

Андрей Дмитриев

Прокачаться До Живого

LitRPG



16+

Андрей Дмитриев

Прокачаться до Живого

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Дмитриев А. В.

Прокачаться до Живого / А. В. Дмитриев — «ЛитРес: Самиздат»,
2019

За долги семьи разобрали на органы. Единственное, что осталось, — мозг в банке. Но это ещё не конец: сознание оказывается в популярной игре "Infinite world". И теперь, чтобы снова стать Живым и вернуться к семье, предстоит немало пофармить!

Пролог.

Кабинет, на двери которого висела табличка «Хирург – юрист, Анатолий Геннадьевич», представлял собой помещение, обставленное по последнему слову медицинской техники и одновременно напоминал офис какого-нибудь клерка. То есть стойка с хирургическими инструментами тут соседствовала с копиром и коробками из-под бумаг. Или офисное рабочее место напротив самого настоящего хирургического стола, на котором и сидел молодой черноволосый парень в больничном халате на голое тело. Пациент был готов к операции, вот только оставалось утрясти мелкие юридические детали.

– Подпишите тут, – говорил самодовольно улыбающийся полный мужчина, в белом халате врача поверх делового костюма с галстуком, протягивая шариковую ручку.

– Что это? – спрашивает молодой человек, держа в руках испещрённые мелким шрифтом несколько страниц договора.

– Это форма отказа от претензий к трансплантационной компании на тот случай, если на ваши донорские органы в отведённый срок не найдутся покупатели.

– То есть мне за них могут не заплатить? – недоуменно вскинул бровь пациент-клиент.

– Это просто формальность. В случае непредусмотренных договором обстоятельств, все неустойки оплатит ваш банк, – масляно улыбнулся хирург-юрист, успокаивая парня. – Да вы не волнуйтесь. Организм у вас молодой, здоровый. Думаю, на почки, печень и сердце восемнадцатилетнего человека клиенты всегда найдутся.

Парня передёрнуло, – настолько сильным был диссонанс, между располагающей улыбкой и смыслом произнесённой фразы этого офисного Айболита.

– Ладно, хоть мозги мне оставляют... – нахмурился парень, всматриваясь в машинописные строчки на бумаге.

– А вот это как раз таки самый непопулярный, а соответственно, и невостребованный орган человеческого тела. Сами понимаете, каждый привязывается к своим воспоминаниям, знаниям и желаниям... – стал разглагольствовать хирург-философ. – Личность, понимаешь ли! И эта личность в наше время мало стоит... В отличие от селезёнки, к примеру.

– Да знаю я, знаю! Просто к слову пришлось. – и будто ободря самого себя, черноволосый парень добавил. – Да я и не прощаюсь! Я еще вернусь обратно.

– Да-да, конечно, – любезно закивал хирург-клерк. – Ваш скелет, образцы участков кожи и все необходимые данные будут храниться в нашей базе. И если в «Инф-Ворлд» у вас все сложится хорошо, то мы будем рады предоставить вам наши услуги снова. Конечно, ваши органы вряд ли вас дождутся, но на то время можно будет купить что-нибудь другое. К примеру, силиконовые органы с каждым годом становятся только дешевле. А уж если говорить о скидках на имплантат «За сорок лет», то можно будет порядочно сэкономить.

– Сказочный вариант. Зайти в игру восемнадцатилетним, выйти за сорок. С учетом того, что пройдет только пара лет.

– Хм. Ну тут как будете вести дела. Может быть, вам как раз двадцать лет и понадобится...

– Типун вам на язык, доктор. Где подписать?

– Вот тут, пожалуйста.

Чернильная ручка поставила закорючку на последней странице договора, под именем Николай Пыльнов... и всё! Можно сказать – Был человек и нет больше человека. Еще часок, и разберут парнишку на детали на радость свиномордым толстосумам, что меняют печень как перчатки раз в пять лет, насилуя ее всеми видами элитного алкоголя и дорогих психотропных препаратов...

Эх. А мозг Коли загрузят в стеклянную баночку и поставят на полку рядом с такими же банками, что бесчисленными стеллажами стоят на одном из трансплантационных скла-

дов. Правда. скучать ему не придется. Ведь он будет подключен к виртуальному миру «Инф-Ворлд».

Но все равно. Лишиться своего тела, в прямом смысле слова, ради того, чтобы поиграть в сверхнавороченную игру, совсем не улыбалось. Просто не осталось другого законного варианта выйти из сложной ситуации. Ради семьи! Ради матери с сестрой... Главное, чтобы у них все было хорошо! А он уж как-нибудь выкарабкается.

– Ну что, приступим? – с улыбкой на холеном лице проговорил хирург-коллектор, накладывая анестезиологическую маску на лицо Николая, который откинувшись на хирургическом столе, смотрел на доктора с плохо скрываемым испугом.

Одно дело – бахвалиться. И совершенно другое – в самом деле суметь вернуться в этот мир. Это же все равно, что умереть, отправиться на тот свет, а после заново воскреснуть! Прокачаться до Живого!

Юрист-Мясник, поворачивая вентиль и пуская газ по трубкам, добавил:

– Желаю вам удачи в И.В. И я буду рад уви...

Чему будет рад этот человек, Коля уже не услышал. Анестезия подействовала довольно быстро.

Когда он снова пришёл в сознание, его взгляду предстала совершенно иная картина.

Глава 1

Николай падал.

Падал с очень и очень большой высоты.

Если оглянуться или посмотреть по сторонам, то можно было увидеть полотно черного космоса, с россыпью тысяч, подобных бриллиантам звёзд. А если вниз, то дух захватывало от впечатляющей панорамы, приближающейся Земли! Или неведомой планеты! Зелень континентов-материков. Синь океанов и морей. Голубые жилы рек и зеркально спокойных озер. Горные хребты, желтые пятна жарких пустынь. Густые леса. Темные болота. Седая тундра. Жаркий экватор... Впору почувствовать себя космонавтом. Если только не обращать внимания на тот факт, что ты очень быстро падаешь вниз и все это, стремительно приближается к тебе!

Напор воздуха бил в лицо всё сильнее. Даже дышать получалось через раз. Наверно потому, он до сих пор и не закричал от страха. Ведь ощущение свободного падения, было очень даже реальным. Коля с парашютом не прыгал, но не сомневался – парашютисты испытывают точно такие же ощущения, что и он сейчас.

Адреналин кипятил кровь, а сознание и разум, холодно информировали, что в действительности, на такой высоте, ему бы пришлось ох как не сладко. Просто из-за низкого атмосферного давления. Не спасли бы и специальные очки, которые позволяют парашютистам любоваться видами. Хотя таковые могли бы защитить глаза, которые страдали от воздушного потока и сильно слезились даже в виртуальной реальности. Впрочем, наслаждаться видами как-то не хотелось. С каждой секундой нарастала скорость, а вместе с ней и страх. И когда паника нарисовалась на грани сознания, невольного экстремала Николая, он почувствовал как его вектор полёта поменялся! Теперь он с той же скоростью летел горизонтально относительно поверхности земли.

Поняв, что жесткого приземления не будет, Коля с облегчением выдохнул. И стал внимательно вглядываться в стремительно проносящиеся под ним виды. Где уже можно было разглядеть детали ландшафта.

Города, обнесенные высокими стенами. Под чьей защитой находились симпатичные домики с черепичными крышами и другие постройки, чьё предназначение сверху было не разобрать. Замки, что по стилю очень напоминали средневековые... Но не грязное чумное средневековье, подробно описанное в учебниках по истории. А Фэнтезийный мир!

Десятки деревушек в окружении возделанных и цветущих полей. Сотни извилистых дорог и широких трактов, что соединяли меж собой населённые пункты. Тысячи путников, что следовали по ним, по одним им ведомым делам. Пешие и конные. Богато одетые и в крестьянских робах. Безоружные и вооружённые. Воины, рыцари, лучники. И ещё одетые в цветные халаты, мантии, и в прочие просторные одежды. С колпаками или широкополыми шляпами на головах. С посохами, жезлами, или вовсе загадочными артефактами в руках – Волшебники!

И путники занимались вполне ожидаемыми для них делами.

Вот на широкой поляне в густом лесу, идет самый настоящий бой. С десяток авантюристов, используя холодное оружие и магию, сошлись в противоборстве с устрашающим циклопом, что ростом был выше любого человека в два раза! А из единственного глаза чудовища, периодически бил огненный луч, поджигающий все, к чему тот прикоснётся!.. И последняя сцена не напугала. А наоборот, подстегнула игровой азарт, что стал просыпаться в душе летящего парня.

Всё таки, разработчики не зря ели свой хлеб с икрой. Просто шикарное "рекламное превью", уместившееся в нескольких минутах полёта. В конце-то концов, он же все-таки в Игру попал. А почему бы и не поиграть, раз другого выхода нет. Хотел бы он сразиться с этим верзилкой?.. Нет, не так. Он бы хотел, повергнуть циклопа и почувствовать себя самым настоящим героем!

И будто почувствовав этот настрой, тот, кто управлял полётом столь своеобразной экскурсии, повернул к конечной точке, столь захватывающего и красочного маршрута...

Бах! В воздух взметнулись сотни пожухлых листьев. Треск веток, согнал птиц с ближайших деревьев. А посреди круглой полянки, из наваленной горы сухих веток и листьев, торчали два сапога, что принадлежали новому авантюристу, только что прибывшему в этот мир.

Над зеленой поляной, раздались громкие, возмущенные крики. После чего посыпались витиеватые выражения, с той интонацией, когда утюг падает на большую мозоль:

– Си-бемоль тебе в октаву! Ууу! Ангидрида кальция хлорид! Ой-ой-ой! Разрази меня комар! О-хо-хо... Да чтобы вас Рандом по серверу мотал!.. – и так далее и тому подобное, всё то время, пока черноволосый парень выбирался из кучи веток и листьев. И да, ругался он именно так.

