричать, что ты не сам всего добился.

– Да?! И что там такого?

– Понимаешь, дрим – универсальный инструмент, решающий очень много социальных проблем. И у каждого игрока есть свой коэффициент развития. Там очень много учитывается. Настолько много, что можно написать об этом не одну диссертацию. От реального телосложения, до прогулов на работе и количества больничных за всю жизнь. Все это центральный искин обрабатывает по своим алгоритмам и присваивает игроку коэффициент важности. Чем он выше, тем больше шанс получить квест получше и награду побольше. На характеристики он также сильно влияет.

– И что, подделать это никак, или купить?

– Купить можно. Чем больше ты денег в игру вкладываешь, тем выше твой коэффициент. Но это дорого. Очень. А вот подделать. Тут никак. ЦИ взломать, в принципе, невозможно. А именно он решает этот вопрос. Как и многое другое. Даже админы не имеют возможности вмешиваться в его программу.

– Что-то не вериться! – скептически хмыкнул я.

– Многие так говорят, но это правда. Я прошёл краткий инструктаж, как новый офицер безопасности киберпространства. И я скажу тебе с гарантией, что это абсолютная правда.

– По-моему, ты стал мнительный. Для безопасника это опасный симптом.

– Нет, батя, есть там один аргумент. Очень весомый. Настолько, что желать вскрыть ЦИ может только самоубийца. Причём, очень сильно мазохист. – тон Богдана был настолько серьёзен, что я понял. Да, есть. И этот аргумент ему показали. И это его напугало.

– Так причём тут я и этот коэффициент?

– Он у тебя очень высокий. Я нарыл о тебе все, что смог. Грамоты, награды, медали. Все твои бумаги перелопатил. Все аттестаты. Даже наверху прониклись. Суд над твоими бывшими начальниками не столько благородство, сколько попытка накинуть тебе пару очков. Искин не обманешь. Он просмотрит все выводы суда. Все твои апелляции тех времён.

– А я-то уже поверил в справедливость и честь. – хмыкнул я.

– Да ещё тогда было понятно, что это все подстава. Тебя сделали крайним. Иначе, Петрович не взял бы тебя в охрану корпоративного здания. Даже такого второстепенного, как художка.

– И все равно мне не понятно, что от меня нужно.

– Нужно, что бы ты через год появился весь такой красивый и счастливый. Успешный и богатый. И всем сказал как ты рад, что попал в дрим. И ни о чем не жалеешь. Ты не один такой.

Найдутся ещё ребята. Инвалиды, которым терять уже нечего. Но среди них мало несломленных. А те, кто сюда рвутся, на летаргию не согласны. А важно как раз убедить народ, что после погружения жизнь только начинается.

– По-моему, старикам все равно, что тут происходит.

– Это программа не на один год. Плюс, тут главное запустить волну на форумах и фан-сайтах. Старики ведь чьи-то отцы и деды. Да и многие игроки уже в возрасте. Нужно, что бы эта тема перестала людей пугать. Изменить их угол зрения.

– А не проще старыми добрыми методами? Например, промыванием мозгов через СМИ?

– Игроков этим не купишь. Они живут тут. Это их мир. И им нужен пример, с которым они могут за руку поздороваться. Выпить в кабаке пива или сходить в рейд. А форумы давно пестрят всякими героями, которых никто не видел и не знает. Народ привык пропускать такие топики мимо сознания. А ты и в реале отличился. Тебя сейчас пиарят от души. Откопали всех твоих солдат, сослуживцев, соседей. Масс-медиа работает на всю катушку. Пиарщики сволочи, конечно. Запустили утку, что ты в клинической смерти. А потом, что тебя откачали через пять минут. Но второе сообщение опоздало этак на шесть часов. Так народ у твоей голо возле фонтана за эти часы выстроили пирамиду цветов, а свечками заставил все пространство до самой проезжей части. Строители руины не разбирают из-за людей.

– Хм... – я даже не знал, что сказать. Вот так ругаешь своих соседей, молодёжь и всех подряд. А тут вот как получается.

– В общем, там, наверху ставку делают на тебя. Ты конечно не единственный и не избранный какой-то. Всего лишь деталь в большом плане. Но довольно важная и нужная деталь.

– У тебя талант вселять в людей уверенность! – я ухмыльнулся.

Ну, что тут скажешь. Во всем он прав. Хотя, есть кое-что...

– Ладно, будем считать, ты пряники раздал! А где кнут?

– Да какой кнут, батя? – Бодя всплеснул руками, чуть не выкинув договор дьявола. – Ты что, будешь убивать лошадь на ипподроме, если она не пришла первой? На тебя поставили как на фаворита. И как бы там ни было, не будет никаких санкций. Живи, играй, люби, воюй. Через год тебя найдут, и если это того будет стоить, тебя покажут по ящику. Нет – так нет. Есть ещё сотни путей и дорог.

– Ладно, давай свой договор по купле продаже моей души. – усмехнулся я. – Если все, так как ты говоришь, а не доверять тебе у меня нет причин, то мне все равно терять нечего.

– Ну, это да. – Богдан откинул последнюю страницу фолианта, что держал в руках. – Вот здесь черкни.

– Слушай, это же виртуал. Это законно?

– Да. Искин подтвердит, предоставит логи и запись. И это, батя! Ты пока не резвись сильно. Походи, посмотри, отдохни. Врачи просили тебя недельку не лезть в адреналиновые места. И весь этот месяц тебе придётся побыть в песочнице?

– Песочнице?

– Локации для новичков. Тут качаются вновь прибывшие. Выше десятого уровня не прыгнешь. Но до десятки тебя никто не сможет ни ударить, ни убить. Из игроков. Даже если попробует, оружие или кулак просто пролетят сквозь тебя, не причинив вреда. А вот мобы могут и покусать. Потому, погуляй хоть недельку по округе. Вот ещё, – Богдан протянул мне увесистый том, – подарок от админов. Тут гайды по игре. Из игры форум и гайды недоступны. Так что я подсуетился.

– А это не нарушает правила? Ты же говорил, админы не вмешиваются.

– Да все нормально. Многие копируют свои любимые книги и читают их в игре. Это даже полезно для статов.

– Как это?

– В игре много всяких достижений. Выдают их за все, что только можно. И они влияют на персонажа. Например, чем больше будешь бегать, тем потом меньше будешь уставать и получишь достижение «Марафонец». Или «Спринтер», если вложишь всю душу в скорость. Соответственно, сможешь бежать быстрее. И так во всем. Даже читая книги, будешь качать интеллект и мудрость.

– Так просто?

– Не совсем. Тут все развитие построено по принципу числового ряда с постоянным увеличением предельной планки. Так что по началу, вроде бы, все просто. Уровни будут лететь, как и достижения. Но чем дальше, тем сложнее. А уровня после сотого будешь радоваться каждому рангу, каждой единичке. Так что не торопись рвать уровни. Зарабатывай стапы. Это полезнее.

– Когда мы увидимся?

– Не знаю, батя. – Богдан немного расстроено пожал плечами. – Тут все сложно. Я сейчас с административного аккаунта зашёл. Он очень урезан. И зависит от капсулы в здании корпорации. Создать профиль, я не могу. Правила компании не позволяют регистрацию в двух играх. Я ведь в «Косме». Тем более, я теперь ещё и работаю там. Так что даже не имею права удалиться, чтобы создать новый акк. Буду разговаривать с админами. С журналисткой я буду точно. А там посмотрим. Если что, пришлю письмо.

– Ладно, передавай привет Эльке! – я махнул рукой. – Вижу тебе уже пора.

– Прости, батя. – Богдан смущённо потупился. – Новая работа, куча дел.

– Да в курсе я! Не переживай, я прорвусь, как всегда.

– Знаю! – сын улыбнулся. – Ты это... гайды читай. Много всего полезного в них.

Я отмахнулся и пошёл навстречу судьбе.

Выход из пещеры выглядел тонкой плёнкой, сквозь которую я прошёл.

Глава 2

– О-х-х-х-х! – только смог выдохнуть я от нахлынувших ощущений.

Если сравнивать с реалом, то это было похоже на состояние похмелья после долгой болезни. Слабость навалилась мгновенно. Опутала все мышцы.

Я стоял на каменной террасе, вырезанной прямо в горной породе. Ещё десяток пещер выходил на неё. Ступени вели с террасы вниз, упираясь в обычную деревушку. Бревенчатые срубы, крытые дранкой крыши, покрытые мхом завалинки. По дворам, огороженных обычным плетнём, бегали куры. Избы разбросаны хаотично, без всякой системы. Позади, возвышались горные вершины, перечёркнутые нитками водопадов. Справа игривая река бурным каскадом низвергалась в обширное озеро, слева возвышался дремучий лес. Мрачные сосны невероятной высоты тихо шумели под порывами ветра.

Невероятная детализация ландшафта и яркие насыщенные краски захватывали дух. Этот мир не был реальным, и он им не старался быть. Он был лучше. Ярче, красивее, аккуратнее. Трава изумрудная, однообразная, как качественный газон. Кое-где живописно растут кусты и цветы, такие же идеальные.

Я прислушался к своим ощущениям. Слабость постепенно сменялась привычкой. Общая вялость никуда не ушла, но все же, стало полегче. Перед лицом всплыли полупрозрачные надписи, советующие ознакомиться с интерфейсом игры и основами игрового процесса. Я мысленно потянулся к мигавшей жёлтым светлячком иконке. Дальше все было просто, как работа с обычным игровым интерфейсом любой игры.

Первым делом я оценил свои характеристики.

Сила – 1

Выносливость – 1

Ловкость – 1

Интеллект – 1

Мудрость – 1

Интуиция – 1

Дух – 1

Удача – 1

Харизма – 1

Рядом с каждым параметром всплывало окошко с пояснениями. Сила отвечала за переносимый вес и урон от физических атак. Выносливость за уровень здоровья и шкалу бодрости. Ловкость соответственно повышала скорость, меткость, прыгучесть и шанс критического урона. Интеллект и мудрость отвечали за силу заклинаний, количество маны, скорость её восполнения, за время каста заклинания и отката. Величина духа влияла на сопротивление всем видам урона, снижала болевые ощущения и шанс критического попадания от противника. Ну, удача и так понятна. С этой характеристикой нужно дружить всем. А вот харизма немного озадачивала. Эта стата определяла лидерство и репутацию.

Дальше шло описание штрафов и бонусов с обширными пояснениями. Сила и выносливость штрафовали ловкость, интеллект и мудрость, но усиливали друг друга, дух и харизму. Соответственно ловкость, интеллект и мудрость штрафовали силу и выносливость. Мудрость и интеллект взаимно усиливались, ещё и интуицию повышали. Причём, цена штрафа постоянно варьировалась, но цифровая величина не менялась. Например, при задранной ловкости сила оставалась номинально той же, но при этом единица силы выдавала всего 0,9 результативности по факту, в то время как задранная величина выдавала 1,1.

Все эти штрафы объяснялись механикой игры и логикой разработчиков. Сила и выносливость зависели от мышечной массы, потому у персонажа увеличивалась инерция. При этом, повышался дух, так как сильное тело легче переносит все тяготы и лишения. Харизма увеличивалась за счёт того, что большие кулаки это весомый аргумент в вопросах репутации. А вот с интеллектом и мудростью все даже смешно звучало. Как в поговорке, «сила есть, ума не надо». Аргументировано было тем, что для качественной работы мозга нужен сахар и этот же сахар тормозит рост мышечной массы.

Я некоторое время пытался свести эти дебри в некую понятную систему, но так и не смог. Слишком сложно все выходило. Тем более эти коэффициенты эффективности не высвечивались в интерфейсе, а высчитывались в процессе, отражаясь на практических результатах. Ещё мешало то, что имелись вторичные характеристики, которые сейчас сиротливо поблёскивали единичками.

Наблюдательность – 1

Чуткость – 1

Суть вещей – 1

Скрытность – 1

Скорость – 1

Постижение – 1

Ремесло – 1

Красноречие – 1

Торговля – 1

Точность – 1

Меткость – 1

Эти статьи нельзя было улучшить подкидыванием очков, полученных при взятии уровня. Они развивались в процессе игры. И опять же их значения размыты. На них влияла как величина основных характеристик, так и развитие профессий и навыков. Список профессий вообще безграничен.

В правом верхнем углу я увидел три шкалы.

Жизнь – 100/100, мана – 100/100, бодрость – 100/100.

Чуть ниже ещё три шкалы, но уже совсем прозрачные. Обратив на них внимание, заставил систему их подсветить. Это оказались голод, жажда и комфорт. Последняя шкала напоминала, да, наверное, и являлась таким термометром. Хотя особой нужды в ней не наблюдалось из-за наличия ещё одной шкалы. Самой архиважной шкалы ощущений, которая у меня выставлена на сто процентов. Благодаря этому и холод, и жара ощущалась тактильно.

Я свернул все окна системных сообщений. Слишком сух язык в справках, слишком обобщён. Совсем этим добром придётся разбираться в процессе. И желательно найти того, кто мне поможет в этом разобраться.

Пока я дошёл до околицы деревеньки, бодрость тихонько ушла в красный сектор, появилось стойкое чувство слабости и одышка. Вот так неожиданно, снова пришла старость. Хорошо, что нигде не болит и не ломит. Пришлось сесть на кучу дров у первой же избы и отдохнуть. Бодрость медленно поползла вверх, если быть точнее, то вправо.

И пока я отдыхал, решил провести инвентаризацию имущества. В окне персонажа имелись слоты для одежды и украшений, и соответственно оружия. Сейчас на мне надеты обычные домотканые штаны и рубаха. На ногах, как в древние времена, плетённые из бересты лапти. Я такие видел лишь в книгах по истории. Но ничего так, удобно. Рубаха перепоюсана обычной верёвкой, на которой болтался тощий кошель, больше похожий на обычный мешок, только уменьшенный раз в сто. За спиной на ляжках висел солдатский сидор. Ну и конечно два кармана на штанах.

Что примечательно, все внутренности для ношения моего скудного добра были магическими пространственными ёмкостями. О чем мне, не преминула напомнить система подсказок. В карман брюк я мог спрятать любое оружие, даже ростовой щит. В сумку же мог накидать прилично всякого добра. Но сейчас там находились всего одна буханка хлеба и кожаная фляга с водой. Зато в кошельке приятно удивило наличие пятидесяти серебряных монет.

Бодрость поднялась до своей максимальной величины и я продолжил своё турне по этому новому для меня миру. Деревенька словно срисована с учебников. Как и НПС, которые ее населяли. Такие же наряды, как и у меня. Дородные женщины в домотканых сарафанах сновали вдоль улиц по своим делам. На траве возилась босоногая детвора. Этакая сельская пастораль.

В центре деревни, как и положено, находилась вечерная площадь с колодцем. Дома вокруг явно пользовались популярностью у игроков. Мимо меня пробежал паренёк ажно третьего уровня. Не обратив на меня внимания, он скрылся в одном из строений. Вывеска гласила, что это местный мегамаркет, который совмещает в себе и лавку торговца, и харчевню, и постоянный двор.

Наверное, я бы сразу туда и направился, если бы меня не привлекли странные звуки. Недалеко отсюда кто-то стучал палками по дереву, натужно хекал и даже изредка матерился. И занимался этим явно не в одиночку. Изменив траекторию, я вышел на другую сторону деревни, благо размерами она не превышала мелкого дачного сообщества.

Сразу за деревней начинался луг, на котором полтора десятка игроков до третьего уровня занимались разными делами. Кто-то палками долбил по врытым в землю столбам, кто-то бегал, прыгал или отжимался. Некоторые просто лежали на траве. Видимо, восстанавливали бодрость.

Я немного понаблюдал за этой чехардой, потихоньку понимая, что люди просто тренируются. Наверное, и мне бы стоило этим заняться.

Хотя было немного стыдно. У всего этого должна быть какая-то система. Сомневаюсь, что просто долбить палкой по дереву достаточно для... А вот для чего – я даже не представлял. Тем более всем тут на вид было лет по пятнадцать. Я себя со стороны не видел, но в моем интерактивном меню персонажа был пусть и худой доходяга, но все же лет на десять старше любого из присутствующих игроков.

– Привет. Ты новенький? – раздался у меня над ухом звонкий юношеский голос.

– Есть такое. – согласился я, разглядывая паренька, что вышел из-за угла крайней к лугу избы.

Ничего особенного. Обычное лицо, соломенные вихры на голове. Одежда ничем не отличается от моей. Ник над головой сообщал, что парня зовут Кириалл Суховой. Игрок первого уровня.

– Слушай... Арториус, – он слегка запнулся, читая моё имя, – ты не хочешь подзаработать пару медяков и тарелку каши?

– А что нужно делать? – вот так, на ловца и зверь бежит.

Главное не спугнуть мой будущий источник информации и не попасть впросак самому. О том, как в дриме разводят нубов, последнее время анекдотов больше, чем в моё время про чукчей было. И то, что у него такая наивная и безвинная мордашка, ничего не значит. Нож в спину не всадит, конечно. Не та локация. Но человек очень уж талантлив в изобретении подлянок себе подобным.

– Да тут это... трактирщик нам работу раздаёт. А я сегодня опоздал, воду ему уже натаскали, рыбы наловили, коров подоили. Осталось только дров наколоть. – он слегка смутился. – Но перед этим нужно бревна напилить. А там пила типа «Дружба». Мне одному не справиться, а другие не хотят. Вот теперь не знаю, что делать. Работа муторная и тяжёлая. Зато статьи поднимешь и медяков по пятьдесят на брата. Ну и поесть каши дадут. – Парень немного смущённо и с надеждой смотрел на меня.

– Подниму статьи? – Я спросил, просто на автопилоте, чтобы было время подумать и прикинуть варианты.

– Ага! – Кириалл закивал. – Ты же новенький! Я тебя тут ни разу не встречал. Значит, ты только недавно зарегистрировался. И характеристики у тебя по единицам.

– И что? Причём тут дрова?

– Так если усиленно чем-то заниматься, – парень кивнул на луг, – то статьи растут, ну и достижения всякие даются.

– Что прямо за пилку дров дадут?

– Естественно. Бодрость-то расходуется! Раз десять спустишь ее до нуля и получишь дополнительную единичку к статам.

– Так легко?

– Ну, поначалу – да. Только в следующий раз уже нужно будет спустить ее раз тридцать. И притом, что ее станет чуть больше. Следующий раз уже будет пятьдесят раз и при этом бодрости будет ещё больше.

– Понятно. А ты давно тут? – я уже более внимательно присмотрелся к парню.

Вроде ничего так. Обычный подросток или кажется таковым. У меня внучатый племянник на него похож. Это они с Богданом чуть до драки дело не доводят, когда про свои космические корабли спорят. Тот ещё с пятнадцати лет сидел на форумах игры. Узнавал все тонкости, штудировал гайды. Строил свой билд, как он назвал развитие своего персонажа. У него был целый план на годы вперёд. Если я прав, то Кириалл приблизительно такой же. И это бесценный источник знаний.

– Ну, пошли тогда зарабатывать на хлеб и кашу в поте лица. – ответил я.

И просветлевший лицом Кириалл потянул меня к центру деревни, в трактир.

Самое большое двухэтажное здание в центре с потрёпанной, нечитабельной вывеской и было трактиром. Сруб из толстых и темных от времени стволов с десятком окон. Внутри, к моему удивлению, оказалось очень даже прилично. Большой зал с десятком столов и длинная барная стойка. В глубине зала возвышалась лестница на второй этаж. За стойкой стоял НПС 43-его уровня. Дядька Инг. Серьёзного вида мужик, смахивающий на помесь казака и скандинавского викинга. Косой шрам на полщеки добавлял ему колоритности и грозности.

Кириалл коротко переговорил с ним на тему задания, и мы оба приняли квест «дрова». Удивлению парня не было предела, когда трактирщик в награду пообещал ещё и кувшин пива. И не пятьдесят, а семьдесят медяков. О чем он не преминул мне сообщить, как только мы вышли на задний двор харчевни.

У дровяного сарая стояли козлы для брёвен и серьёзного вида пенек, в котором торчал массивный колун. Пила прислонилась у сарая, рядом с брёвнами. Работа предстояла действительно муторная и тяжёлая.

– Странно как-то. – проговорил Кириалл, как только мы начали пилить первое бревно. – Раньше я за Дядькой такой щедрости не замечал.

– А что награда всегда строго фиксированная?

– Да нет, но зависит от репутации, харизмы и много ещё чего. Но я ничем пока не отличился, а ты вообще только попал сюда. Вон, бодрость как у тебя слетает быстро! – Бодрость у меня действительно улетала в миг, потому и работа шла медленно. Было время поговорить.

– Слушай, Кириалл, а расскажи мне про игру. – я решил ковать железо пока горячо. Разговор пошёл так, что можно было и поспрашивать.

– О чем конкретно? – парень явно удивился моему вопросу.

И было с чего. Нет, я, как и любой человек на планете смотрящий голо, многое знал о дриме. Половина сериалов, фильмов, да и новостные ленты говорили как раз об игре. Но все эти знания были поверхностными. Без тонкостей и нюансов, которые всегда и везде малозаметны, но имеют первостепенное значение.

– Да обо всем. Я тут неожиданно для себя оказался.

– Это как? – парень округлил глаза. Но тут же сам нашёл ответ. – А... тебе капсулу подарили? Везёт же! А мне вот кредит пришлось брать. Так, что все же конкретно, ты хочешь знать?

– Ну, я не знаю... – я задумался с чего бы начать. – Вот ты кем будешь?

– Танком или хилером. – тяжело вздохнул парень. – Других вариантов пока нет.

– А чего так грустно-то? – не понял я его печаль.

Мне казалось, тут люди играют и получают массу удовольствия, а не вздыхают от горя. Тем более подростки. Их до восемнадцати лет ни под каким предлогом в вирт не пускают. Так что многие своё совершеннолетие ждут, как манну небесную.

– Так кредит.

– Все равно не понял.

– Кредит я взял, так что нужно его выплачивать. Придётся зарабатывать в игре, чтобы погасить его. А танк и хилер самые непопулярные, но самые востребованные классы. Вот им и положены бонусы из лута, да и так могут денег дать, если пати или рейд зайдёт. Иначе ими никто и играть не будет.

– Вот как? – я хмыкнул. – Как же так, самые востребованные и самые непопулярные? Парадокс, однако.

И тут Кириалла прорвало. Он взхлёб и подробно начал описывать почему, что, да как. Оказалось все вполне просто и логично.

Все персонажи делились на классы, которые определялись не столько характеристиками, сколько классовыми умениями. Хилеры, со стороны светлых, выбирали умение, основанное на

школе жизни или школе света. И умение у них «Исцеление». Друиды из школы жизни выбравшие путь лекаря могли излечивать сразу нескольких игроков. Жрецы света исцеляли слабее, но умели воскрешать павших. При этом страдала боевая магия. Пользоваться они ею могли, но эффективность падала на порядки, а ману заклинания жрали непропорционально много. Если же учесть, что и развитие статов упирало на мудрость и интеллект, то хилер складывался с одного-двух ударов. И бродить самому по миру, ему никак не светит. Так что целителям приходится всегда таскаться за теми, кто их защитит.

Ну и прокачка дело тяжёлое. Опыт в дриммире давали не за убийство моба или игрока, а за нанесённый урон. За смерть давали удвоенный опыт с последнего удара. А хилерам лишь добавляли экспы за лечение, но гораздо меньше, чем дамагерам. Но в целом, экспа в малых дозах капала почти за все действия игроков.

У танков ситуация немного другая. Их задача принимать на себя удары. И классовое умение «Защита» именно этим определяла танка. Урон нанесённый объекту защиты передавался танку. И все бы ничего, если бы не одно большое «но». Болевые ощущения. В игре была боль. Настоящая и стопроцентная.

Конечно, каждый игрок, в любое время, мог сдвинуть шкалу боли на двадцати процентный минимум, когда самая сильная боль не более чем шипок. Неприятно, но не смертельно. И опять большое «но». Боль, как и наслаждение, да и все остальные чувства, это всего лишь набор импульсов в мозг. Потому, вместе с болью на восемьдесят процентов падали все ощущения, включая слух и зрение.

Конечно, разработчики могли бы, наверное, решить этот вопрос, но скорее всего не хотели этого делать. Потому как помимо всех остальных прелестей, со снижением чувствительности падал уровень накапливаемого опыта, повышался входящий урон и шанс получения критического удара. Так что танки в бою работали на минимум восьмидесяти процентах чувствительности, как и все остальные. Но принимать основные удары на себя – работа для мазохиста.

И это ещё не все минусы этого класса. Танки задирали силу и выносливость по максимуму. Выносливость для живучести, а силу чтобы тягать на себе тяжёлые металлические доспехи. Стальная броня и забитая ловкость делала танков самым медленным и неповоротливым классом. Что в одиночном походе превращало их в ещё более лёгкую добычу, чем хилеров. Любой другой класс мог один на один свалить танка, если поймают в безлюдном месте. Даже, пожалуй, хилер. У танка конечно бодрости хватит переть вперёд очень долго. Но хилер в тряпках все же быстрее и может бить с дистанции.