Нрав у Коли всегда был вспыльчивый, что вкупе с младшей и любимой сестрой, повлияло на лексику парня. Желание оградить её ушки от неприличных выражений, заставляло его в моменты вспышек гнева, изобретать крепкие выражения из комбинаций вполне безобидных слов. В общем, дело привычки.

Падение было быстрым и почти самым настоящим!.. Когда Коля, подбитым истребителем, рухнул среди леса, испугаться он успел преизрядно. Благо куча опавших листьев, что была собрана будто специально для такого случая, послужила хорошим амортизатором. Но все равно, спиной он приложился очень даже чувствительно. Она дико болела, как и полагается при сильном ударе! И уже выбираясь из "природной подушки безопасности", Коля держался за спину, как и в обычном (или правильнее сказать реальном?) мире.

– Вот же уроды... – уже успокаиваясь, и ходя из стороны в сторону, в ожидании когда ноющая боль утихнет, продолжал вполголоса бурчать Коля. – ...бесконечный мир, приключения, волшебство и магия. А нормальное приземление значит не судьба запрограммировать, козлы айтишные!

На последних словах Коля прикусил язык и подозрительно оглянулся. Мало ли, вдруг его услышат, эти самые программисты... для этого мира, те были самыми настоящими богами! И не хотелось бы гневить бога, который вполне может усложнить твою жизнь. Ведь ему это было ни к чему. Он пришёл в эту игру... ладно – в новый мир! – с вполне конкретными целями. А именно – Заработать, что позволит ему снова "ожить" и вернуться к семье. Всё! Потому, лишних проблем, надо стараться избегать.

Рандом миловал, и из-под кустов ушей богов, то бишь разработчиков, не торчало. Молнией с небосвода по еретику не сводили... Следовательно, жить можно и пора уже начинать осваиваться в этом новом мире, под названием Infinite World. В просторечье Инф-Ворлд или как аббревиатура И.В.

Коля, вздохнув, уже более вдумчиво окинул взглядом, окружающую его... природу?

Будучи полностью городским жителем, что за городом то побывал не больше десяти раз, для Коли все было в новинку. Как уже говорилось, кругом стоял лес! Высокие деревья. Густая листва и шелестящий ею свежий ветерок... Да. Это не те плешивые "загородные аллеи", где они с родителями, в счастливом детстве устраивали пикники. Тут все выглядело пугающе взаправду-сказочно!.. Сочно-зелёная трава под ногами. Яркие полевые цветы. Стена леса по бокам. Насыщенно голубое небо над головой. Катящийся по нему яркий шар солнца... Всё это, не походило на те городские, серо-бетонно-пыльные пейзажи, к которым он привык. И от этого становилось немного не по себе...

Ну да ладно. Дело привычки. А что? Будто он не сможет привыкнуть к свежему воздуху, нетронутой экологии и ярким краскам?! Еще как сможет. Человек такое животное, которое ко всему приспосабливается... И Коля, махнув рукой, на ту самую нетронутую природу, обратил внимание уже на самого себя. Своя рубашка, как говорится ближе к телу.

Если в двух словах сказать об одежде. Она была – "вполне себе ничего", но странного фасона. Даже не странного, а нарочито бутафорская что ли. Черные сапоги, заправленные в них широкие коричневые штаны, рубашка без воротника с v-образным вырезом на шнуровке, за спиной плащ с капюшоном. В общем, он выглядел как какой-то актер из массовой в историческом представлении. Хотя в Инф-Ворлде, сеттинг фэнтезийный. Так что ничего удивительного в этом нет.

Несмотря на то, что его спина еще сильно ныла после падения, тело ощущалось... своим. Тот же рост. Тот же вес. То же худощавое телосложение. В общем будто и не разбирали на детали. А может и вправду? Он остался со своим телом, и это вовсе не игра, а параллельный мир!.. Не. Бред. Скорее всего, это та самая игра, в которую попасть могли далеко не все. И все что он о ней слышал, говорило о том, что она была мега навороченная и реалистичная. А что может быть более реалистичнее, чем оказаться в игре, в своем собственном теле. Но ёшки-матрешки. Игра это или где? Должен же быть редактор персонажа там... Во!

– Игровой интерфейс! – громко сказал Коля. Но ничего не произошло. Табличек перед глазами не выскакивало. В ушах не звенело... Но тут он почувствовал как в кармане штанов, что-то появилось. Или оно там уже было, но он только что это почувствовал. Твердое, и не очень приятно давящее на бедро.

Недолго думая, Коля сунул руку в карман. И на свет явилась довольно большая квадратная плашка, из толстого и светлого картона. На поверхности которого, он увидел схематично нарисованного... самого себя в полный рост, стоявшего по стойке смирно, и смотрящего прямо перед собой равнодушным взглядом.

Да. Рисунок, будто нарисованный углём, хотелось назвать детским. Но все же, он узнал своё лицо, которое из-за размера казалось карикатурным, но вполне узнаваемым. Прямой узкий нос, раскосые глаза, поджатые губы. Он сотни раз видел это лицо в зеркале, так что сомнений не оставалось. Это и есть он. А сбоку от этого рисунка, шли частые строчки букв и цифр.

ID – 03.013.247.026

Форма подписки – бронза.

Раса – человек.

Фракция – нейтральный

Класс – не определён.

Уровень 1

Характеристики персонажа:

Сила. – 10

Ловкость. – 10

Интеллект. – 10

Восприятие. – 100%.

Удача. – 0

Харизма. – 0

Не распределённых поинтов характеристик (5) (+1 за каждый новый уровень)

Параметры:

Здоровье 100 (с каждым поинтом силы, +10 к общему показателю)

Мана 100 (с каждым поинтом интеллекта, + 10 к общему показателю)

Выносливость 100 (с каждым поинтом силы, +10 показателю)

Навыки персонажа:

Нет активных.

Хм. Ну вот, последние сомнения или надежды, что он попал в параллельный мир, были полностью отменены. Так что можно... нужно!.. работать с тем, что мы имеем.

И вообще! Что за беспредел? Разве ему не полагается самому выбрать расу? Может он хотел быть гномом! Те всегда имели дело с драгметаллами, соответственно неплохо зарабатывали. А это его приоритет. И если есть возможность стать... да хоть кем! Главное заработать, то он не отказался бы от такой возможности.

Коля недовольно ткнул в строчку "Раса". И некоторые строчки, что были будто написаны углем, волшебным образом сдвинулись в стороны. А под выбранным пунктом появилась приписка:

"Раса – человек. Выбрана по умолчанию, согласно акционному предложению "Транс-Био-Компани".

Хм... Название конторы, что "разобрала его на запчасти", а сознания загрузила в Инф-Ворлд. Ну, всё понятно. Судя по всему, в договоре сразу же прописывалась раса, по умолчанию человеческая, за которую ему предстоит играть. Потому махать кулаками поздно. Да и вообще. Не особо хотелось играть каким-нибудь коротышкой. Его и свое тело вполне устраивает.

И еще. Самое интересное из того что он узнал, что эта картонка в руках, оказалась чем-то схожим с планшетом. И тыкая по другим строчкам описания персонажа, надписи и рисунки менялись. Выглядело это весьма забавно. Ну и полезно конечно. К примеру, глаз так и цепляла надпись – " Не распределённых очков характеристик (5) поинтов." Следуя игровой логике, их можно было кинуть в очки характеристик и стать сильнее, ловчее или умнее. Но стоит ли торопиться? Собственно его никто не торопит, и необдуманных действий лучше не совершать. Так что нужно побольше узнать о "классах", "профессиях" и прочих составляющих игры, и лишь после этого приступить к планомерному развитию своего персонажа... Ведь правильно?

Коля, кивнув своим мыслям, стал оглядывался по сторонам выбирая направление, в котором ему предстоит двинуться, чтобы начать познавать раскинувшийся вокруг, новый мир! И было уже шагнул к виднеющемуся меж деревьев просвету, как совершенно внезапно, его уха коснулся очень далекий и от того практически неслышимый крик:

– Помогите!..

Глава 2

Инф-Ворлд, был на слуху у всего цивилизованного мира. Когда по всему земному шару нарастали проблемы загрязнённой экологии, перенаселения, голода, коррупции и невозможности прожить на зарплату, без банковских ссуд и кредитов, душащих рабочий класс самой настоящей кабалой, во многих новостных источниках И.В. представлялся как выход...

Или скорее побег от всех земных проблем. Волшебная страна, ждущая каждого желающего, для того чтобы подарить незабываемые впечатления всем новоприбывшим игрокам. И реклама, по сути, не врала. Но всё же далеко не каждый мог позволить себе оказаться в Инф-Ворлде.

Если говорить о цене на билет в волшебный... точнее в "Бесконечный Мир", то она была довольно высока. Самая дешёвая, "Бронзовая подписка", то есть месячный доступ в игру, стоил как месячная аренда неплохой квартирки в столице одной из продвинутых стран мира. Да. Если оплатить раз, то может не так и дорого. Но если вносить такую сумму в ежемесячные расходы, то выходило очень даже прилично. Что и отталкивало многих новых пользователей от игры. Но те, кто попробовали, в большинстве своем, искали возможности и дальше оставаться в И.В.

И да, как в любой, уважающей себя коммерческой организации предоставляющей услуги на основе подписки, в Инф-Ворлде, присутствовал Безлимит. Которым и пользовался на данный момент, клиент компании "Транс-Кредит-Компани" (ТКК), Николай Пыльнов. Что стоил очень и очень немалой суммы денег. Но как итог покупки всех его здоровых и молодых органов, ТКК, оплатила бессрчную подписку своему клиенту. В других аспектах "Бронза", проигрывала другим видам подписки по многим параметрам, но об этом немного позже. Тем более что Коля сейчас о том и не думал. Ведь он, только что услышал призыв к помощи, и лихорадочно соображал, стоит ли ему на него реагировать!?

– Помогите!.. – снова услышал он далёкий голос.

Коля было двинулся на зов, но засомневался в верности своего решения. Он только в игре появился и точно не ему помогать кому-то. Для начала надо хотя бы прокачаться. Квесты там пройти... "Квесты? А может это и есть первоначальный квест? Хм. А что, вполне возможно", – на этой мысли он снова зашагал в сторону густого леса!