Конечно, все не так критично и вполне решаемо, если влить приличные деньги в игру. Например, купить пета. Но это деньги и очень большие. Да и питомцы не продавались на каждом углу.

– Вот потому и придётся мне играть кем-то из них! – с горечью закончил рассказ Кирилл.

Пока мы болтали, успели распилить бревно на ровные чурбаки и закинуть на козлы второе. Я же успел поднять выносливость и силу на один пункт, что меня порадовало. Дальше дело пошло быстрее.

– Расскажи мне про остальные классы. А то я как-то и не определился ещё, кем буду.

– Я бы мага выбрал, стихийника. – вздохнул парень. – Или жреца порядка, но последнего опять-таки ради денег, но им играть без поддержки клана или серьёзного начального доната не реально.

– А что так?

Оказалось, что вот так. Магия была делом популярным и доступным всем классам без исключения. Но школу выбирать приходилось всем и сразу. В центре магической структуры находилась стихийная магия. Четыре направления – воздух, вода, земля и огонь. Самые попу-

лярные школы среди не магов. Безучастные к борьбе света и тьмы. Заклятия других школ, впрочем, доступны, кроме антагонистической стихии. Маг огня не мог использовать магию воды, а маг земли не мог швыряться молниями, принадлежавшими адептам воздуха.

Принадлежность к магам определялась заклитием выбранном как основное умение. Далее в ход вступал самый важный параметр в этой игре. Постигание. В зависимости от его величины заклития развивались и превращались... а вот во что предсказать никто не мог.

Все основные умения всех классов трансформировались со временем, и у каждого это умение было своё. У кого-то увеличивалась дальность или убойность. У кого-то площадь накрытия, а могли поменяться и радикально. Стрела огня превращалась в огненный вал, аzybучий песок становился мини-гейзером.

Выбрав школу, все заклития мага именно этой стихии, увеличивали свою эффективность, скорость развития и затраты маны. Остальные направления значительно отставали, но были доступны. И только школа антагонистов при использовании вешала дебаф.

Второй круг магии занимали ещё четыре школы. Смерть, тьма, жизнь и свет. У каждой из них были свои особенности и специализация.

Смертью владели некроманты. Их сила в поднятии нежити и прочих прелестях связанных с мертвецами. Тьмой заведовали чернокнижники и занимались призывом адских тварей.

От света выступали жрецы – воскресители павших и друиды-лекари от школы жизни.

Впрочем, имелись и у них более тонкие классификации. Некромант или чернокнижник мог выбрать, либо усилить силу всяких заклитий, либо же повысить силу призыва, увеличить срок и количество призванных или поднятых существ. Друиды, ослабив исцеление, могли содержать сразу двух питомцев. А жрецы, ослабив воскрешение и исцеление, призывали небесное воинство в помощь.

На особицу стояли Рыцари Смерти и Паладины. Эти два противоборствующих класса стали некими гибридами, полувоины-полумаги, причём обе магических школы им доступны в каких-то пропорциях. Выходило довольно убойное сочетание, если бы не одно, как всегда, большое «но». Паладинам требовалось вести уж очень благочестивый образ жизни. Не воровать, не бить в спину и прочие заветы. У рыцарей смерти обратная ситуация. Им просто вменялось убивать мирных и не очень игроков и НПС из фракции света, приносить кровавые жертвы и совершать прочие злодеяния.

Наконец, самые сильные и трудные, две изначальных школы магии. Хаос и Порядок. Школы магии богов. И как всегда «НО».

Прокачать жрецов этих направлений было... дорого. Очень. И дело даже не в донате. После третьей ступени развития любое заклинание порядка или хаоса использовало не только ману, но и благодать. А с пятой только благодать.

Что такое благодать? Тут открывается ещё один аспект магии, да и жизни в этом магическом мире. Каждый день у любого игрока разгорается Искра Творца. Накапливается она только до семи единиц, не более. Если отдать эту искру другому, то тот игрок получит благодать. Вот только... игрок этот должен быть выше уровнем. Это исключало взаимообмен. Благодать, сама по себе, накапливалась уже в больших количествах и зависела от величины духа. Ее тоже можно было передать другому и тоже только тому, кто выше уровнем. Сверху вниз благодать передавали лишь несколько человек в клане, имеющем благословение кого-либо из богов. И верховные жрецы богов.

А чтобы не было спекуляции на искрах, они приходили к игроку в виде благодати случайно, в течение двенадцати часов. Так что и угрозами, и деньгами их получить если не невозможно, то очень сложно. Поди узнай, передал ли тебе ее игрок или сделал вид. Даже количество искр невозможно увидеть у другого.

За разговорами мы распилили шесть брёвен и теперь по очереди кололи дрова. Моя бодность уже не улетала вмиг, как поначалу. Да и характеристики поднялись ещё на пару единиц.

Даже дали одну ловкость и на пять единиц повысился урон дробящим оружием. Что и говорить, полезное это дело – труд.

Уже сидя за столом и уплетая довольно вкусную гречневую кашу с прожилками мяса, и запивая пивом, я попытался продолжить ликбез.

– Кир, я вот самое важное не спросил. А что будет, если меня убьют?

– Плохо будет! – усмехнулся парень с набитым ртом.

Должен сказать, чувство голода и жажды, по ощущениям, не сильно отличались от реальных. Как и чувство холода или жары. Так что уплетали кашу мы с аппетитом.

– Во-первых, потеряешь весь шмот, что на тебе надет. И то оружие, что в карманах. Если оно, конечно, не зачаровано на тебя. Но зачаровывать стоит только очень классные вещи. Ибо дорого. А потом ещё и платить за снятие чар, иначе не продашь. Ещё денег немного может выпасть и что-нибудь из мешка. Это уже от удачи зависит, и твоей, и того, кто тебя убил. Ну и тридцать три процента опыта потеряешь.

– Ну, с вещами понятно. А проценты... вроде и не много. Почему тогда, все так бояться умирать?

– Угу, немного. Есть нюанс один. Как всегда. Сейчас тебе вроде, как и нечего терять, да?

– Ну да! – я старался угадать, где тут подвох.

Не так и много этих потерь. Вещи, безусловно, жалко, но если дорогие, то зачаровать можно. Да и облачаться недолго. В слот кинул и одет. Снимать так же. Так что, за пару секунд, можно самое дорогое скинуть в сумку, если уже видно, что запахло жареным.

– Так это только сейчас. – парень важно поднял палец вверх. Похоже, ему понравилась роль учителя и он всюю заливался соловьем. Даже добавилась некая театральность. – Но уже на уровне после сотого, тебе для поднятия уровня придётся набирать... ну, пусть будет девятьсот тысяч очков. От них эти проценты уже приличная сумма. Но и это ещё не все. Вот предположим, ты перевалил сотый уровень и погиб в самом начале. И все, уровень слетел. Ты снова девяносто девятый. Пять распределённых тобой очков характеристик, которые ты распределял последними, погасли. И появятся только когда ты снова, возьмёшь сотый уровень. Но если тебя убьют ещё раз, то все равно ты потеряешь те же триста тысяч. Потому как де-юре ты сотый, а де-факто девяносто девятый. И если тебя убьют десять раз подряд...

– То я буду терять каждый раз по триста тысяч, и в конце с меня уровни слетать будут уже пачками.

– Во-о-о-от! – Кир явно был доволен моей догадливостью и приписал эту заслугу себе, как наставнику.

– Теперь понятно. – я задумчиво почесал подбородок

– Но и это ещё не все. Улетев на перерождение, ты ещё и получишь посмертный дебаф. Он снизит все твои основные характеристики наполовину. И будет длиться три часа. А если ты будешь так беспечен, что за это время успеешь погибнуть ещё раз, то повторный дебаф снизит их ещё вдвое. А время увеличит ещё на три часа.

– А вот это уже совсем плохо. А где я хоть воскресну?

– Обычно там, где привязался. Если нигде или привязка истекла, то в ближайшей роще богов или церкви. Но можно купить маячок и привязаться к нему. Только нужно прятать его качественно и никому не говорить где он. Иначе, поймают агры и смогут спустить тебя до десятки. А после такого можно смело перса удалять. Ну, это если уровня с сотого спустили. Хоть, уже с полтинника будет не сладко.

– А зачем им это?

– Да, агры, они немного того, – Кир покрутил пальцем у виска, – психи и маньяки. Нет, тут всякое случается. И правила не запрещают убивать кого пожелаешь, но все равно больных тут хватает.

– И что, их за это даже не наказывают?

– Наказывают, а толку? У них вся жизнь такая. Я же говорю – психи. Многие из них сбиваются в стаи. И полный слив перса у них как медаль. Чем выше был игрок и чем ниже его смогли спустить, тем они себя круче считают.

– А наказывают как?

– Да покраснением ника. Пока ник красный с тобой и торговцы, и мастера общаться не станут. Стражу позовут. Да и сама стража в город не пустит, арестует. За каждое убийство ник краснеет на двенадцать часов. В это время можно и агра валить без затей и штрафов, и барахла из него выпадает больше. Даже зачарованное на перса и то, может упасть без чар, если ПК-счётчик высокий.

– Ладно, Арториус, приятно было познакомиться, но мне пора просыпаться. – парень протянул руку на прощание.

Вот так изменилась наша жизнь. Пора просыпаться. Пора покидать дрим – мир снов. Или почти снов.

Многое изменилось со времён моей молодости. Теперь люди и не спали почти. Им сны заменили нейрококоны. Конечно, это не совсем сон. При погружении в дрим мозг замедлялся. Да и как-то там все хитро устроено, что шестнадцать часов дрима вполне заменяли восьмичасовой сон. Тем не менее, врачи рекомендовали каждый четвёртый день просто спать.

– Приятной яви! – пожал я его ладонь и повторил заученную по сериалам фразу.

Кириалл, переговорив с Дядькой Ингом, поднялся наверх. Оставлять тело в безопасности, в личной комнате. А мне вот спать совсем не хотелось.

Я вышел на крыльцо и огляделся. Как же тут красиво. Идеально. Солнце клонилось к закату, но все ещё висело высоко, окрашивая струи многочисленных водопадов в алые цвета. Этот мир ждёт таких, как я. Старых душой, но силой влитых в новое тело. И как мы примем эту реальность? Все решается на мне и таких как я. Да, я бурчал, да, я говорил, что этот мир полон недостатков. Но, по сути, я завидовал, потому как не мог к нему прикоснуться. Хотел – да. Но не мог. А хотел бы я его познать такой ценой? Не знаю. У меня нет выбора, а у тех, у кого есть... тоже не знаю.

А вот что дальше делать мне? Я многое узнал об этом мире, но во многом ещё был нубом. Неопытным щенком. И нужно это менять. Причём быстро. Ну не люблю я чувствовать себя беспомощным.

Я сбежал с крыльца. Впереди мерцала алой дорожкой от закатного солнца моя цель. Озеро. И до него почти километр. Пора качаться.

Глава 3

Рассвет я встретил с удилищем в руках на дальнем берегу озера. Рядом весело трещал дровами небольшой костерок. С воды натянуло лёгкую дымку тумана. Благодать. В кожаном ведре плескалось пять крупных рыбин – мой первый самостоятельный квест. Опыта за него не давали, но если принесу двадцать крупных лещей, то удочку мне подарят, ещё и три десятка медяков в довесок. Удилище так себе. Обычная палка с лесой из конского волоса и крючком из дрянного железа.

Ещё вчера, я пробежался по деревне, уже почти во тьме, когда основная масса игроков разбрелась по домам. Вот теперь, как и положено правильному пенсионеру, встречаю рассвет с удочкой. Ещё бы чекушку, но цены тут кусаются.

Ещё, я выучил пять растений у старой травницы и был послан их собирать. Ночь, не совсем подходящее время для этого, потому я решил прокачать себе то, что смогу. К этому моменту, я получил несколько достижений. «Марафонец» второго уровня и «Спринтер» третьего за бег вокруг озера. Достижения в общей сложности прибавили мне четырнадцать единиц к бодрости, две силы и три выносливости.

Разок я споткнулся в полутьме и, весело кувыркаясь, снёс себе половину жизни. За этот трюк отвесили одну ловкости и одну выносливости. Ещё я стал пловцом и ныряльщиком. Ну, это мелочи. Единственное, что радовало, увеличил время пребывания под водой до двух с половиной минут. Может пригодиться.

Комнату я снимать не решил, да по здравому размышлению и незачем. Вещами ещё не оброс, убить меня пока не выйдет. Ограбить смогли бы, но я-то тело не бросаю, уходя в реал. Мне даже спать в моем положении нет смысла.

Я перед рассветом слегка поплыл, впал в некоторую протрацию, наблюдая, как луна играет бликами на воде, как танцует пламя костра, как светлеет небо на востоке, оттеняя огромные глыбы гор. Наверное, это и был мой сон. А мне за него ещё и плюшек прилетело. Увеличили «Суть вещей» на единичку и скорость восстановления маны, правда, на какую величину не сказали. Вот просто увеличено и все.

Ещё, я всю ночь пытался упорядочить в голове всю информацию, полученную за последнее время. В ней много белых пятен и я честно пытался заполнить их из того талмуда, что мне дал Богдан. Но выходило не очень. Слишком сух, лаконичен и специфичен текст. Он рассчитан на, пусть нуба, но все же уже готового игрока. Да и не только в этом дело. Игра завязана в тугой клубок. Все переплеталось. Коснись одного вопроса и получишь ещё десять, в совсем других областях. Дебри, да и только. Надеюсь, Кир не бросит меня тут одного. Деньги ещё есть, так что нужно будет его чем-то угостить в награду. А сейчас неплохо было бы и самому поесть. Шкала голода уже пожелтела и вот-вот бодрость совсем перестанет восстанавливаться. А если запустить этот процесс, то начну терять и очки жизни.

Ещё вчера, я предусмотрительно заглянул в лавку, где и оставил большую часть своих денег. Не знаю, как Кир тут будет зарабатывать, но я слегка опешил. Туесок соли размером со шкалик, и такой же с черным перцем обошлись мне в двенадцать серебряных. По старинке, я все ещё переводил цены в доллары. И платить дюжину баксов за то, что в реале стоит едва десяток центов... а мне Бодя советовал не нервничать. Кто же знал, что лавка торговца столь адреналиновое место. Простые сапоги восемь золотых или восемьдесят долларов. Мама, роди меня обратно!

Котелок я тоже не купил. Дорого. Так что решил просто запечь пару рыбин, благо клёв был великолепным. Да и улов радовал. Все рыбины в почти локоть длинной.

Вами получен навык Кулинар! Вами получен рецепт "Лещ печёный"!

Вот и снова плюшки прилетели! Приятно. Разработчики правильно все придумали. Было бы глупо, если бы профессиональный кузнец или повар бегал за НПС и покупал умения, которыми он и так обладает. Потому, чтобы получить какой-либо навык, нужно один раз проделать правильный процесс. Система анализирует действия игрока и если все сделано в пределах допустимых норм, происходит поднятие или изучение навыка или профессии. И уже в следующий раз мне не придётся топтаться у костра, проводя ритуал. Даже чистить рыбу не нужно. Ножом, за который я скрепя сердце отдал пять серебряных, просто ткну в рыбёшку и она почищена. Магия-с!

«Привет! Что делаешь?» – звякнул чат. Сообщение от Кира. Я улыбнулся. Вовремя он.

«Рыбу жарю. Будешь?»

«Спрашиваешь. Ты где?»

«Дальний берег озера. Подтягивайся, угощу!»

«Пять минут!»

Через пять минут, как и обещал, Кир плюхнулся рядом с костром, втянул воздух носом и зажмурился от удовольствия.

– Пахнет классно! – сообщил он. – Я тоже так умею. Только рыба портится быстро, вот и сдаю ее Дядьке Ингу. Сам хотел сегодня половить.

И тут у Кира глаза полезли на лоб. Он даже жевать перестал, едва откусив.

– Соль!!! Перец!!! Откуда такая роскошь?!

– Вчера ещё купил.

– Дюжина серебряных! Откуда?!

– Из кошель. – я не понял его удивления, а Кир аж поперхнулся. И с подозрением уставился на меня.

– Ты что ВИП?

– Чего? – тут уже я опешил.

– У тебя вип-аккаунт?

– Вроде бы! – я почесал затылок. – А это важно или плохо?

– Дела-а-а-а! – Кир смотрел на меня с подозрением. – Денег-то сколько было в кошель?

– Пятьдесят серебряных.

– Точно ВИП. Даже «премам» дают двадцать пять на старте.

– Кир, это плохо?

– Да нет! Для тебя это хорошо. – он пожал плечами и принялся за рыбу. – Везёт же некоторым. Сто реальных золотых в месяц. Круто. Выше только алмазный акк.

– Я ничего не понял!

– Слушай, Арти, я реально в шоке. Ты ничего не знаешь об игре, а сидишь с випа. Попал сюда случайно, сюрприз, блин! Хотел бы я, что бы мне так фартило.

– Кир, мне нужен учитель. Я реально, тут в игре, нуб нубом. И попал сюда по воле случая. Вот только случай такой, что вряд ли бы ты согласился со мной поменяться местами. Понимаешь?

– Вот оно как? – Кир задумался.

Мне не хотелось объясняться. Но, похоже, парень и сам себе объяснения напридумывал. Так что вопросов больше не задавал, а сидел и задумчиво жевал.

– Ну так что? – переспросил я, когда молчание затянулось.

– А? – парень вышел из протрации и не понял, что я от него хочу.

– Будешь меня учить? Водить за ручку и тыкать носом, показывая что, где и как? Будешь старшим. Протянешь меня везде. Если что, то лут и все остальное твоё. Оставишь мне, что по праву моё, ну чтобы на первичные нужды хватило. А если что, я по возможности и приплачу за науку.

– Да ты чего!? – Кир смутился. – Это я должен к тебе проситься. Эх, а я-то гадал, чего это Дядька Инг так расщедрился!

– Поясни! – тут же потребовал я.

– Так ты – ВИП. У тебя акк особый. Таким как ты и опыта дают больше на двадцать процентов, и награда внушительнее. Да и лут с мобов качественнее падает. При закрытии месяца дают два очка нераспределённых характеристик. Всем советуют стартовать с таких акков. Но где же нам, простым смертным, взять лишние сто реальных золотых?

– Так ты согласен?

– На что?

– Быть моим наставником и проводником.

– Конечно. И не надо мне платить. И лут, если что, делим по справедливости. Он и так будет выше, чем у других. Я ещё ничего не сделал. А ты меня уже завтраком накормил, причём не пресной рыбой, от которой сразу блевать тянет. Так что это я твой должник.

А ничего так парень, с понятиями. За слова не хватает, на других наживаться не спешит. Стоит взять его на заметку. В наше время наличие чести и достоинства – уже много. А игра не любит одиночек, так что рано или поздно придётся создавать команду.

– Тогда давай так. Ловим рыбу, и ты меня просвещаешь в тех вопросах, что я задам. Я закрою квест у Дядьки, ты – просто рыбу за медяки сдашь. Ну и навыки поднимем.

– Ок. – Киру моя идея пришла по вкусу и он, достав удочку, по-барски так махнул рукой. – Задавайте вопросы, господин студент.

Вот шельмец малолетний! Ведь явно пародирует кого-то, как пить дать.

Первое, что меня интересовало – классы персонажей. Я вроде бы уже определился, что хочу стать магом. Но, как говорить, а можно всех посмотреть? Лишним точно не будет. В голофильмах многое показывалось, но, по ходу, как само собой разумеющееся. А сейчас, мне нужны тонкости. Слабости и сильные места того или иного класса. Даже если я отыгрываю за мага, нужно знать, кто против меня и чего от него ждать. А то, что у меня впереди бои и свершения, я не сомневался. Коэффициент и положение героя обязывают.

Кир был неплохим рассказчиком. Сразу видно – студент. Через час, я вполне неплохо разобрался в классах персонажей.

Они делились на магов и физовиков, в народе – милишников, или мили. С магами, я уже более-менее знаком. А вот с остальными, дело несколько сложнее.

Из дистанционных первое место занимали лучники. Куда же тут без них. Но и они делились на два класса. Ханты, хантеры, охотники, следопыты. Злейшие враги рог или разбойников. У них в основе наблюдательность и навык «Следопыт». Ханты по дальности эффективной стрельбы равны магам. Средняя дистанция пятьдесят шагов, около сорока метров. Основные характеристики – мудрость, ловкость, интуиция. Они могли увидеть разбойника в своём классовом умении «Инвиз» или «Стеллс».

Ещё они умели идти по следу, как ищейки. Стоило им поймать след и он подсвечивался системой прямо на земле. Даже место пробоя портала они могли найти и, подвесив метку, выйти там, где его открыла добыча. Правда, портал открыть сами зачастую не в состоянии. Нужен маг с той же школой портала, что и добыча. То есть хаосник или порядочник. Если уровень добычи ниже ханта, то мог и сам пройти следом, коли умения и мана позволяли.

Вторым подклассом были рейнджеры-стрелки. Сильный урон, высокая точность и дальность в сто шагов. Восемьдесят метров при предельной точности. Оба класса одевались в кожу, так как стальные доспехи и кольчуга штрафовали ловкость. Особенно это актуально для рейнджеров. Так, как им и так приходилось поднимать силу. Ну да! Мощный лук, даже с магическими примочками, так просто не натянешь.

Воины. Класс ДД (дэмэйдж дилер). Классовое умение «Рывок» – мгновенное перемещение вперёд к цели и быстрая атака двуручным оружием или более лёгкой парой мечей. Тактика боя – волки. Подскок, укус, отскок. Предпочитают солидные кольчуги или же лёгкие сегментные доспехи. Основные характеристики – сила и ловкость.

Ну и роги, или разбойники. Самый, пожалуй, популярный класс для одиночек. Умение «Стеллс» или «Инвиз». Тихое подкрадывание и быстрая атака со спины. Броня – кожа или тряпки. Оружие – кинжалы, почти всегда с ядом или магией на клинках. Упор на силу, ловкость и интуицию. Только, если воины делают упор все же на силу, то роги на ловкость и интуицию. Предпочитают два удара в секунду с последующим ДОТом (растянутым по времени уроном), чем один удар в две секунды, но с высоким уроном, как у воинов. Хотя модификации бывают разные. Игроки любят экспериментировать.

После этой лекции, мы собрали весь улов и потопали в деревню. Сдавать рыбу и думать над дальнейшими планами. Кир фонтанировал идеями и предложениями, которые сводились к одному. Бежать вперёд и бить мобов. Но меня это не устраивало.

Во-первых, Бодя чётко сказал, не торопится с уровнями, а поднажать на статьи и достижения. Ну, и во-вторых, мне это категорически невыгодно, так как Кир за пару дней возьмёт десятку и пойдёт дальше. А мне потом ищи новый источник информации. Да и сидеть мне в этой локе ещё месяц. Ждать журналистов.

Парня я осадил тем, что уровни взять ещё успеем, а вот статьи так просто не даются. Это намного важнее. Он вроде бы согласился, но все равно поник. Потому, сдав свой квест, всю рыбу отдал ему. Получив две серебрушки, парень повеселел.

Я, в свою очередь, предложил снова взяться за дрова. Работа никем не любимая, потому почти всегда свободная. Парень снова насупился, но помня, что у меня вип снова согласился. И было с чего.

Дело в том, что к алкоголю в игре, да и к прочим радостям взрослой жизни, отношение особое. То есть, малолетних игроков к нему подпускали неохотно. А НПС, во-первых, ко всем игрокам ниже их уровня, относились как к детям. Уровень у неписей приблизительно равнялся их возрасту. Исключением были важные персоны вроде мэра, главы гильдии магов, ну такого прочего.

У тех уровень умножался на коэффициент важности персонажа и мог достигать двухсотого, а то и трёхсотого уровня. У игроков до сотни, уровень засчитывался за полгода. Так что Кир тут был ещё вьюношей, которому и пива то не дадут.

А вот со мной в паре, уж не знаю почему, в награду Инг ставил пару пива. То ли мой реальный возраст играл роль, то ли тот самый коэффициент важности, который описывал мой сын.

По сути, игрок сотого уровня мог с ноги открыть трактир и Дядька Инг принял бы его как княжича. Уже не ровню себе, но и не намного выше. Зато двухсотый, по идее, мог по брёвнышку раскатать всю деревню, а все тут только сказали бы, что «его милость» изволили сердиться. И слава всем богам, что в живых оставил.

НПС изначально программировались, как низший класс. Обслуга и всё прочее. Главное набрать достаточный уровень и уже староста каждой деревеньки будет в пояс кланяться. Ну, или воспринимать как равного себе.

Всем этим, Кир поделился, уже распиливая бревна, и заставляя меня пообещать, что уж завтра, мы точно пойдём эти самые бревна заготавливать и тянуть из леса. Я снова осадил его тем, что топора-то у нас нет, и денег даже у меня не хватит его купить. Да и сил приволочь бревно у нас, если и хватит, то все равно занятие это будет нерентабельное.