Зайдя под кроны высоких деревьев, Коля довольно шустро продвигался в сторону попавшего в беду... кого-то там. Одной из особенностей И.В. было то, что неигровых персонажей (НПС), здесь было в десятки раз больше игроков. Наделенные Искусственным Интеллектом, НПС жили в этом мире... так сказать – по настоящему! Как слышал Коля, в Инф-Ворлде были сотни королевств, где правили, работали, воевали, жили, тысячи тысяч самых разнообразных существ. Ведя себя вполне осознано, а не как глупые программы прошлого, что могли взаимодействовать с игроками лишь в рамках прописанного сценария. Нет, в И.В. неписи были очень даже разумными... ну или натурально глупыми. Вот к примеру, тот кто зовет на помощь мог попасть в беду по своей же глупости. Ну, это мы очень скоро и выясним.

– Помогите... – голос был весьма писклявым. Наверно от того он и разносился так далеко. Да и лес не сказать что был "дремучим". Никакого подлеска. Кусты исключительно в специально-отведённых местах, которые легко можно было обойти, по зеленой и ровной травке, что была бы более уместна на газоне перед домом, нежели для дикого леса.

– Иду! – крикнул в ответ Коля. И попавший в беду, услышав голос будущего спасителя, разразился еще более громкими воплями:

– Помогите-помогите, быстрее!

Голос был явно девичий. Стало быть, он благородный рыцарь, что должен был спасти несчастную деву из беды?... Коля ухмыльнулся. Если это начальный квест, то особо оригинальным его не назовёшь.

Обойдя очередные кусты, Коля чуть не споткнулся, а под ногами заверещало так, что уши заложило:

– А-а-а! Смотри куда прёшь олух! Чуть на меня не наступил, медведь косолапый!

– Ой,... ну ты это... прости что ли, – ошарашенно смотрел себе под ноги Коля, даже не думая обижаться. Картина была настолько необычной и непредсказуемой, что он просто не обратил внимания на слова девушки.

На животе лежала блондинка. В розовом платье с белыми оторочками. В остроконечной шляпе на белокурой макушке. Сжимающая в руках жезл, что наверняка являлся волшебной палочкой. Весьма симпатичная... и злая как тысяча чертей!

Хотя вряд ли кому понравится, когда на тебе лежит пятерня огромного монстра! Зеленый великан, что был в два раза больше любого человека... спал. Даже, несмотря на то, что прямо под ухом исходила визгливым криком эта магичка, тот только сладко посапывал, временами причмокивая огромными губищами из-под которых выступала пара жёлтых клыков.

"То есть, он прихлопнул эту девушку своей пятернёй и уснул?" – силился понять, как это произошло Коля. Но его размышления снова прервала та же блондинка, что фырча как пойманная лисица, спросила:

– Ну и долго ты будешь столбом стоять? Помогай уже!

– Ага... Сейчас. – Кивнул Коля, подходя к руке великана. И тут же отпрыгнул назад. Окидывая зелёного громилу взглядом, совершенно неожиданно для парня, прямо в воздухе появилась надпись: "10. Огр Тандури".... Только спустя секунду, он понял, что это никнейм этого существа. А цифра десять, наверняка является уровнем монстра...

– Что опять застыл? – фыркнула блондинка, сверля взглядом замершего парня. – Спасать меня уже будешь или нет?

– Да не кричи, – раздраженно ответил Коля. Он понимаешь ли помочь хочет, а его еще понукают. Кому это понравится?

– Я еще кричать не начинала, – с угрозой в голосе проговорила блондинка. Почувствовав которую, Коля остановился полностью, и недовольно поджав губы, обратился к наглой девушке:

– Тебе что, нравится тут торчать?

– Что?

– То. Давай повежливее...

– Ой. Будет меня еще нуб учить! – фыркнула блондинка, сильно хмуря брови и уставившись на Колю. Парень задохнувшись от возмущения, посмотрел на девушку, которая явно умом не отличалась. Или воспитание хромало... И видать от пристального взгляда на "объект", над ней всплыла надпись уровня и никнейма. "5 Серенити Вольная".

– Ой, ты ж, сама только пятый уровень, а еще обзывать!

– Это твинк, балда! – возмущенно парировала Серенити.

– Да мне всё равно. Хоть твинк, хоть основа... – уже откровенно ругаясь, отвечал Коля. – За словами следить надо!

– Не тебе меня учить... нуб!

– Ой всё, – отмахнулся от неблагодарной блондинки Коля, разворачиваясь.

– Эй! Ты куда? – раздался за спиной, удивлённый голосок.

– Нубить. Куда ж еще, – бросил через плечо Коля и уверенной походкой зашагал прочь.

– Ты что? Оставишь меня тут одну?

– Да, – просто ответил Коля, на самом деле решив так поступить. Вот еще будет он выслушивать вопли зазнавшейся дурёхи. Не хочет разговаривать по нормальному, пусть полежит под ладонью огра, подумает. Глядишь – ума прибавится.

– Если ты уйдешь! Я ж тебя...

"А вот и угрозы пошли. Ну, что ты меня?", думал Коля ухмыляясь.

– Да я ж тебя!.. – силилась придумать страшную кару Серенити... и в итоге: – Прокляну!

– Ха-ха, – еще больше развеселился Коля, который был абсолютно не суеверным, воспринимая слова Серенити, как пустую угрозу. – Ну удачи!

И стоило ему это сказать и отойти еще на пару шагов, как солнечный день – померк. Будто тучка набежала на солнце. Коля задрал голову, с удивлением видя все тоже солнце на безоблачном голубом небосводе... Нет. Вокруг день был по-прежнему светлым и ясным. Потемнело

конкретно вокруг него... По спине пробежали мурашки, а перед взглядом внезапно выскочила табличка с надписью, которая по прочтению сразу же стала растворяться. И гласила она следующее:

На вас наложено проклятье, "Век света не видеть" 1-го уровня, минус два пункта к параметру удача. Продолжительность эффекта двенадцать часов.

"Ух, блин! Не соврала!" – остановился Коля, на секунду задумавшись. И собственно, что теперь? Ну, подумаешь на нём дебаф висит на -2 пункта к удаче. Ничего страшного по сути. Прямо сейчас он не собирался заниматься какими-либо действиями, где этот параметр был бы важен. Но что теперь он точно знал – этой скандалистке досталось по заслугам. И он определённо ей помогать не будет!

Зло нахмурившись и посмотрев через плечо, Коля процедил сквозь зубы:

– Чтоб тебя огр сожрал... – так себе проклятье конечно, но ввиду всех обстоятельств, оно вполне имело шанс сбыться.

– Я тебя найду! Ты ещё пожалеешь! – снова посыпала угрозами Серенити, но Коля уже скрылся за тем же кустом, откуда он и пришёл.

Когда Коля, отошёл метров на двести, он снова услышал знакомое "Помогите". Точно разбирая в этих криках, требовательные нотки.

Вот же!.. Какая неприятная мадам ему сразу попала. И судя по её словам, она так же игрок... Ну и ладно. Скорее всего, они даже не увидятся больше. Бесконечный мир на то и Infinite World, чтобы не стукаться лбами на тесных локациях и прямых сюжетных линиях. Вот он сейчас выйдет из леса и направится в самую рандомную сторону...

Нет, не в рандомную. Коля вышел на грунтовую дорогу, и пришлось выбирать только из двух направлений. Либо налево, либо направо. Недолго думая, он пошёл налево. Он же всё-таки мужик.

Идя по дороге, Коля непрерывно крутил головой. Только сейчас до него стало доходить окончательно, что – Всё! Он в этом мире, надолго! Потому каждой мелочи его окружающей, было уделено должное внимание... Деревья, трава, свежий воздух. Щебечущие в кронах птицы. Порхающие с цветка на цветок бабочки и пчёлы. Мелькающие меж кустов кролики, лисы, барсуки, белки. Всё вокруг было ну очень реально... Как и он сам. Он даже ущипнул себя, и почувствовал полагающиеся для этого действия неприятные ощущения. Всё-всё, будто говорило, что этот мир самый настоящий! А может так оно и есть? И звание игры, это просто маскировка для параллельного мира?.. Игра!

Коля на ходу достал все ту же картонку, с его характеристиками. И посмотрел на то, что его интересовало. Всё верно, напротив пункта "Удача" сейчас красовалась отрицательная цифра (-2) подкрашенная красным цветом, с той же надписью которую он видел в момент проклятья.

Эх. Наверно все-таки эта игра. Для параллельного мира, такие "прибамбасы", смотрелись чересчур громоздко. А для ММОРПГ в самый раз. Ну да ладно. Значит всё идёт по плану и нечего расслабляться.

А собственно, какой у него план? Хм. Хотя бы начать качаться. А для этого, что нужно сделать? Найти оружие... Нет! Надо просто взять какой-нибудь начальный квест. А где его можно взять?..

Дорога взобралась на невысокий и пологий холм, с которого открылся прекрасный вид, на деревушку средних размеров, посреди живописного пейзажа Инф-Ворлда. Синее небо, далёкая линия горизонта, возделанные поля, извиляющаяся речушка, пара линий зелёных аллей... Симпатичные избушки. Приусадебные участки. И снующие туда-сюда люди. Наверняка здесь найдутся неписи, которым надо помочь в какой-нибудь мелочи. Так что нечего терять времени. Вперед и начинаем жесткую прокачку!

Глава 3

Подходя к деревне, Коля ничего плохого не ожидал. Как раз напротив. Он пребывал в чуть приподнятом расположении духа, с любопытством рассматривая встречаемых персонажей. Чьё разнообразие удивляло и впечатляло.