Я даже как-то и не заметил, как между нами двоими роли сами собой поменялись. Я обещал парню быть прилежным и послушным учеником, а он станет старшим в группе. Но мои веские и взвешенные замечания быстро поменяли все. И уже Кир волочился за мной хвостом, просто объясняя мне то, до чего я сам ещё не дошел своим умом. Но он явно не тяготился моим лидерством и недовольства не испытывал. С утра деньги привалили и пожрать бесплатно упало. Чем не жизнь для вольного студента?

В восемнадцать легко мечтать о лаврах Македонского или Ивана Грозного. Они ведь тоже в двадцать лет уже почти полмира завоевали. И в эти же восемнадцать так тяжело понять, что командовать легко, а вот нести ответственность за принятые решения гораздо сложнее. Как много молодых лейтенантов срываются именно на этом. Ведь приказать мало.

И попробуй тут не поседеть, когда такой же, как Кир сопляк, так стремиться сдать зачёт по стрельбе, что забывает все наставления и уроки. В итоге винтовка упирается в спину товарища, палец дрожит на спусковом крючке. Оба торопятся на новую огневую позицию, разбивая снег берцами. Один сдаёт, другой просто ловит гильзы сачком по велению высокого начальства. Глупо? Так это армия. Здесь не практикуют умных решений. Только однообразные. Здесь не учат быть лучше, здесь учат быть как все. Глупо? Наверное. Но все инструкции в армии написаны кровью. В буквальном смысле.

Вот и я, незаметно даже для себя, выбился в лидеры нашей группы.

Ещё меня интересовала пара вопросов – география и расы.

Хотя, в моих гайдах все это имелось и даже достаточно понятно изложено. На планете пять достаточно однотипных континентов. Тянулись они от полюса до полюса, с лёгким укло-

ном с запада на восток. Материк похож на обожравшегося крокодила с зубчатым гребнем Великого Хребта на спине. Это хребет делил континент на две части, одна из которых принадлежала светлым, а другая – темным.

Ещё имелась тьма тьмушая архипелагов в океанах. Все материки поделены между странами. Причём, размещать старались кластеры в климатических зонах, привычных для игроков этой страны. На нашем континенте вписались почти все государства бывшего союза. И страна эта назвалась Руол. Ближе к экватору к нам попали Египет, несколько африканских республик, а за ним пара европейских держав из скандинавов. Хотя у европейцев, как и у азиатов, был свой материк. Обе Америки так же разместились на одном материке, на котором, ну кто бы мог подумать, большая часть игроков и ресурсов принадлежала США.

А вот с расами не все ясно. Я видел много фильмов о дриме, так что внешний вид представлял. Но, как всегда, всё самое важное крылось в мелочах. Вот сейчас Кир мне их и открывал. И я не ошибся.

Оказывается, просто так выбрать другую расу нельзя. За них нужно не просто играть, а отыгрывать. То есть быть ролеплейщиком и... иметь подходящий психопрофиль.

Светлые эльфы – самая популярная раса среди девушек. Стройные, красивые, остроухие, с огромными зелёными или синими глазами. Волосы только соломенные или русые. Кожа светлая, с лёгким загаром и эффектом масла. Как культуристы на соревнованиях мажут, так эльфы выглядят всегда.

Расовые бонусы к ловкости и стрельбе из лука. Так же из них получались неплохие роги. А в психопрофиле требуются высокомерные ботаники, интеллигенты, что презрительно смотрят на вас, если вы рыбу не той вилкой едите. Имена тоже система им подбирала расовые. Мелодичные, с однотипными окончаниями на – эль, – яль. Но и в жизнерадостности им не откажешь.

На темной стороне в противовес эльфам появилась раса дроу. Те же эльфы, только кожа антрацитовая, волосы платиновые или даже белоснежные. Глаза обязательно серые, реже с голубоватым оттенком. Выглядят специфично, тем не менее, красиво. Многих заводят девочки в костюме из латекса. Так тут такая кошка, да ещё и без костюма. В психопрофиль впишутся все готы, эмо и прочие неформалы.

Надо сказать, что все расы создавались упором на сексуальную привлекательность. После появления виртуальности со сто процентными ощущениями, секс индустрия просто встала на дыбы, а виртуальный секс и отношения, пожалуй, переросли реальные.

Раньше говорили, что красота тела не важна, а главное – красота души. Ложь, конечно. Без физической привлекательности нормальные отношения не построишь. Теперь эту проблему легко решал редактор персонажа. Хоть и тут админы не давали полной воли.

Требовалось сохранить пятидесятипроцентное сходство, как минимум. Нельзя создать урод, горбуна или отрастить себе достоинство, как у слона. Изменения даже в росте допускались всего лишь на десять процентов. Конечно, рост персонажа возрастает по мере роста статов. Так игрок сотого уровня выше меня почти на две головы, даже если в реале его рост метр в прыжке.

Именно поэтому у гномов и их темной ипостаси – дворфов, не было женщин. По легенде гномов рождал камень. Когда пробовали создать гномок, получалась пусть даже милая, но пышная маленькая дама.

По опросам, играть за них почти никто не согласился, даже при том, что обещали огромные поблажки. Потому в противовес создали сугубо женскую расу. Дриад.

Гномы и дворфы стали расой крафтеров или ремесленников. Воевать они умели и даже неплохо справлялись с этим. Из них выходили неплохие танки, да и бонус к защите повышался, если несколько игроков образовывали хирд. Но в целом за подгорные расы играли те, кто любил создавать и не только в кузне. Бонус к работе с камнем, а это и шахтёрское дело,

и стройка, и скульптуры, и огранка камней, привлекал многих. Ещё и торговое дело с преференциями.

И дворфы и гномы расы крафтеров, только гномов предлагали тем, кто ценит сам процесс созидания, а дворфы ценили золото и выгоду. Все, кто хотел зарабатывать крафтом, шли в дворфы. По внешнему виду эти ребята больше всего походили на байкеров из американских фильмов, только ростом пониже, а так точь-в-точь. Рыжая или каштановая борода, нос картошкой и плечи почти в рост. Дворфы отличались лишь тем, что волосы и борода черные. Да глаза не светло-карие, а чернильно-черные.

Дриады. Лесные нимфы. Младшие сестры эльфов. Маленькие хрупкие создания с изумрудными волосами и глазами. Кожа обычная, человеческая. Очень популярный женский класс. У них тоже бонус к крафту, только к садовничеству и дрессировке. А ещё они могли содержать сразу трёх петов. Что с лихвой компенсировало их слабые стороны. Хорошо прокачанная дриада с полным и правильным набором петов – сила, с которой приходится считаться. За них играли все эти милые девочки, что вечно хотят спасти дельфинов, пингвинов и прочую фауну, да и флору в придачу. Правда, там имелись кое-какие заскоки в сексуальном плане. Но это не критичное условие.

Орки. Это особая раса. Они, как и люди, и не тёмные, и не светлые. Сами решают куда идти. У них огромный бонус на силу и ловкость, а вот с интеллектом не очень. Маги из них никакие. Зато среди этих ребят есть шаманы. Сложный класс, работающий с духами и тотемами. Мана для них не критична, так как сила духов заёмная. Потому орки по большей части физовики. Внешний вид у них тоже специфичен.

Глядя на орка я сразу же вижу... негра. Широкие губы, крупный нос, кофейная кожа. Хотя с кожей у них не совсем все просто. Грудь, живот, лицо, внутренние стороны рук и ног обычного кофейного цвета. А все остальное больше всего напоминает камуфляж. Коричнево-зелёные полосы с вкраплениями охры. Но выглядит достаточно грозно и привлекательно. Даже у девушек. Фигуры у девчонок, правда, на любителя. Очень уж мощные и спортивные. Как у теннисисток или пловчих. И конечно, два клыка торчащих из-под нижней губы.

По психопрофилю орки больше всего подходят на дворовую шпану со всей их идеологией. Подраться, выпить, найти, с кем переспать, и прочие уличные развлечения. Надо ли говорить, что эльфы у них вызывали природную ненависть.

Последняя раса – демоны. Сугубо тёмные. Раса для тех, кто не хочет жить по нормам морали. В среде демонов ложь, воровство, удары в спину в норме. Как и оргии, прилюдный секс и все прочее. Демоны не имели копыт, а были вполне человекоподобными только с рогами и... хвостом. Слегка красноватый оттенок кожи придавал им особый лоск. Суккубы и инкубы. Прочие импы и гончие были мобами или НПС.

Имелись ещё ликаны и вампиры, но эти расы не давали выбрать сразу, а были производными от человека. Игрокам-людям требовалось найти вход в Чистилище и там пройти инициацию для получения таких персов. Эту модификацию выбирали осознано.

За разговорами мы с Киром приговорили положенные на двоих шесть брёвен. Время уже перешагнуло за полдень, и мы потопали поглощать честно заработанный обед. Характеристик я почти не поднял, так что стал задумываться над тем, что действительно пора менять род деятельности. И самым простым и доходным было валить лес и поставлять эти самые бревна. Одна проблема – топор. В аренду его не дадут, а купить его за пять золотых или пятьдесят серебряных мы не могли. Кир почти голый, а у меня осталось лишь тридцать две серебряшки. Пока обедали, я пытался придумать, где раздобыть ещё денег. Рыба не вариант! Десять медяков за штуку слишком мало и долго.

– Кир, на чем ещё можно заработать?

– Ну... можно в лесу бить мобов и сдавать шкуры, да и лут порой бывает приличным. Иногда шмот падает. – задумчиво проговорил парень. – Травы ещё можно собирать. Но мутор-

ное это дело. Бабка-знахарка вредная. Не даёт изучать новые виды пока вагон предыдущих не принесёшь. А собирать их с нашими статами замучаешься. Наблюдательность почти нулевая. Да и вблизи деревни все уже повывели. А в лесу опасно. Попадёшь на моба какого и улетишь на перерождение.

С охотой это не вариант. Мне уровни пока не нужны, а вот с травой можно обдумать. Есть у меня ещё открытый квест бабки травницы. Выходит, если ей принести по списку, то она даст ещё знаний, и по всему видно ей траву и можно продавать. В одном Кир прав наблюдательность слабая, потому травку подсветят, если на неё носом наткнёшься. А с большого расстояния трава как трава. Однообразный газон.

Я открыл в интерфейсе полученную по ботанике инфу. Ничего экзотичного. Подорожник, бессмертник, крапива, мать-и-мачеха, ромашка полевая. Рядом с каждым названием было окошко дополнительной инфы. А вот это уже интересно. Помимо того, что описывалось, чем травка полезна, была и большая подсказка. А конкретно, какие условия эта или иная трава любит.

Большинство игроков не заморачивалось этим вопросом. Надеюсь, что система сама подсветит находку. Многим это просто не интересно, кроме тех, кто решил качать алхимию. Так что заработать на травах возможность была. Нужно только правильно подойти к вопросу.

Так как сиюминутно этот вопрос не решался, мы с Киrom решили посетить тренировочную поляну. Попрыгать и побегать до упаду. А на вечерней зорьке сбегать на тот берег озера, на рыбалку. Поужинаем на природе. Рыбу тут ловили многие, но запекали сами редко. Соль и перец были дорогими, а давиться пресной рыбой удовольствие ниже среднего. Потому сдавали ее трактирщику сырой, а за полученные деньги покупали уже готовую.

Статы я снова не поднял, зато заработал достижение «Прыгун» первого уровня. Кир сказал, что ловкачи могут прыгать метров на пять в высоту, но там «Прыгун» с заоблачным уровнем. Так что я решил, что даже магу пригодится уметь прыгать. Пусть не на пять, но до двух метров я надеялся допрыгать.

Ещё, я понял, зачем другие колотили палками по столбу. При достаточном упорстве система могла засчитать это как скилл. Главное упорно и долго повторять одну и ту же комбинацию ударов. А постижение уже сработает. Наверное. Раза с тысячного точно. Тут же отпал вопрос с навыками фехтования, у тех, у кого их нет в реале. У воинов имелись скилы, нажал иконку и тело само проводит комбинацию. Да и защитные скил-блоки существовали. Тело само, в течение некоторого времени, парировало удары. Или пыталось. Тут все от уровня раскочки умения и ловкости зависело.

При этом даже мастер фехтования в реале не имел критического превосходства над обычным игроком. Система во время боя сравнивала характеристики и тому, у кого они выше помогала, а другому мешала. Лёгкое отклонение траектории и мастер, который в реале без проблем провёл приём, здесь при слабой ловкости промахивался. А то и вовсе мог поскользнуться на ровном месте. С луками та же история. Главное натянуть тетиву и направить в сторону цели, а система сравнит статы и по факту выдаст результат. Хотя физика мира также учитывала мастерство игрока. Чем правильнее действуешь, тем выше шанс на успех не зависимо от характеристик.