Тут было множество представителей разных профессий, сословий и даже рас. Конечно, больше всего было людей. В простых, но добротных одеждах, наверно являющимися коренными жителями деревни и представителями разных ремесел. Кузнецы, пастухи, гончары, земледельцы и т.д. и т.п. Встретилось несколько воинов, разных классов – лучник, рукопашник, промчавшийся мимо на чёрном как ночь коне самый настоящий рыцарь! Также встречались широкоплечие гномы с бородой по пояс. Кто-то в доспехах, кто-то в обычных одеждах. Попались на глаза пара... наверно гоблинов. Зелёнокожие и лопоухие гуманоиды, чуть ниже обычного человека, но заметно гибче и ловчей. Длинные носы и хитрые глазки. Так же в матерчатых одеждах и с изогнутыми ятаганами в ножнах. Была замечена одна летающая на цветастых крыльях бабочки, смешливая фея, что путешествовала в компании пары бойцов человеческой расы... В общем, антураж фэнтезийной страны только крепчал. И не сказать, что Коле это не нравилось. Скорее наоборот, пробуждало азарт и желание поскорее вникнуть во все это.

Когда черноволосый парень оказался непосредственно у входа в деревню, его окликнул ленивый голос, явно привыкший отдавать приказы другим:

– Эй, авантюрист постой-ка... Чё у тебя за имя такое?

– Что? – не понял Коля, оборачиваясь на голос, увидев стражника, над которым всплыла надпись никнейма. "7, Битюк Посевной".

Мужик с одутловатым лицом, недельной щетиной на опухшей роже и с носом картошкой, характерного красного цвета. В кольчуге по колено, шлем блюдцем, длинное копье в руках на которое он и опирался. Так вот этот весьма колоритный фрукт, смотрел куда-то над головой Коли, щуря глаза, будто силясь увидеть что-то далёкое и плохо видимое.

– Чё-чё. Имя у тебя странное говорю. Не нашенское, – тут он повернулся к небольшой будке при въезде в деревню, где скучал еще один стражник. – Эй, Крунт, ты видишь какое имя у этого супчика... Буквы ненашенские. Может засланец?

– Вот ты деревня, Битюк. – раздосадовано отвечал одутловатому Битюку, бородатый, высокий и худощавый человек, в том же комплекте снаряжения что и у напарника. – Это не буквы, а цифры... Ни читать, ни считать не умеешь, позоришь стражу только.

– А зачем страже уметь читать? Нам что важно, подозрительных супчиков вылавливать, вот как этого к примеру.

Коля замер на месте, не понимая, что сейчас происходит и о чем говорит стражник. Какие цифры-буквы? Какой супчик? Что за засланцы... За шпиона его что ли приняли?

– Вы чего? – только и сумел спросить черноволосый парень.

– Хоть балакает по нашему, – поджал губы Битюк, подходя уже вплотную к Коле. И совершенно неожиданно для парня, стражник одной рукой сцапал того за воротник, и как нашкодившего котёнка понес к сторожевой будке. Причем казалось, что это не стоило ему никаких усилий. Черноволосый парень рефлекторно задергался, пытаясь вырваться из захвата. Но для этого нужно было скинуть плащ. А с хорошей вещью расставаться не хотелось.

– Вы чего дядька! За что? Что я сделал?! – стал он качать права. На что Битюк, отвечал весьма флегматично:

– Было бы за что, прибил бы.

– Ага. Превентивная мера, – неожиданно сумничал Крунт. И когда Колю завели в будку, усаживая на пустую бочку, он почувствовал себя пойманным разведчиком.

– Кто такой, кто тебя послал в нашу деревню? – с пристрастием спросил Битюк, смотря на парня в упор, и обдавая того духом чеснока и перегара... убийственное сочетание надо сказать. Очень реальное.

– Коля я, Коля! Николай! Никто меня никуда не посылал. Я сам могу послать, кого хочешь!..

– Это ты сейчас нас послал? – округлил глаза Битюк.

– Не дерзи, – хмуро поддакнул Крунт.

– Да нет же, – с досадой в голосе отвечал Коля. – Вас я не посылал. До вас мне вообще дела нет.

– Он точно нарывается, – стал закатывать рукав Битюк.

– По-хорошему говори откуда ты такой дерзкий...

"А-а-а. Ну, все ясно, – возникло понимание ситуации в голове у парня. – Хороший полицейский, плохой полицейский. Вот же! Даже Неписи этот прием знают".

А то, что перед ним именно НПС, Коля уже не сомневался. Игроки, скорее всего, повели бы себя по-другому. Значит и ему, в этой ситуации надо вести себя соответствующе. РПГ как-никак. Где, первая буква аббревиатуры, стояла – "Р", обозначавшее слово "Ролевая". И ему хочешь – не хочешь, придется часто отыгрывать ту или иную роль. А кто он сейчас? Правильно. Невинная жертва.

– Начальники... не местный я. Только тут появился. Вот те крест...

– Авантюрист иномирный что ли?

"Так непеси называют игроков? А почему иномирный? Неужто у них и свои есть?"

– Да!

– Хм... – задумался Крунт. Чей уровень оказался аж девятым. Следовательно, он и посильнее Битюка. И скорей всего главный в этом наряде стражи.

Поняв это, Коля соорудил самый жалостливый вид, на который только был способен и уставился на стражника, что в данный момент решал его судьбу.

– Да что с ним сюсюкать, – обратился к Крунту Битюк. – В кутузку его! Там уже достойный Вельг сам решит, что делать с этим засланцем.

– Да не засланец я!

– Значит нуб.

–Эй! За базаром следи! – возмутился Коля, что не ожидал такого обращения от непеси.

– Еще и дерзкий какой, – покачал головой Битюк. И в этот момент, заговорил Крунт:

– Значит так. Отправишься в тюрьму до выяснения.

– Но-о... – хотел было возмутиться Коля. Только закончить ему не дали.

Получен урон: -5 хп

Удар в грудь выбил весь воздух из легких и сбил дыхание. И Коля вполне естественно начал задыхаться. Что прокомментировал Битюк:

– Заключенные говорят только с разрешения стражника.

Уставившись на грязный пол и ловя воздух ртом как выброшенная на берег рыба, Коля пытался понять, что же происходит. И вместе с тем увидел отобразившуюся шкалу его хит-поинтов, что замерцала зелёной полосой на "периферийном зрении" тем самым не закрывая обзора. Но ему сейчас было не до механик игры!

Такого обращения, он не ждал от слова совсем. Всё то время, которое он провел в этом мире, он воспринимал окружающую его действительность – как детскую сказку.... А тут вон оно что. Произвол правоохранительных органов во всей красе! И что ему спрашивается делать? Ждать пока резиновым шлангом по почкам начнут охаживать и "висяки" на него вешать?! Ну, уж нет!

В это время вещал Битюк:

– Ничё. Щас задышишь. Поприседай. На ненадолго сесть все равно придётся – хех. Посидишь за решёткой и поймешь, что со так стражниками разговаривать нельзя. Особенно если ты никто и звать тебя.... Вот же у тебя имя-то! Вовек не разберёшь.

Опять он про имя. Что он имеет ввиду? Коля его имя – Николай. Он же говорил... Но сейчас не до того. Способность дышать, вернулась с жадным и громким вздохом... Как раз в этот момент, Битюк чуть отошёл от бочки. Чем и воспользовался невинный пленник.

Вскочив и оттолкнувшись ногами от пола, парень бросился к двери будки, что была буквально в паре метров от него. Оба стражника успели лишь удивлённо захлопать глазами, и его побег непременно удался... если бы не:

– Мя-я-яу!

Раздался под ногами возмущенный мям, и Коля, споткнувшись обо что-то мягкое и пушистое, полетел дальше кубарем, очень даже болезненно пересчитывая все кочки спиной, боками и головой.

– О-о-о... – болезненно застонал парень, лежа на спине, распластавшись в пыли дороги. Когда он открыл глаза, над ним уже возвышались два силуэта стражников, которые не преминули еще поиздеваться над его неудачами:

– Самая жалкая попытка побега, какую я только видел, – говорил Крунт.

– Да не говори... Мало видать по рёбрам получил. Вставай, сейчас исправим!

– Кандалы на руки цепляй. По дороге в кутузку доисправляешь...

"И с чего же так не везёт-то, а?" – мысленно спросил Коля у небес, как его резко вздернули за шкуру.

Резанув слух, скрипнули давно несмазанные петли. Открылась решетчатая дверь, и тушка парня, пролетев пару метров, сильно низвергнулась о каменный пол камеры, вызвав еще один болезненный стон.

Битюк отмудохал его от души! Болело всё! Рёбра, почки (будто они до сих пор были на месте), руки, ноги, голова... Игра называется. Шкала хп перевалила за половину и окрасилась оранжевыми цветом. Хп осталось только двадцать четыре пункта. Садистские замашки неписи по отношению к игроку, заставляли задуматься о правдивости рекламы Инф-Ворлда. Где обещали красочные путешествия, верных друзей и незабываемое времяпровождения. Хотя о последнем все же не соврали, такое вовек не забудешь.

С силой дверь камеры, или скорее клетки, хлопнулась. В замке лязгнули ключи, шелкнул засов, и звук тяжёлых удаляющихся шагов подсказали Коле, что страж правопорядка, что так хорошо поработал над ним, всё же оставил его в покое.

Приподнявшись на локте, Коля сплюнул на пол тягучую слюну. И удивился, что в той, нет крови. Странно. Вот синяки и гематомы, на лице и теле, выглядели как настоящие. Что? Неужто Битюк не удосужился разбить ему губы? Да должен был. По зубам огромным кулачищем, тот пару раз съездил от души. Или все же есть хоть какая-то цензура в этой игре?.. В общем, какая разница.

– Баг вам в задницу! Козлы пиксельные, – от души ругнулся Коля, в след ушедшему стражу.

– Ши-ши-ши... – послышалось шипящее подсмеивание откуда-то сбоку. Коля резко повернулся и увидел что он в тюрьме не один. В соседней клетке, что отгораживалась от него одной решёткой из толстых прутьев, в позе лотоса сидел какой-то ящер. Гуманоидное существо, с головой рептилии, в человеческой одежде, из-под накинутаго капюшона, смотрел на него круглыми глазками-бусинками с вертикальным зрачком, и нагло улыбался... Да. Улыбка на вытянутой морде рептилии, была заметна отчётливо.

– А ты чё ржешь?! – обиженно засопел Коля, зло зыркнув в сторону соседа. И тот, чуть шипя, охотно ответил:

– с-За нубами всегда с-забавно наблюдать.

– Вот же задолбали! Нуб-нуб-нуб. Кого не встречу, все непременно должны обозваться!
– Ши-ши-ши... – снова засмеялся ящер. – А ты не думал, ш-что это может быть не обзывательство?

– Ага, как же, рассказывай. Ох-ё... – болезненно постанывая, заоглядывался по сторонам Коля. Увидев в углу своей клетки топчан соломы, пополз к тому на четвереньках... Встать на болящие ноги, не было ни какого желания.

– Ши-ши-ши... – продолжал веселиться ящер. – Нуб, нуб... Вот к п'име'у, – проглотил все буквы "р" ящер, заставив Колю подумать: – "так он еще и картавит!" – никто из иг'оков, в ш-жизни не будет те'петь боль... Ес-сли от этого конеш-шно он не получает удовольствия. Ши-ши-ши...

– Чего? – нет, Коля чётко слышал и понимал слова соседа по камере. Но внезапно ему стало неловко. Что, неужели так можно было сделать? А он как... нуб, терпел ненужные болевые ощущения?

– Того. Ши-ши-ши... Боль можно уб'ать. Полностью. Но 'аз ты новичок – он же Нуб, то можешь не знать такой основополагающей вещи для И.В.

– Да? – Коля, попробовал задать вопрос нейтральным тоном, будто интересуясь чем-то совершенно незначимым. То есть делал хорошую мину при плохой игре. – И как это сделать?

– Ши-ши-ши... – смеялся уже над его реакцией ящер. – За эту инфо'мацию, тебе п'идётся звать меня учителем!

– Еще чего, – фыркнул Коля.

– Ши-ши-ши... Ладно. Все 'авно делать тут особо нечего. Так что я введу тебя в ку'с дела. Свести восп'иятие ок'ужающего ми'а к нулю, можно там же где и поменять никнейм. Кото'ый также гово'ит о твоей неопытности. И наве'няка именно по его вине, доблестные ст'ажи по'ядка, об'атили на тебя внимание.

– Хм... – задумался Коля. Хоть в голове и звенело, но соображалка пока не отключилась. Подсказкой послужило слово "восприятие". Он же совсем недавно, видел его?! Да точно. В той картонке с его изображением и характеристиками. И вытащив ее из кармана, Коля услышал все тот же шипящий смех ящера:

– Ши-ши-ши... Ве'но мыс-слиш-шь, ученик мой. Может и недолго будешь нубом. Ши-ши-ши...

Глава 4

– То есть, ты хочешь сказать, что все видят на месте ника, цифры моего айди? – ошарашенно спрашивал Коля у ящера с ником "11 Сэлмур Скользящий", тыча указательным пальцем у себя над головой.

– Ши-ши-ши... Да. Мой ученик...

– И чтобы его поменять, надо просто ввести новый никнейм?.. – Коля ткнул пальцем в строчку цифр "ID – 03.013.247.026", и на ней замигал курсор, как в текстовом редакторе. А внизу картонного планшета, появилась будто нарисованная углём "клавиатура". В кандалах (что походило на наручники с очень широкими браслетами) писать было неудобно, но вполне возможно.

– Но отнесись к этому действию со всей ответственностью. Сменить ник вто'ой 'аз, будет стоить очень до'ого!..

Ух! А вот это уже полезное предупреждение.

– Пасиб, – чуть смущаясь, буркнул Коля ящерице и задумался... Как всегда о многом сразу и ни о чем конкретно. Тем более что ноющая боль от синяков и ссадин практически перестала давать о себе знать. Отчего размышлялось очень даже бодро. Спасибо этому ящеру, который подсказал что чтобы снизить восприятие окружающего мира, нужно также взаимодействовать с "Карточкой Персонажа".

Тыкнув в строчку параметров "Восприятие 100%", Коля увидел появившийся там же ползунок, выкрученный в максимальное значение к знаку "+". И проведя пальцем по шершавому "картону", он стал уменьшать этот параметр, прислушиваясь к своим ощущениям. Боль сразу же стала уходить! Что несомненно порадовало новичка в игре. Но чем дальше он выкручивал ползунок к знаку минус, тем меньше он ощущал этот мир! То есть, стали пропадать не только отрицательные ощущения. Но и все остальные. Обоняние, зрение, слух, осязание – заметно притуплялись. Нет. Он чуял, видел, слышал, ощущал – но как-то совсем не естественно. Будто его накачали анестезией, и все тело стало как не своё! Будто он был плохо спаянным роботом. Аватар!.. По крайней мере, такие были ощущения. Даже встав на ноги, и пройдясь по камере, он чувствовал себя "деревянным". Будто обе ноги были отсижены и воспринимались минимум как костыли! Вернув ползунок в значение "100%", он снова почувствовал себя живым, но также вернулась и боль.

По совету Сэлмура, он на время, опустил ползунок на значение "60%", где все же слабая боль от побоев Битюка, почти не чувствовалась. Но и тело, в общем, не ощущалось как тело марионетки.

Еще в настройках можно было выставить, автоматическое снижение восприятия, при получении большого количества урона. Под ехидное замечание ящера, Коля понял, что именно с этой галочкой и играет 99% игроков. То есть когда ты не в бою, ты можешь наслаждаться окружающим миром во всей его красе. Но если вдруг, тебя пырнут ножичком в спину, благодаря этой настройке, ползунок восприятия сам откатится назад до того значения, где ты лишь неприязненно поморщишься будто от пореза пальца бумагой. И спрашивается, почему это галочка не стоит по умолчанию?!

Разобравшись с болевыми ощущениями, Коля продолжил постигать тонкости игры, под шипящее посмеивание соседа по камерам. Вот сейчас и пришла пора поменять игровой никнейм. Подумать страшно, что все встречные игроки и персонажи, видели над его головой строчку цифр. И не просто цифр. А его АйДи.

"Вот чёрт! А если кто-то его записал, а после будет по нему вычислять?!" – обеспокоенно подумал Коля. Но после откинул эту мысль. Кому спрашивается нуб нужен? Да именно нуб. Что уж теперь. И правильно сказал Сэлмур, что надо поскорее переставать им быть. Нубом то есть. Да и строчкой цифр тоже. Так какой же ник себе взять? В особенности если второй раз поменять его не так просто.

– А двойной ник обязательно? – спросил он у ящера.

– Как хочешь. От'аничение в т'идцать символов, п'обелы использовать можно. Если ник такой уже есть, то естественно тебе не дадут его занять.

– Ясно... – кивнул Коля, и полностью погрузился в раздумья.

Итак, что мы имеем. Имя Коля – Николай, какой хочешь, ник выбирай... Ни то – ни то, имя не годилось для игрового никнейма. Тут должно быть что-то грозное! Колян! Колян Варвар!.. Ну, или загадочное. Колян Водный? Пфф. По крайней мере, непростое. Желательно говорящее что-то о хозяине... Так что наверно имя и производные от него оставим. Так. Пройдёмся по старым кличкам?.. Во дворе, его окликали по производной от фамилии. Пыльнов. Следовательно – Пыль... Не. Точно не солидно. В институте, он заработал кличку Грач, скорее за внешний вид... И если это как-то объединить? Грач Пыльный?... Нее. Да и у всех встречных персонажей, имена были похожи на имена, а не на клички. Так что может немного поиграть буквами и придать этим словам сходство с фэнтезийными именами? Грач Пыльный. Грач-Грич-Гринч – Хм. Тот, который украл рождество? Грэг. Во – Грэг. И фамилия. Пыль. Пыльный. Грэг Пыльный... Грэг Серый... уже неплохо. Но будут звать Сергеем. Дальше Грэг Смелый! Не. Будут на слабо постоянно брать, раз смелый иди первым. Раз смелый го ПвП. Чё позоришь такой ник. Надо что-то нейтральное, но звучащее. Как Грэг Серый... Серый по-английски "grey". Грэг Грей? Точно! Грэг Грей! И звучно и нейтрально. Хм. Вполне!

Оставшись довольным придуманным именем, Коля, недолго думая, вбил его в карточку игрока. Нажав кнопку "принять", он услышал уже привычное шипящее посмеивание.

– Ши-ши-ши... Г'эг Г'ей... – Блин. Картавый так исковеркал его ник, что Коле, и отныне Грэггу, стало совершенно не смешно. А поменять его уже было нельзя. – Но'мальный ник. Ёмкий, запоминающийся, звучный. Г'эг Г'ей! – чуть на распев, будто пробуя на вкус новые буквосочетания, продолжал издеваться ящер.

– Сэлмур, – с серьёзным видом обратился к ящеру парень.

– Да?

– Зови меня, пожалуйста, по-настоящему имени. Николай.

– Ши-ши-ши... Как скажешь-шь, Коля. Не ожидал что ты мне настолько благоада'ен...

– Ага-ага. Очень благодарен. За науку... – поспешно закивал Грэг.

И когда подходило время заняться изучением еще какой-нибудь скрытой стороны игры, послышались тяжёлые шаги стражника. На этот раз то был Крунт. Который подошел к решетчатой двери клетки, и без какой-либо опаски, стал возиться с замком. Сначала его, а потом сразу же и клетки Сэлмура.

– На выход, оба. Достопочтимый Вельг прибыл и готов вас принять.

Коля зло посмотрел на непися, и как бы злорадствуя, твердо встал на ноги, показывая, что их побои ему нипочем. Но Крунт даже глазом не повел в его сторону.

Еще из примечательного, на Сэлмуре так же были кандалы. Но в отличие от Коли, стальные браслеты у ящера находились на лодыжках, и перемещался тот, часто семеня ногами, так как сделать нормальный шаг, не позволяла длина цепи между браслетами. Вот вам и игра... Когда игроков неписи в кандалы заковывают. Хотя, надо признать, долго сидеть в заточении им не пришлось. Может так, для остротки горячим головам и полезно посидеть за решёткой с часок.