Незаметно повечерело. Мы, как и договаривались, рванули к другому берегу озера, рысью промчавшись по песчаному берегу. Я забросил удочку, а Кир озаботился дровами и костром. Народа тут бывало поменьше, так что валежника вокруг хватало. Через десять минут на весело горящем костерке поджаривались первые лещи. Богатое озеро и рыба клюёт очень хорошо, но слишком уж однообразно как-то. Эх, кофе бы! Но опять-таки дорого.

Вся экономика игры смоделирована с реальной. Ничто не бралось из ниоткуда. Все нужно добыть или создать. Даже лут с мобов выпадал вроде бы из воздуха. По легенде, это боги награждают смельчаков. Вроде как с каждой смерти богам достаётся жизненная энергия уби-

того моба. Вот они и награждают. Казалось бы, вот оно золотое дно. Но если высчитать, сколько времени и сил, да и ресурсов вбухано в снарягу и элики, которые потом приходится восполнять, а оружие и броню чинить. А сколько ингредиентов переводится от неудачного крафта. Да и после смерти игрока не всегда, получается, вернуться за шмотом, а время его не щадит. И через месяц потерянное просто сгнивает. Кроме совсем уж крутых вещей.

После обильного ужина в животе приятно потяжелело. Совершенно не отличить от реальных ощущений. Кир засобирался в реал. Я не понимал, зачем ему, почти голому и босому, снимать комнату. Но это его дело. Я не спорил.

Я же решил, пока совсем не стемнело, побегать за травой. По дорожкам, оврагам и прочим, приметным в описании растений, местам. Далеко старался не забредать. Опасно. Мобы тут хоть и не сильно агрессивные, но все же. Крысы, волки, дикие коты, гадюки. А ночью может и ещё что-нибудь вылезти вроде нежити. Хотя, вряд ли, это же песочница.

За час я собрал всего двадцать три единицы трав. Подорожника, правда, больше всего. Больше, чем по квесту нужно. Ну да ничего, сдам уже за медяки. По пути выломал молодое деревце. Сделаю рогатину. А то хожу без оружия, как будто тут цивилизация, а не игра с возможностью, как убить, так и скоропостижно отлететь на перерождение. Нужно привыкать быть готовому ко всему. Не всю же оставшуюся жизнь мне бегать в песочнице.

Слегка поработав ножом над выломанной палкой, я получил некое подобие оружия. Система даже высветила его название.

«Деревянный кол»: урон 2-4. Обычное. Состояние: 35/40.

Где я умудрился потерять пять очков исправности, я так и не понял.

Рассвет третьего дня я встретил уже по традиции, у костра в состоянии полудрёмы. А может я даже спал немного. За эти два дня я даже не осознал, как вымотался морально. И дело даже не в том, что я бегал и прыгал, изучал новый мир. Дело в том, что постоянное, непрерывное движение без настоящего сна выматывало. Не зря врачи рекомендуют каждый четвёртый день просто спать, а не бродить по дрему.

Вот я и попытался выспаться, правда, сделал это сидя спиной к дереву, приняв некое подобие позы лотоса. Несмотря на то, что многие ощущения в этом мире не отличались от реальных, это все же была виртуальность. Тело не потело, не затекало, не чесалось. Потому, что лежать, что сидеть, дремля, было одинаково. А лечь я не захотел. Уж слишком беззащитно выглядит человек, да и чувствует себя так же, когда лежит. А этот мир все же агрессивен и непривычен.

Первые лучи солнца осветили небо над горами. Ещё не рассвет, но уже и не тьма. Зябкий воздух забрался под одежду. Я подкинул в костёр пару дровишек заставляя его снова заиграть языками пламени.

И тут мне прилетела очередная плюшка.

Вами постигнуто заклинание «лепесток пламени»! Урон 1 единица в секунду, расход маны 2 единицы в секунду. Максимальная дальность применения – 10 шагов. Заклятие создаёт язык пламени на выбранной цели.

Ух ты! Вот любит меня местная система. Заклинание! Настоящее! На третий день здесь.

Через некоторое время меня отпустило. Слегка поигравшись и изучив более подробно, я разочаровано вздохнул. Заклятие оказалось бытовым. Применить в бою конечно можно, но слабый урон и прожорливость маны ещё не все недостатки. У него не было прилипания к цели. Пяти сантиметровый язычок пламени возникал там, где я подсвечивал системе, но и только. В бою мне придётся вручную им управлять, вода за целью. А жертва явно не будет сидеть и ждать, пока я ее сожгу. С радиусом в десять шагов заклятие вообще превращалось в зажигалку. Одно радовало, теперь мне не нужно возиться с огнивом, что бы зажечь костёр.

Сегодня Кир задерживался. Я уже и рыбы наловил, и приготовить, и поесть успел, а его все не было. Я решил не терять время, а пробежаться по округе в поисках трав. Приготовлен-

ную порцию парня закинул в сумку, авось не пропадёт. В этот раз мне повезло больше. Снова лидировал среди находок тот же подорожник, но я почти собрал весь требуемый гербарий. Поднял наблюдательность, нашёл полтора десятка грибов, похожих на маслята, но пробовать не решился. Когда смотрел на них, система лишь высвечивала вопросительные знаки. Окно подсказок сообщило, что мне не хватает величины «Сути вещей», чтобы опознать гриб.

Ещё чудом разминулся с гадюкой в зарослях крапивы. Повезло, что крапива, как и в реале, обжигала руки и я пригибал ее своим самодельным копьём. Суматошный бой с гадюкой всего второго уровня, показал, насколько я слаб. Десять минут прыжков и неловких размахиваний посохом, закончились для гадюки летально. Я получил двадцать единиц опыта и кучу впечатлений. Четырнадцать единиц мне накапало за жестокое умерщвление рыбы. Так что треть уровня я уже заработал. Рановато, мне бы ещё статов поднять. Хотя за бой мне дали ловкость. Ещё я получил змеиный зуб. Надеялся на кожу и мясо, но не повезло. Однако так как тушка не торопилась исчезать, я задумался почему. А потом, поработав ножом, я получил навык «Шкуродер» первого уровня и стал владельцем кожи и мяса. Мясо я выкинул по здравому размышлению. Для еды хватало рыбы, а такая экзотика как гадючье мясо, не по мне. Голодал бы, схарчил без вопросов. А так...

На свою поляну, я возвращался неторопливо, с чувством выполненного долга.

Кира все не было, и я призадумался над тем, чем бы мне заняться. И вдруг понял, что тут как-то всё уныло и однообразно. Рыба, дрова, травы. Скука. После боя со змеей пилить дрова как-то не тянуло. Нужен топор. Тягать здоровенные бревна из леса куда полезнее для характеристик. Да и не так нудно, как однообразная работа пилой. А в лесу с топором и спокойнее, и безопаснее, и травки можно собирать там, где другие игроки реже бывают. На этой локации новички облазили каждый угол. Тем не менее, в некоторых местах люди бывали редко.

Кир появился далеко за полдень. Я уже успел поймать два десятка лещей и даже одного сомика. Пару карасей я выкинул обратно. Успел сдать улов Дядьке Ингу и порадоваться, что за сома он мне отвалил целый серебряный. Чуть меньше, чем за всю остальную рыбу. Успел посетить лавку и пооблизаться на обычный плотницкий топорик, который тут стоил, как бензопила в реале.

Кир узнав про моё новое заклятие, выпучил глаза, а потом ещё долго вздыхал, бормоча про везение и вип.

Хотя я с ним был не согласен. Безусловно, вип сыграл не последнюю роль, но если, я правильно разобрался в том, как работает постижение, то выдали мне заклятие за то, что я полночи паялился на языки пламени. Остальные игроки, приходя в игру, предпочитают активные действия. И только я, вынужденный сидеть в игре безвылазно, мог себе позволить столь бездарно тратить время. За что и был вознаграждён. Кир сообщил, что он никогда не слышал, чтобы игрок первого уровня. Да что там первого. Чтобы в песочнице кто-то вообще получил заклятие, пусть даже самое бесполезное. На выходе все, определяясь с классом, так или иначе, получают навык и у магов это классификационное заклятие. Но не ранее.

Посоветовавшись, мы решили сегодняшней остаток дня посвятить собирательству. Весь перебор, что был у меня, я отдал Киру. Пусть и он закроет квест и получит следующий. В четыре глаза собирать травки будет куда быстрее и надёжнее. К концу дня я наконец-то закрыл квест по гербарии, да и парню осталось совсем немного. Более того, я в корнях деревьев нашёл клад. Ну, как клад, тайничок. Но, у Кира чуть не случился приступ эпилепсии. В тайничке нашёлся нож, почти близнец моего, и медное необычное колечко дающее плюс один к ловкости. Нож я подарил парню, что привело его в дикий, неописуемый восторг. А колечко решил продать. Смысла в нем пока не видел, а деньги сейчас нужнее. Статы же я хотел поднимать своими усилиями и чем меньше их у меня, тем легче получить следующую величину.

Одно меня печалило, травница по закрытии квеста отмерила мне три десятка очков опыта, а за выполнение следующего обещала уже полсотни. Потому уровень все равно при-

дётся вскоре получить. Очки характеристик, конечно, можно и не раскидывать, но я почему-то уверен, что имея двойку в уровне, остальное все равно усложнится.

Грибы Кир не опознал, как и я. Только руками развёл. Но я решил схитрить. И просто предложил их трактирщику. О чем не пожалел. Он забрал их, по серебрушке за десяток. У меня всего четырнадцать, но я не расстроился. Оставшиеся съедим, а то рыба уже как-то опостылела. Да и теперь можно только по внешнему виду собирать грибы. Система их не подсветит, но если внимательно смотреть, можно и заметить.

Лут со змеи откровенно разочаровал. В лавке его забрали всего за двадцать медяков и зуб, и кожу. Колечко за три серебрушки, хотя такое же, в самой лавке стоило двенадцать. Спекулянты, ёлки-палки.

Вечер мы, уже по установившейся традиции, встретили на облюбованном месте. Только в этот раз Кир, подробно расспросив меня как все было, скопировал мою позу у дерева. И стал пялиться в костёр. Решил никуда не уходить, пока не получит и себе заклятие. Я не особо верил в успех, но с чем черт не шутит.

Ночь уже подходила к концу, когда Кир вскочил и начал исполнять дикие и невообразимые движения, с сумасшедшими криками. У него получилось. С меня снесло весь сон. Я ведь тоже прикорнул слегка.

Умение Кира было ещё бесполезнее моего. У него над ладонью возникал огонёк, как от зажигалки. Заклятие так и называлось. Но, парень светился от счастья ярче этого огонька. И тут же припустил к деревне, объяснив на лету, что система уже давно требует покинуть вирт. И вот-вот принудительно его разбудит. Заодно сказал, что бы завтра, я его не ждал. Пора делать отсыпной, не то система просто откажется пускать его в игру. Я пожал плечами и пошёл с удочкой к берегу. Скоро рассвет и утренний клёв. Может повезёт и ещё пару серебряных заработаю.

С утра я начал нарезать круги вокруг деревни, постепенно расширяя зону поиска. Травы из второго набора почти не попадались. Зато первые, я уже замечал гораздо чаще. Благо запомнил ареал произрастания и уже автоматически отмечал места, где они могут быть. С грибами тоже повезло. Помимо маслят, нашёл ещё два вида. Хотя, один из них по всему видно ядовитый. Но, мало ли. Не возьмут на харч, купят для яда. Может его можно выварить и нож смазать. Эх, котелок бы ещё. Но топор важнее. Закончив с поисками, я направился в деревню. Сдавать добычу и считать барыши. Жаль тайничков больше не нашёл. Да и мобов успешно избегал.

Деревня галдела голосами сотни игроков. По моим ощущениям на локации находилось игроков до трёхсот, но не постоянно. Кто-то уходил, кто-то приходил, кто-то бегал по лесам и долам. Локация около пяти квадратных километров по площади. Так что в деревне, за раз я видел не больше трёх десятков игроков. Сейчас же их больше сотни. И все суетились, спорили, махали руками, что-то друг другу доказывая.

На меня поначалу не обратили внимания. И я, не торопясь вникать в столь бурное движение, проскользнул в трактир. Сдал Дядьке рыбу и десяток маслят. Эх не судьба грибочков поест. И то повезло, что ещё шесть штук нашёл. Рыба уже надоела, но топор... Другие грибы Инг не взял. Тот, что я и подозревал, сразу забраковал, а второй вид недовольно покрутил в руках, но пообещал взять и их. Если наберу десяток. А у меня осталось всего три. По итогам, до топора мне нужно серебряных. Посмотрим, что скажет травница. С этими мыслями я вышел на улицу.