Крунт повел заключенных за собой. Тюрьма, наверное, была чем-то средним между полицейским участком и казармой стражников. Простое каменное здание, с минимальной внутренней отделкой. Даже в кабинете самого начальника, предметами роскоши можно было считать лишь огромный дубовый стол, с резными кромками и глубокое кресло с высокой спинкой. В котором и восседал тот самый Вельг. А если точнее "53 Вельг Справедливый". Человек в стальном, начищенном доспехе, с очень широкими наплечниками. Голову шлем не покрывал. И длинные, ухоженные, вьющиеся волосы, можно было рассмотреть во всем их великолепии. Чуть прищуренные глаза, на широком и гладко выбритом лице, смотрели без злобы. Скорее с некой долей иронии.

– Ну что, товарищи нарушители? Как исправлять косяки будем? Штрафом отделаемся или сроком? – когда тот заговорил, Коля отчетливо понял. Что перед ними игрок, а не НПС!.. Что для него – было удивительно. Разве неписями можно управлять? Или занимать должности в игровых госучреждениях?.. Но тут заговорила картавая ящерица.

– Шт'афом господин начальник, шт'афом. Вину осознал и готов внести полагающуюся сумму, чтобы 'ешить все наши п'облемы.

– Так посмотрим, – демонстративно поднял со стола листок бумаги Вельг. – Задержанный Сэлмур, одиннадцатого уровня развития, раса – рептилоид, обвиняется в краже... – тут он криво ухмыльнулся и иронично посмотрел на ящера: – ...двух кочанов капусты?!

– Ну что ж поделать, – пожал плечами Сэлмур с той же ухмылкой на чешуйчатой морде. – Попался. П'изнаю. Качал умение Во'а, все было хо'ошо даже когда кошельки под'езал. А тут 'асслабился и всё. Ба'ыга меня спалил.

– Ясно... – кивнул Вельг довольно. – Что ж. Штраф в размере... Эм. Допустим одну сотню золотых.

– Начальник! – возмущенно заголосила ящерица. – Это ж дох'ена! За два кочана капусты-то? Они се'еб'яник стоят!

– Да. Но закон есть закон, – развел руки в стороны начальник стражи. – Пойманный на краже либо платит штраф. Либо неделю отдыхает в той клетке, откуда вас только что привели.

Ящер больше не улыбался. Напротив весьма красноречиво нахмурился, а после достал свою карточку персонажа. И тыкнув в неё длинными зелёными пальцами, недовольно произнес.

– У меня только семьдесят золотых...

– Ну-ка покажи, – Нисколько не стесняясь, попросил Вельг, наклоняясь всем телом над столом и вглядываясь в прописные строчки, на картонке Сэлмура. Как только он увидел интересное его, снова откинулся на спинку кресла, радостным голосом добавил:

– Я немного ошибся. И штраф за кражу, нынче стоит семьдесят два золотых. Можете оплатить прямо тут и быть свободными, господин Сэлмур.

Рептилоид, сделал несколько манипуляцией со своей карточкой. И судя по еще шире разошедшейся улыбочке Вельга, оплата штрафа прошла... на личный счет начальника стражи? Да это ж взятка чистой воды!.. Но тем временем, длинноволосый мужчина, повернул голову в сторону Коли.

– И второй нарушитель правопорядка... Грэг Грей? Хм... – задумался Вельг, беря в руки второй листок бумаги. – А в докладе было написано, что ваш никнейм был непозволительно вызывающим и подозрительным?

– Дык! – возмущенно крикнул Коля и сразу же попробовал взять себя в руки. Начальника стражи лучше не злить. У него семидесяти золотых на откуп нету,... верней у него вообще денег нет! – Это ж по неопытности. Я только-только начал играть. Просто не знал, как никнейм менять.

– Стало быть, разобрались?

– Да. Спасибо Сэлмуру.

– Ага-ага, – продолжал изучать бумажку кляузы коррумпированный начальник стражи. – А что скажите по поводу сопротивления при аресте и измывательстве над животным?

"Да что они там понаписали-то???" – задыхаясь от возмущения, подумал Коля. Тем временем Вельг продолжал витиеватое рассуждение:

– Пункт обвинения о сопротивлении, весьма серьёзный. Не желаете объясниться?

– Да не сопротивлялся я!!! Убегал просто. А тут кошка под ноги попала, вот я и споткнулся.

– Попытка побега, – кивнул Вельг, будто дописывая еще одну строчку обвинения.

– Ну а что мне еще делать оставалось?!

– Мне все ясно, – с видом все понимающего судьи, кивнул Вельг. – Единственно надо уточнить один момент. Покажите, пожалуйста, карточку игрока.

Коля, хмурясь еще сильнее, достал из кармана свою картонку и вытянул ее перед собой как удостоверение личности.

– Бронзовая подписка, – с сожалением в голосе высказался начальник стражи.

– Да! – буркнул Коля в ответ, хотя и вопросов ему никто не задавал. И также грубо добавил: – И денег нет.

– Есть. Но мало. Две се'еб'ушки вначале всем даются, если не донатить, – с боку подсказал рептилоид. Чем немало удивил Колю.

– Правда? – удивился наличию денег, у себя на счету, Грэг.

– Правда, – кивнул Вельг, который всем своим видом показывал, что такие копейки ему не интересны. Но рассматривая карточку, глаз опытного игрока зацепился за красную цифру "-2" на параметре удачи. – А это у тебя, откуда? – тыкнул он пальцем на "дебаф". Коля, не переставая хмуриться, забурчал в ответ:

– Да это мне на пути в деревню одна ведьма неблагодарная попала. Я её спасти, понимаешь ли собрался, а она ругается как сапожник, и ещё вот таким подарочком наградила.

– Ха-ха... – развеселился Вельг. – Да. Таким везучим надо родиться там, а не здесь. Ха-ха.

– Что?

– Да то, балда. В этом мире, показатель удачи очень даже весомый. Вот тебя стража и подцепила. Кот при побеге в ноги бросился. И со мной тебе тоже не повезёт... Ха-ха.

Коля, остолбенев от полученной информации, только и мог, что удивлённо пучить глаза. А начальник стражи, отсмеявшись, продолжил говорить:

– Ну ладно. Не совсем же я зверь. За первый арест отделаемся тремя днями исправительных работ... Ну а в следующий раз, я надеюсь, ты разберешься, что тут к чему и попадешь к нам уже с деньгами. Ха-ха.

"Так во всем этом, виновата та истеричка???" – думал Коля. – Как там её звали? Серенити? Ну, попадись ты мне! Дура!"

Глава 5

Как ни странно, но Грэга Грея выпустили вместе с Сэлмуром Скользким. Нет, наказание никто не отменял. Просто на исправительные работы, Коля должен был явиться завтра – сам. До обеда, где он будет трудиться на благо деревни три часа в день. И так три раза. Как предупредил его Крунт, если он не явится на исправительные работы, вся стража Баронства Гранж Вельюс, будут ловить его, с целью упечь в тюрьму на недельный срок. Коля понял, что деваться ему некуда. По крайней мере, по первому времени, пока он не разобрался что к чему. Может быть потом, он сможет плевать на местные власти. Но не сейчас.

– Ну, ш-что, по пиву? – с улыбкой спросил рептилоид у задумчивого парня.

– Не пью, – недовольно буркнул Коля в ответ.

– Утощаю, – залихватски подмигнул Сэлмур, неожиданно подбросив в ладони пару серебряных монет.

– У тебя еще деньги остались? – удивился Коля.

– Не-е. Этот жлоб все под чистую выг'еб. Эх... Еще меня во'ом называют. Вот где главное во'ё сидит! – погрозил он кулаком в сторону тюрьмы. А после, повернувшись к Коле, добавил: – Вот тебе совет. Не жадничай и х'ани деньги в банке. Хотя бы часть... эх.

– А ты что? Всё с собой носил?

– Ага. Лопухнулся, – с досадой в голосе ответил ящер. – Не успел счёт отк'ыть для этого пе'сонажа. С'азу ассасина стал качать. Бесшумный шаг там, во'оствтво. И как-то деньги всё копились и копились... На пода'ок этому к'овопийце!

– А как так вообще?...

– Вот я и гово'ю, пойдём по к'ужке пивка бахнем. Там и посп'ашиваешь.

Да. Ради информации, наверно стоило отринуть нелюбовь к алкоголю, и Коля дал своё согласие. После чего они отправились в ближайший кабак.

Над деревушкой уже начинал опускаться вечер. Люди заканчивали с повседневными делами и готовились к отдыху. Потому в питейном зале таверны с названием "Ломаный Грош" было довольнолюдно... Заведение явно не из элитных. Было тускло, шумно и накурено. Да и посетители таверны так же выглядели весьма подозрительно. Но Сэлмура это нисколько не смущало. Он уверенной походкой прошёл к барной стойке, усаживаясь на высокий табурет. Грэгу не оставалось ничего другого, как последовать за своим спутником и усесться рядом.

– Два пива, Сэм! – окликнул бармена рептилоид и бросил на стойку одну из двух, серебряных монет. Когда рыжий верзила звероподобного вида, с густыми бакенбардами и проплешиной на макушке, бахнул перед ними две пузатые кружки, Сэлмур добавил: – На сдачу, найдёшь угол для па'ня, на ночь пе'еконтаваться?

Бармен кивнул и сцапал серебряшку. Ящер же взял свою кружку и сдув пенную шапку, с наслаждением сделал первый глоток.

Коля последовал примеру... наверно товарища? Раз вон как заботится о нём. И пива налил, и уже на ночь пристроил... Также пробовал виртуальный хмельной напиток. Который по вкусу, оказался первостепенной дрянью! Фу! Бе-е!.. Впрочем, он никогда не любил пива.

– Что к'ивишься? – с ухмылкой спросил Ящер.

– Да ничего, – отмахнулся Грэг Грей, сразу же переходя к интересующим его вопросам. – Как же так получилось, что игрок находится в должности начальника стражи?