– Да вот же он!!! Точно он – Арториус!!! – и тут толпа захлестнула меня.

Стадо игроков, по-другому и не скажешь, окружило меня, прижав к дверям трактира. И начали наперебой что-то орать и спрашивать. Даже требовать.

– Молча-а-а-а-ать!!! – заорал я. Пусть голос и не остался, как в реале, но командные обертоны выдали достаточно отрезвляющий рёв. Подействовало. Задние ряды все ещё гомонили, но те, кто был поближе, замолчали. – Кто-то один объясните, что происходит!

Ваша харизма повышена на 1 единицу!

Вот даже так бывает.

Все оказалось просто. Кирилл, недолго думая, залез на форум и слил инфу, о том, как мы с ним заработали заклятие в нубятнике. Поначалу его высмеяли. Но, оказывается, у него было видео со мной, где я демонстрировал ему своё приобретение. Через время тема получила резонанс, и куча игроков кинулась в игру искать меня. Несмотря на то, что Кир достаточно подробно объяснил технологию получения, всем нужно потрясти первоисточник на предмет информации. Вот и ринулись все искать некого Арториуса.

Честно говоря, я сомневался, что я стал первооткрывателем. Но учитывая специфику игры, которую я уже успел почувствовать, все кто что-то сумел открыть, стараются не кричать об этом на весь мир. А как раз наоборот, говорят об этом шёпотом и только за деньги. Все, что произошло, лежало на поверхности и я не понимал ажиотажа. Скорее всего, эти простенькие бытовые заклятия были вложены в систему для удобства новичков. В большом мире их за десять золотых можно купить в любой лавке магических предметов. И множество других, удобных в повседневной жизни.

Я два часа убил на то, чтобы прояснить ситуацию и объяснить игрокам все тонкости. Постепенно народ успокоился и разбрёлся по округе. Вспыхнули костры. Чувствую, скоро в этой локации, огниво станет совсем не в моде.

Глава 4

Этим утром все не задалось. И вот я сидел на краю священной рощи богов, смотрел на стоящую невдалеке церквушку и рефлексировал.

Сегодня я умер в первый раз, и было это больно и страшно. Меня до сих пор трусило. И поделаться с этим я ничего не мог.

Началось с того, что на привычное для меня место на берегу озера начали подтягиваться игроки. Всем опоздавшим, ну просто необходимо было меня увидеть и подробно расспросить. У многих появились теории, что успех ещё и от места зависит. Так что вокруг образовалось несколько маленьких лагерей. Не смотря на то, что я почти каждому подробно объяснил суть, до многих в силу человеческой глупости не дошло. Потому часто возле костров слышен смех и галдёж. Уже под утро раздался радостный вопль. Какая-то девица таки получила заклятие. Это снова вызвало бурю эмоций. Боюсь, что если никто в других местах не смог добиться эффекта, то завтра этот берег озера станет Меккой для всех здешних жителей.

Я, распахивавшись, решил даже рыбалкой не заморачиваться, а рвануть за травами. До топора не хватало лишь трёх серебрушек, а травница оказалась более чем щедра. Сделав пару кругов, я решил ещё больше углубиться в лес и навестить водопад, что питает озеро. Из второго комплекта трав, сребролист любит именно такие места. Это растение уже оказалось магическим и встречалось крайне редко. Не знаю что тому виной, то ли шум низвергающейся воды, то ли просто кипевшее во мне раздражение, но я не обратил внимания на шум впереди. А так как я старался делать сразу несколько дел и качать все что можно, на поляну я влетел пулей.

И даже мякнуть не успел, как здоровый секач 12-ого уровня врезался в меня всем телом. Все, что я успел, это увидеть его бешеные красные глаза и троих игроков рассредоточенных на поляне. Видимо я попал в разгар схватки, так в кабане торчало с десятков самодельных стрел, да и здоровье его почти в красной зоне.

От боли я чуть не потерял сознание и хорошо, что она быстро прошла. Но даже воспоминание о ней бросало меня в дрожь. Перед глазами все покраснело, а затем краски поблекли, а очертания предметов размылись. Я оказался в кустах и не видел продолжившуюся схватку. Система предлагала покинуть мне место столь бесславного боя и отправиться на перерождение. Я подтвердил.

И вот я здесь. Сижу в серых подштанниках и с сумкой на плечах. Размышляю о жизни. Деньги я не потерял, да и в сумке ценностей особых не было, а те, что были, остались на месте. А что теперь делать с одеждой? Хотя в лавке можно скупиться. Но опять топор откладывается. И самое обидное. Нож я носил в кармане. Так было удобней его доставать. Вот и доигрался. До конца дебафа разумнее было пересидеть тут, возле рощи. Непривычная слабость и медлительность раздражала, а мне ещё в деревню идти в не совсем пристойном виде.

– Привет, Арториус! – раздался незнакомый голос рядом. Со мной говорил парень с ником Ромдан Быстроног. Он без спросу присел рядом. – Первая смерть? Ещё и на полных ощущениях?

– Угу. – буркнул я.

Настроения вести беседы не было. Да и сидеть в одних подштанниках рядом с игроком, в пусть плохонькой, но кожаной снаряге, дискомфортно.

– Вот. – на землю рядом со мной упали мои вещи. Все вещи, включая нож. – Нам чужого не нужно, тем более от тебя. Ты и без того, всем тут сэкономил по десять золотых. Ну, по крайней мере тем, у кого ума хватит воспользоваться подарком. – Ромдан улыбнулся. – Будешь в большом мире, может ещё пива выпьем. – Парень протянул мне руку и искренне улыбнулся.

– Спасибо. – я столь же искренне пожал её.

Одевшись, я сразу повеселел, но дебаф никуда не делся. Он был не критичен, но тащится в пол силы и скорости не хотелось, это здорово раздражало. Я усмехнулся. Во всем есть свои плюсы. С меня снесло тридцать три процента опыта, теперь я смело мог сдавать гербарий травнице, не боясь получить уровень. Вот спинным мозгом я чувствовал, что рано делать это.

Осталось придумать, чем себя занять. Желательно с пользой и для тела, и для кошелька. И тут меня осенило. Озеро. Я ещё не видел, чтобы в нем кто-то серьёзно нырял. Плавали многие, да и ныряли у берега. Охотились на жаб и прочую камышовую живность. А оно большое. И глубокое. Это ведь игра, а значит, там может быть что угодно... или ничего. Но что мешает попробовать? Как минимум, прокачаю подводника, как максимум, найду что-нибудь интересное.

Я решил не затягивать с выполнением задуманного, пусть дебаф ещё действует, но пока доберусь до озера, пока соберу дров. Хоть на улице лето и время уже за полдень, длительные ныряния охлаждают организм. А тут и шкала комфорта присутствовала, и доводить ее до крайних величин не рекомендовалось.

Как я и предполагал, наше с Киром место, ранее безлюдное, превратилось в крайне популярное теперь. Народу там явно прибавилось, что не способствовало моим планам. Пришлось делать крюк и выбирать новое, полукилометром восточнее. Быстро собрав дрова, я скинул их в одну кучу, и рядом, шалашиком, соорудил будущий костёр. Благо теперь с его розжигом не было никаких проблем. Перед заплывом решил поймать себе будущий ужин. Греться у костра и жаривать рыбу можно одновременно. А пока наловлю и дебаф закончиться.

Ещё через час я мощными плавными гребками выплыл ближе к центру озера. По привычке сделал гипервентиляцию лёгких, хоть и не был уверен в ее эффективности. Подводные погружения в виртуале отличались от реальных. Как только заканчивался приток кислорода, перед глазами появлялся таймер обратного отсчёта. При активных действиях время истекало быстрее, но никаких негативных ощущений не возникало. А вот когда таймер доходил до нуля, начиналось привычное кислородное голодание, а шкала здоровья стремительно уменьшалась. Моих 700 единиц здоровья хватит секунд на десять, не более. Нужно не увлекаться.

Первый пробный нырок не принёс никаких результатов. Вода была очень чистой, дно песчаным с редкими кустами водорослей. До дна навскидку метров пять.

На пятом нырке бодрость тревожно замигала и я, расслабившись, откинулся на спину, помогая себе лёгкими гребками держаться на плаву. Сумка за плечами совсем не мешала, но и

не помогала. Я ее практически не ощущал. А вот дотянуться и получить доступ к инвентарю, мог свободно. И там ничего не промокло. Магия-с.

Бодрость восстановилась, а вот шкала комфорта медленно, но уверенно ползла к синей снежинке. Ещё полчаса и придётся вылезть. Я уже чувствовал некое одеревенение конечностей и лёгкий озноб.

Ещё пять нырков без особого результата. Решив сделать последний заход, я начал шарить руками по дну и вкидывать в сумку все, что отличалось от песка. Камни, сучья, водоросли. Все, что смог сгрести или оторвать от дна. Потом разберусь, где сокровище, а где мусор.

На берег я выскочил как пробка. Ощущения холода стали совсем реальными. Зубы выбивали дробь, а тело потряхивало. Приятное ощущение тепла привело меня в неопиcуемый экстаз. Через несколько минут, в симфонию блаженства вплёлся ещё и аромат запекаемой рыбы. Красота.

Пока доходил мой, не то обед, не то ужин, я разбираю сокровища. Нет, всё-таки мусор. Ничего ценного тут не нашлось. Из полезного, пара речных мидий и какая-то травка среди водорослей. Определить ее не смог. Все те же вопросительные знаки. Но это уже прогресс. Если ее нужно таскать со дна, значит она достаточно дорогая. Нужно с травницей перетереть. Она, конечно, свои гербарии выдаёт, но мало ли прокатит как у трактирщика с грибами.

Да и отчаиваться рано. Не может дно озера не хранить никаких плюшек. Почти квадратный километр игровой локации. Ну не верю я, что система могла так бездарно истратить впустую столь огромный ресурс. А то, что тут никто не нырял каждый день, было понятно. Площадь большая, шансы найти маленькие, а ощущения ещё те. Это мне скучно, а молодёжь и тут всюду развлекается. Начинали на моем месте вроде как магию изучать, а теперь уже там целая вечеринка. Даже музыка была. Наверное, скинулись и купили в лавке пару часовой кристалл дрим-ФМ.

Занятная штука, кстати, этот кристалл. Местное радио с музыкой и новостями. Берет в любой глуши, но стоит достаточно дорого. Месячный кристалл, по цене варьировался от 30 до 120 золотых, в зависимости от станции вещания. Хотя в лавках у НПС можно купить и часовой кристалл. Активированный, он создавал из магии воздушную мембрану, которая работала как динамик. Вот ее ребята там и открутили на всю катушку. Молодёжь, что с неё взять.

Отогревшись и пообедав, я решил продолжить подводную одиссею. Время до заката ещё есть, а занятий особых и нет. Разве что травы опять начать собирать, но я рассудил, что на сегодня мне приключений достаточно. В этот раз я, ныряя, поступал, как в последний заплыв. Разгребая песок и донный ил все, что попадало под руку, я скидывал в сумку. На третьем нырке вспугнул достаточно большого обитателя. Слава богам, не агрессивного. Что это было, я не разглядел. Длинное, вытянутое тело, похоже, сом. Интересно сколько бы Инг за такого денег отвесил? Хотя такую зверюгу на мою хлипкую удочку не вытянешь. В нем длины, на глазок, метра полтора. С перепуга я наглотался воды. Да и бодрость уже почти на исходе. Пора на берег.

На берегу меня уже ждали. Трое игроков. Две девицы в лёгких платьицах и плетёных босоножках, и парень. Все третьего уровня. Они заинтересовались, чем я тут занимаюсь, заодно и приглашали к себе на вечеринку. Я вежливо отказался. Но заметил, что парень задумчиво рассматривает, то кучу хлама, оставленного мной у костра, то поверхность озера. Вот незадача. Похоже, успех с заклятием привлёк ко мне излишнее внимание. И теперь все будут наблюдать за тем, что же я ещё задумал. Не сомневаюсь, что завтра уже не только я буду ползать по дну озера. Если же кто-то вдруг что-то там накопает, от меня тут вообще не отлипнут.

Нет, завтра с Киrom пойдём за гербарием. Незачем привлекать излишнее внимание.

Ребята ушли, а я сел с удочкой на берегу. Заодно и перебирая озёрные богатства. К сожалению, ничего ценного я снова не нашёл. Хотя десяток мидий порадовал. Какое никакое, а разнообразие в рационе. Запечённые с солью и перцем, они были достаточно вкусны. Только

уксуса явно не хватало. Специи подходили к концу и это напрягало. Чувствую завтра снова придётся дрова колоть. Да и каши хочется. А то все рыба, да рыба.