– У-у, б'ат. Как все запущено. Ты что, даже пове'хностно с иг'ой не ознакомился?.. – и Сэлмур, начал подробно рассказывать общеизвестные вещи.

В Инф-Ворлде, было множество и множество, государственных образований. От мелких, но гордых баронств, до необъятных империй! Помним же, что в И.В. неигровых персонажей (НПС) было раз так в двадцать больше чем игроков? Которые жили самой настоящей жизнью. От крестьянина вспахивающего поля, до воинственного короля, не представляющего жизнь своего государства без войны с многочисленными соседями. То что игрок, мог стать землешапцем, вопросов не вызывало. Ну, почувствовал тягу к земле человек, вот и компенсирует её в виртуале. Но также в И.В. была возможность, занять любую должность в правящих структурах. Правда для того, чтобы стать самодержавным правителем, нужно было приложить очень... ну Очень и Очень много усилий! И теперь возвращаясь к вопросу Коли. Игрок 53 уровня, Вэльг Справедливый, наверняка не один месяц шёл к креслу начальника, что по сути ничуть не удивительно. Ведь местечко очень даже хлебное. Да и ЧСВ можно потешить властью...

– Так что если будешь ста'аться, то может и сам станешь ко'олём... Ну или начальником ст'ажи. Ши-ши-ши...

– Да больно надо, – отмахнулся черноволосый парень, глотая пиво и морщась, то ли из-за вкуса напитка, то ли от предложенных перспектив.

– А что надо? – с ухмылкой поинтересовался Сэлмур.

– Заработать надо.

– За'аботать можно только гемо'ой. А миллион только ук'асть. Ши-ши-ши...

– Хм... – задумался Коля над шуткой рептилоида. В которой на самом деле была лишь малая часть шутки.

В этот самый момент Сэлмур, допил своё пиво и громко стукнув днищем о деревянную стойку, стремительно поднялся на ноги и, посмотрев на Грэга заявил:

– Ладно, ученик мой! Мне по'а! 'андом даст, еще свидимся...

– Постой. Можно последний вопрос?

– Да, давай, – ухмыльнулся Сэлмур.

– Научи кошельком пользоваться. Им так же с карточки персонажа расплачиваться?

– Ага! – закивал ящер, улыбаясь еще шире и начиная объяснять. – Всё п'осто. Вот иконка инвентар'я, в нём вкладка кошелька. Нажал? И вот твой кошелёк.

– Угу-угу. Спасибо, Сэлмур, – впервые с благодарностью улыбнулся Коля. А после, посмотрел на свой виртуальный "счёт". – Постой... А почему у меня всё по нулям? Ты же сам говорил, что новичку даётся две серебряные монеты?

– Ага, даётся, – широко улыбался рептилоид, при этом подбрасывая и ловя оставшуюся серебряшку. – А еще советовал, де'жать деньги в банке. А то жулья всякого хватает... Особенно если п'окаченный навык во'а, вытащат все деньги и не заметишь...

Коля удивлённо наблюдал, за летающей вверх вниз монетой, слушая слова ящера... И вот когда, монетка упала в зелёную ладонь в третий раз, до него дошло.

– Так ты что? Скотина чешуйчатая... Обокрал меня!!!

– Ши-ши-ши... – стал нагло смеяться в лицо Грэгу Сэлмур. – И пусть это послужит тебе у'оком, мой ученик. Ши-ши-ши...

Черноволосый парень взбеленившись, вскочил на ноги при этом, хватая за ножку высокий табурет на котором только что сидел. И хотел было огреть стулом наглую ящерицу, как

вор, очень быстро и ловко кинулся к выходу из таверны, при этом не переставая издевательски смеяться.

Коля бросился за ним... Но выбежав на улицу и пробежав сто метров, понял, что идея крайне неудачная. Во-первых, очень быстро стала заканчиваться шкала выносливости. Во-вторых, Сэлмур бегал гораздо быстрее его!

– Вот же крыса хладнокровная! Попадись только мне! Хвост оторву!– останавливаясь, выругался в след бывшему товарищу Коля.

Чуть отдышавшись, Грэг, под ехидные взгляды невольных свидетелей погони, развернулся на сто восемьдесят градусов и зашагал обратно к таверне. Нет, не из-за недопитого пива, которое он не переносил на дух. А из-за того, что "ночлег" все же оплачен. И оплачен, между прочим, на его деньги! Так что он имел полное право, спать сегодня под крышей, а не под открытым небом как бродяга.

Под недовольный взгляд бармена... или трактирщика? В общем, рыжий верзила с густыми бакенбардами и широкой лысиной на макушке, посмотрел на него крайне угрожающе. Мол, чуть дебош ту не устроили. Коля сделал лицо кирпичом и постарался не замечать этого взгляда, усаживаясь обратно на табуретку, перед недопитой кружкой пива. Все же еще только вечер и спать как-то не хотелось. Можно пару часов посидеть, посмотреть по сторонам, может, заметит что-нибудь полезное.

Но, увы. Ничего такого не произошло. Из посетителей тут были существа (ибо не только люди) явно не из высшего общества. А как раз таки напротив, ближе к дну. Судя по всему здесь собиралось всякое отребье, попрошайки-калеки кто выглядел поприличней, пьяницы и прочие тунеядцы. Что просто коротали очередной тоскливый вечер, своей тоскливой жизни... Ни тебе залихватских разбойничьих песен, танцев, мордобоя. Вот тебе и фэнтезийный мир. Хотя это ему просто так везёт... Везёт! Чертова Серенити, Битюк, Кот, бросившийся ему в ноги, Сэлмур! Всё против него! Но ничего, он еще покажет каждому чего он стоит. Он своего добьётся, чего бы ему это не стоило!

"Бр-р-р-р-р!" Поток мыслей наполненных праведным гневом, внезапно прервало бурление в желудке. Коля от неожиданности вздрогнул и прислушался к своим ощущениям. Он действительно проголодался! А выскочившая строчка системного оповещения, была тому прямым доказательством:

Ваш персонаж голоден. Покормите его. До этого момента, накладываются следующие эффекты: -5хп каждые три часа, без последующей регенерации. -5 поинтов выносливости каждые три часа, без последующей регенерации.

Вот те раз. Это что? Чувство голода так отображается? И если у него 100 хп... точнее уже 95, то через 19 тиков... умножаем на три, равно 57. Через 57 часов его хитпоинты закончатся и он умрет? Двое суток... Неправдоподобно!.. Но не о том надо думать. Он денег зарабатывать должен, а не ползать полудохлой улиткой по помойкам в поисках объедков. Так что, надо что-то придумывать. И желательно прямо сейчас!.. Эх. А ведь на две серебряные монеты, можно было поесть от пуза. Судя по тому, сколько стоил его ночлег и две кружки пива." У-уу! Сэлмур! Прибыю!" – думал Грэг, оглядываясь.

На глаза попался трактирщик, стоящий за барной стойкой и трущий как полагается кружку. Как его там звали?.. А что собственно голову ломать. В игре же. Ник гласил "39 Сэмюель Солнечный"... Мда. Вот это имя. Совершенно не подходило под звериную внешность.

– Сэм, – чуть неуверенно окликнул рыжего верзилу Грэг.

Тот медленно, всем телом повернулся, и очень грозно сведя брови, наклонился корпусом над столешнице, как бы говоря, "чё надо!". Запугивал, в общем. Без слов и весьма эффективно. Коля нервно сглотнул, но всё же спросил то что хотел:

– Сэм... Тебе помощь не нужна? По хозяйству? Дров там наколоть? Воды натаскать... С удовольствием поработаю за кусок хлеба и тарелку твоей славной похлёбки, – растянул губы в

улыбке Грэг, нагло соврав в глаза трактирщику. Запах похлёбки, что витал в застоялом воздухе таверны, был просто ужасен и во вкусовых свойствах тоже сомневаться не приходилось.

– Хм... – принял вертикальную позу Сэмюель Солнечный, задумавшись. А после рычащим голосом ответил: – Иди за мной... на кухню.

Уже час как наступила ночь.

Коля обессиленно рухнул на топчан в сарае, что сегодня послужит ему кроватью. Повернувшись на спину, он невольно уставился сквозь дыру в крыше на ночное и звездное небо Инф-Ворлда...

Вечер выдался на удивление продуктивным и изматывающим. Хоть чувство выполненного долга и успокаивало растревоженные нервишки. Он сделал первый шаг в прокачке и это безумно радовало.

После того, как Сэм привел его на кухню, и поручил перемыть гору грязной посуды, совершенно неожиданно для Коли, выскочило системное сообщение с предложением квеста! Да. Трактирщик, оказался квестартером. И в награде за выполнения задания, числилась как плошка похлёбки, так и 50 единиц опыта! И увидев это, Коля воспрял духом. Мало того, что он поужинает. Так и качаться начнет. Так что посуду парень мыл, с большим энтузиазмом.

Оказалось, чтобы взять второй уровень, надо было набрать 100 единиц опыта. И после того, как он, наконец, поел, избавившись от всех негативных дебаффов, Грэг Грей, стал выпрашивать у Сэма еще задания. Так он натаскал воды полную кадучку в баню и нарубил целую поленицу дров. Где вместе с опытом, шла уже денежная награда. Трактирщик то ли по доброте душевной, то ли так было положено по игровому уставу, одаривал Грэга Грея, по несколько медных монет за второй и третий квест. Так что когда тот отправлялся на боковую, он стал счастливым обладателем второго уровня, и дюжины медяков. Которые от греха подальше, сунул за подкладку сапога. Этими деньгами,.. Заработанными!.. Коля дорожил как самым натуральным сокровищем.

Глубоко вздохнув, лежащий на соломе парень, вытащил из кармана карточку игрока, и с интересом посмотрел на наработанный прогресс:

Грэг Грей

Форма подписки – бронза.

Раса – человек.

Фракция – нейтральный

Класс – не определён.