Осталось только мотнуться в деревню, сдать улов и проведать травницу. В этот раз дядька Инг совсем расщедрился. Накинул по медяку на каждую рыбёшку. Я сразу и не понял в чем дело. Только выйдя из трактира, хлопнул себя по лбу. Харизма. Она ведь влияет на репутацию. Значит и уважение всех нейтральных НПС теперь слегка приподнято по отношению ко мне.

Травница тоже стала приветливее, а может это я так себе навоображал. Водоросли она опознала, но со мной информацией делиться не стала. Вот когда принесу десяток, тогда и научит. И то хлеб. Я сдал собранный ещё поутру урожай и стал обладателем пятидесяти одной серебрушки. И призадумался, брать топор или не брать? Остаться с одной медью в кармане как-то не хотелось. Стратегический запас обязательно нужен. Соль вот кончается. Ещё на пару дней хватит, а там придётся покупать. Перец ещё есть, но и он не бесконечен. С другой стороны, топор это лес. А лес, это и травы, и грибы. За бревно дядька платит две монеты серебром. За день мы с Киром можем брёвен десять притянуть. Все жители деревни дрова берут у трактирщика, так что, сколько не принеси, все заберёт. Вот только топор не по карману мелко уровневым игрокам, а тем, кто выше пятого, дрова уже не интересны. Они топором предпочитают крушить черепа мобов, а не валить деревья. Так что конкуренции особой не будет. Решено, беру топор.

И тут я застыл, уже занеся ногу на ступеньку. Стоп. А почему сразу в лавку? Тут же есть кузнец. В лавке спекулянты. Но у производителя товар всегда дешевле.

Где кузня я не знал. Но деревушка не большая, так что найти не проблема. Так и оказалось. Следуя логике, кузня всегда стояла на отшибе, потому как крытые дранкой дома могли вспыхнуть от малейшей искры. В дриме, конечно, это вряд ли возможно, но все же общую логику разработчики сохранили. Кузню я нашёл быстро. И кузнеца тоже. В дупель пьяного.

Здоровенный, бородатый битюг спал на лавке и самозабвенно храпел. То, что он был пьяный в дым, говорил качественный густой перегар и перекинутый кувшин браги под лавкой. Гавр-кузнец, 39 уровень. Кузнеца я нашёл, а что дальше делать? Ждать завтра? Не хочу, да и интересно. Пьяный НПС это ж неспроста. Я достал кожаное ведёрко, доставшееся мне вместе с удочкой. Набрал воды из бочки, что стояла возле кузни, с размаху вылил его на спящего. Особо я не переживал, непись меня не тронет, тем более у меня всего первый уровень. Даже если захочет, не сможет.

– Изыди, тварь, я жену свою люблю... – кузнец вскочил с безумными, красными от перепоя глазами. Кулаки, размером с мою голову, описали дугу и безвольно опали. Сам кузнец мгновенно потерял запал и плюхнулся на лавку смотря в никуда. Очень интересно. Особенно про жену.

– Добрый вечер, уважаемый! – я вежливо поздоровался, предварительно спрятав ведро в сумку.

– А... тебе чего? – кузнец с трудом сфокусировал взгляд на мне.

– Да вот, топор хотел купить у вас, уважаемый Гавр.

– Какой топор? – хмель явно ещё не выветрился из его головы.

– Обычный такой, которым деревья рубят.

– Так это... нету. – кузнец развёл руками.

– А когда будет?

И тут кузнец зарыдал. Я обалдел. Передо мной сидел медведь, с руками как моя нога и кулаками растирал по бородатому лицу слезы. И что делать? Когда мужик плачет, как дитя это всегда выглядит крайне нелепо.

Я присел рядом и участливо похлопал его по плечу.

– Что случилось, уважаемый Гавр? Может я смогу помочь вашему горю?

Из последующих, невнятных из-за всхлипов и причитаний, объяснений, я понял суть происходящего с кузнецом.

Неделю назад, когда кузнец пошёл искупаться после работы, на берегу ему встретилась, горько плачущая, красивая девушка. Его даже не озадачило, что девушка голая. Кузнец, не смотря на свой звероподобный вид, был очень добродушным. И сразу же ринулся на помощь беззащитной красотке. Та горько плакала и жаловалась. Мало того, что одежду украли пока она купалась, так ещё и гребешок ее, подарок от матери прихватили. А у неё все волосы спутались. Кузнец, недавно женившийся на Любаве, первой красавице соседнего села, последнее время следил за своим внешним видом. Потому и купался теперь каждый вечер и бороду расчёсывал. Вот и отдал ей свой гребень для бороды. Девушка так обрадовалась, что сразу же полезла благодарить наивного бородача. И что-то с ним произошло. В этот момент из головы выветрилась и Любава, и все остальное. Дальше стало ещё хуже. Как только солнце садилось за горизонт, Гавр начинал слышать зов. И не мог ему сопротивляться. Он бросал все и безвольной куклой плелся на берег, в объятия красотки. А после этого он уже не мог ничего. Сил едва хватало, чтобы ходить, не то, что работать. Кузнец и вправду выглядел вялым, редкие всплески активности заканчивались почти мгновенно. И Гавр оседал кулём. По всем приметам его бодрость просто скатывалась в ноль.

– Так может я смогу помочь чем? – задал я вопрос. Я не я, если это не квест.

– Дык, мал ты ещё... – кузнец недоверчиво посмотрел на меня. – Чем ты сможешь мне помочь?

– Мал золотник, да дорог! – нравоучительно поднял я указательный палец вверх.

Кузнец проследил за моим пальцем, задумчиво икнул.

– Не справишься. Вон ты какой, маленький да хилый. Тут нужен кто-то посильнее. – я разочаровано вздохнул.

– Как будто у тебя есть выбор?!

– И то верно. – Согласился кузнец.

Вам предложено необычное блуждающее задание «Избавление от русалки».

Принять: «Да/Нет».

Конечно же, да!!!

Внимание! По условиям задания вы должны освободить кузнеца от влияния русалочьей магии любым доступным вам способом в течение этого дня. Если русалка снова выпьет жизненную энергию кузнеца, он погибнет. Награда: необычный предмет, вариативно, + 5 к репутации с Гавром-кузнецом. Штраф: нет.

Нет, наверное, Кир прав. Вип это сильная штука, да и этот самый коэффициент, которым меня наградили админы. Ну не может так часто везти человеку. Найти блуждающий квест в песочнице. Это сильно.

Ладно, восторгаться будем потом. А сейчас нужно решать что делать. Как бы я не откусил кусок, который не проглочу. Итак, во врагах у нас русалка. Причём, не голливудская, а славянская, с нашим колоритом. Я точно знал, что это нежить. Не добрая, не злая. Просто девушки, утопившиеся от неразделённой любви. И тянуться они как раз к мужикам в поисках это самой любви и человеческого тепла. Кузнец попал к ней в плен, когда отдал ей гребень. А у русалки ничего нельзя брать и ничего давать. Иначе она обретёт власть над тобой. Так как пантеон в Руоле был нашим древнеславянским, то и русалка была отечественного производства.

Так, чего боится нежить? Вроде бы серебра. Я покрутил в руках монетку. Нет, не пойдёт. Из рогатки, что ли ею стрелять? Дороговато будет. Что ещё? Травы. Вроде был целый набор трав, которые отпугивали нежить, но я помнил только полынь. Ее точно нежить не любит.

Я рванул к бабке травнице. Хоть бы эта вредная старуха помогла. С водорослями обещала помочь вне очереди, если соберу десяток одинаковых. Может, ради Гавра подсобит и с

полынью, ну, а я наобещаю ей мешок счастья, лишь бы успеть вовремя. До заката часа два, не больше.

К бабке Варваре я вошёл вежливо постучавшись.

– Добрый вечер, бабушка! – Чуть ли не в пояс поклонился я. Все знали про ее склочный характер. Потому, наверное, на локации и не любили травничество. Но меня бог миловал. Со мной старушка была более-менее уравновешена.

– Снова ты? – она недовольно уставилась на меня. – Ну чего тебе надо? Опять мусор какой-то принёс?

– Нет, бабушка, за знаниями пришёл. – я опустил голову, приняв самый виноватый вид, какой мог. – Простите, что потревожил, но человек в беде. И я вот за советом к вам. Только вы мне помочь сможете.

– Какой такой человек? – старушка уставилась на меня с подозрением. Как бы участкового не вызвала. Я поёжился.

– Да у Гавра кузнеца проблемы с нежитью. Работать не может, еле ноги переставляет. Изведёт его русалка.

– Так вот почему Любава такая злая ходит. – хихикнула старушка. – Так ей и надо, пигалице.

Вот, блин. Если у этой ведьмы с Любавой тёрки, то может и не захотеть помогать.

– Так помрёт Гавр, и как потом деревне быть, без кузнеца? – продолжил я наступление.

Похоже, проняло. Кузнец в деревне должность важная, всем нужная. И его так просто не заменишь. Это пастуха можно прибить, все равно их двое.

– И чего ты от меня хочешь? Я не ворожея тебе, русалок отваживать! – сварливо спросила травница.

– Бабушка моя мне рассказывала, что нежить всякая полынь-траву не любит. Мне бы ее опознать, а ещё лучше сразу у вас взять десяток. Я заплачу.

– Так бы и спросил у бабки своей, что да как! – вот ведь зараза. Верно, говорят, стерва она жуткая.

– Померла бабушка моя, некого спрашивать больше. Теперь только на вас надежда. Нет больше мудрых людей в деревне. – Я чуть поддал в голос дрожи. Думал ещё и нос рукавом утереть, да решил не переигрывать. Бабка хоть и стерва, но не дура.

– Ладно уж. – сдалась старуха. – Помогу я вам, охламонам. Но что бы потом мне два десятка этой самой полыни и принёс. И продать я тебе ее не продам. Нет ее. Сам ищи.

Вами изучена трава полынь!

Есть, сработало.

Я поблагодарил, снова поклонившись в пояс, и метнулся на улицу. Солнце уже скатилось вниз и почти касалось верхушек деревьев. Ещё час-полтора и все.

Я бегло просмотрел инфу. Черт ничего особенного. Степная трава. Любит сухие места. Ищи, где хочешь. Главное, я не ошибся, полынь действительно является ядом для нежити.

Осталось найти ее. Я бегом помчался по близлежащему лугу, пригибаясь почти к земле. Народ стянулся на все нарастающую вечеринку. Так что мои суетливые телодвижения не привлекали особого внимания. Через четверть часа мне повезло. Нашёл сразу три травинки. Причём, довольно больших. Попетлял безрезультатно ещё минут двадцать. Больше тянуть нельзя. Время поджидает, а ещё нужно приготовиться.

Я снова галопом рванул к кузне. Гавр сидел все так же на лавке и безучастно взирал на мир полупьяным взглядом.

С оружием у меня полный швах. Из всего арсенала нож да деревянное подобие копья. Не густо.

Я быстренько настрогал ножом полынь. Большую часть размешал в ведре с водой и залил во флягу. Затем, подумав, сделал расщеп на острие кола. Набил в него остатки травы и засунул

монетку. Теперь если бить прямо, монетка не выпадет, но если вытянуть кол из тела, то должна остаться в ране. В моем случае нельзя пренебрегать ни малейшим шансом.

Кол я засунул в один карман, флягу в другой. Предварительно я разделся и спрятал вещи в сумку. Защиты они ни какой не дают, а на перерождение теперь лететь совсем не страшно. Кол ещё выстругаю, а фляга не критична. Да и купить ее не долго.

Едва я закончил, Гавр поднялся с лавки и, как сомнамбула, пошагал к озеру. Я пристроился к нему в хвост, внимательно оглядывая берег.

Русалку я заметил быстро. Солнце ещё не совсем закатилось, и край неба все ещё алел, давая достаточно света.

Мать моя женщина! Восьмой уровень. Ну все, точно мне лететь на перерождение! Я хоть и поднял статы не плохо, но не до такой же степени. Она меня с одного удара свалит.

Тем не менее, я не отступился. А наоборот вышел из-за спины кузнеца, обогнав его, приблизился.

– Ой, а кто это у нас такой маленький? – русалка уставилась на меня холодным взглядом. – Мальчик, подари девушке подарок!

– Давай меняться! – ухмыльнулся я, разглядывая ее. Девка как девка. Ну да стройная, симпатичная. Но ничего особенного.

– На что? – ее глаза округлились, а она плавно приблизилась ко мне на шаг.

– Да вон, друг мой тебе гребешок подарил. Ты его мне верни. А я тебе рубаху справную подарю. – я достал из инвентаря рубашку и помахал ею. – А то ходишь голая, мёрзнешь, наверное.

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.