Уровень 2. (до следующего уровня, 110 единиц опыта)

Характеристики персонажа:

Сила. – 11

Ловкость. – 11

Интеллект. – 11

Удача. – (-2) Эффект заклатья – "Век света не видать" 1-го уровня, минус два пункта к параметру удача. Продолжительность эффекта двенадцать часов.

Харизма. – 0

Не распределённых поинтов характеристик (6). (+1 за каждый новый уровень)

Параметры:

Восприятие. – 60%.

Здоровье 110 (с каждым поинтом силы, +10 к общему показателю)

Мана 110 (с каждым поинтом интеллекта, + 10 к общему показателю)

Выносливость 110 (с каждым поинтом силы, +10 показателю)

Подросшие цифры радовали глаз... И в этот самый момент. Подкрашенная красным цветом, цифра -2, пришла в движение и перерисовалась в круглый ноль... То есть прошло ровно двенадцать часов, с момента как на него наложили проклятие. Или двенадцать часов, как он оказался в этом мире. А уже столько всего успело произойти. Ужас просто! Что же будет потом?

Что, что! Всё нормально будет. Проклятье той чезсвешной дуры спало, завтра отрабатывает принудительные работы. Между делом побегают по другим квестам. В принципе ничего страшного. Три дня наверняка найдется чем заняться и в этой деревне. А уж потом... А потом, будет потом. Сейчас пора спать!

С такими мыслями Коля повернулся на бок, и с чистой совестью заснул.

Глава 6

– Ку-ка-ре-ку!...

Нет. Не так. А вот так:

– Ка-Ка-Ре-Ку!...

Нет. Еще громче:

– КУКАРЕКУ-У!!!

И в самое ухо! Да так что звон в ушах стоит! Да еще несколько раз подряд!

Коля сжав зубы, терпел до конца, стараясь не просыпаться... Но Он победил. Чуть приоткрыв глаза, лежащей на соломе черноволосый парень, чуть не испепелил, полным лютой ненависти взглядом, важно выпотевшего грудь, и замершего в гордой позе, цветастого петуха! Что, трясая ярко красным гребнем и бородкой, так же смотрел на Грэга, будто хотя прогнать наглеца из своих законных владений!

– Ку-ка-ре-ку! – снова заорала громкая птица, на развалившегося перед ней человека. – Ку-ка...-кхе...кудах-тах...

Неожиданно прилетевший сапог, выбил воздух из тушки, не дав допеть очередной куплет громкой побудки. Как и откинул всю птицу далеко назад, заставив того возмущенно захлопать крыльями...

– Ещё чтонибудь кукарекнешь! Пришибу! – пригрозил Коля петуху. И тот поняв, что угроза далеко не пуста, а подкреплена по меньшей мере вторым сапогом, решил ретироваться из своей вотчины.

Коля, сладко завозился на соломе, хотя было снова заснуть... но не тут то было. Вот вы когданибудь спали на скотном дворе? Поющая птица, просто была самой громкой. Что и понял Грег, закрыв глаза. Вся живность в округе уже проснулась, шумно: хрюка, бекая, кудахча и тд. Потому парень повернувшись на спину и посмотрю сквозь дырку в потолке, на уже голубеющее утреннее небо. Вздохнув, от всего сердца произнёс:

– Вот же петух!

Но все равно, вставать Коля не спешил. Привычка валяться в постели, сохранилась еще со школьных времен. Да и как-то спешить ему было особо некуда. Так что, он решил немного – "потупить". А как обычно "тупят" молодые (и не очень) люди в современном мире? Правильно. Достают свой телефон и начинают "серфить" десятки нужных (нет) веб-страниц. К сожалению его смартфон остался в реальном мире. А хоть какой-то заменой могло послужить, только "карточка игрока". С которым он начал обращаться как с неким "планшетом". Кликая "кнопку за кнопкой", заставляя часто меняться "угольные рисунки".

Характеристики – инвентарь – кошелёк – почта – настройки! Хм... интересно! Но, многие функции, к примеру как редактирование внешнего вида, на "бронзовом аккаунте" были не

доступны... И тут он дошёл до кнопки "Выход из игры". Опа... А что будет если нажать её?.. Может не стоит торопиться и... Да не-е. Глупости. Клик!

Заоглядывавшись по сторонам, Коля ждал хоть какихнибудь изменений. Но тех не произошло. Всё тот же старый сарай, с прохудившейся крышей и квохчущими курами. Снова посмотрев на "карточку игрока", он увидел следующую надпись.

"Выход из игры невозможен, по причине неукomплектованности вашего организма. Укомплектуйте его пожалуйста полностью."

Под которой изображался схематичный рисунок человеческого тела с красными пометками. Которые пояснял прилагающийся список:

- Почки (2 шт) – 50 тысяч у.е. (отсутствует – продано)
- Печень – 200 тысяч у.е и более (отсутствует – продано)
- Поджелудочная железа – 70 тысяч у.е. (отсутствует – продано)
- Легкие (2 шт) – до 200 тысяч у.е. (шт №1 отсутствует – продано. Шт №2 в наличии – не продано [Желаете купить?])
- Роговица – 350 тысяч у.е (отсутствует – продано)

У.Е. – условная единица. В бытность школьником, мама давала коле, 5у.е, на школьный обед – А тут в тысячах! Времени то всего ничего прошло, а "его" уже разобрали... как горячие пирожки. Ох... стало страшно, от суммы, требующейся для восстановления полного организма.

И да. Не все так страшно как может показаться. Цены указанные на его карточке, были ценой на здоровые и натуральные органы. Можно было раза в два дешевле купить синтетические или донорские органы "в возрасте". То есть, сумма уже сокращалась. И ещё. Те органы, что были еще не проданы, являющиеся родными для Коли, в случае чего, тоже надо было выкупать. Как еще не проданное лёгкое. К примеру, если бы он, совершенно случайно нашел сейчас нужную сумму денег, то он вынужден был бы выкупать, свое же собственное легкое у банка, которому оно на данный момент и принадлежало.

Итоговая сумма, так и вовсе пугала. Чуть меньше одного миллиона у.е! И неудивительно что от такой цифры, парню поплохело. Ведь напротив строчки "Ваш счет", красовался лишь, жестокий и беспринципный – Круглый Ноль!

Осталось утешать себя лишь тем, что благодаря его поступку, мама и сестра, на данный момент выбрались из долгов и могут жить ни в чем себе не отказывая (в разумных пределах конечно). Там даже должна была остаться какая-то денежка, на обучение сестры. Коля смутно помнил прописанные в банковском договоре условия и цифры. Где после покрытия всех долгов и их процентов, излишки переходят на счёт матери. И по его прикидкам, оставшаяся сумма выходила на одну десятую, от суммы которые стоили его органы. Несколько лет безбедной жизни.

И за это время, он должен вернуться! Ибо он единственный мужчина в семье. И его прямая обязанность, несмотря ни на что, быть твердой опорой самым дорогим ему людям!... Так что нечего тут бока отлёживать, встал и пошёл делами заниматься. Под лежащий камень вода не течёт!

К зданию тюрьмы Коля подошёл в весьма боевом расположении духа... Или это все же не тюрьма? Полицейский участок? Но стража не полиция. Стражный участок? Участок стражи? ... Короче не важно. Тюрьма и тюрьма!

Часы пробили девять утра, когда Грэг Грей уже стоял напротив дверей участка... Тьфу ты. Тюрьмы! В общем он был готов, честным трудом искупить,.. произвол властей! Хм. Может

этого Вэльга Справедливого тоже включить в список своих личных врагов, которым надо непременно отомстить?.. Не. Он просто винтик в бездушном бюрократическом механизме, что покрылся ржавчиной коррупции, и не ему строить из себя борца за справедливость и равенство. Нет, если возможность представится, то конечно, начальнику стражи свинью подложить надо непременно. Но не делать из этого цели. Как к примеру, месть Сэлмуру!.. И Серенити! И... ну нет. Подставивший его кот и непись Битюк, всего лишь пиксели. И ниже его достоинства, будет устраивать им вендетту. А то он станет не лучше одного глупого рыцаря из детской книжки, что воевал с мельницами... то есть с механизмами. В общем, если мстить кому-то, то только игрокам!

Столь философские измышления, были прерваны, самым грубым образом.

Грэг Грей, стоял напротив закрытых дверей тюрьмы, "чуть задумавшись". Как его, совершенно неожиданно толкнули в спину. Причем сильно, Коля не смог устоять на ногах, рухнув на колени.

– Кому ширина покоя не даёт?! – стал ругаться Коля оборачиваясь в сторону грубияна.

– Ой... прости меня малыш. – гундосящий голос, свойственный скорее мультяшным добрякам, слонам или не особо уверенным в себе людям, принадлежал весьма примечательному персонажу.

Кто это был по расе... сразу так и не скажешь. Но заметив характерные черты (очень широкие плечи, небольшой рост, физически развитые мышцы рук) можно было сказать, что это гном! Вот только, остальной его внешний вид, ни как не соответствовал образу сурового подгорного воителя. И отсутствие бороды, первое что бросалось в глаза. Гладковыбритый подбородок, пухлые щёки, нос картошкой, глаза с блюдца, высоко-удивленно вскинутые брови. Ну прическа... На макушке гнома творилось что-то невообразимое. Торчащие во все стороны пакли волос, какого-то болотно зеленого цвета, заставили подозревать, что перед ним оказалась жертва алхимических экспериментов. Иначе появление этого чуда, объяснить было нельзя.

Так вот, безбородый, зеленоволосый,.. но весьма безобидный на вид – гном, сейчас возвышался над Грэгом, и протягивал широкую ладонь, чтобы ему помочь подняться.

От увиденного, злость как-то улетучилась. Тем более по внешнему виду неуклюжего коротышки, было видно, что он искренне раскаивается. Потому Коля, чуть ошарашенный от подобной картины, протянул руку в ответ и позволил себе помочь.

Хватка оказалась крепкая, а рывок сильным и неуклюжим. От чего Коля невольно попал в объятие к широкоплечему коротышке, что был на голову ниже его.

– Не сильно ушибся? – гундосил гном полным участия голосом, задирая голову вверх, и смотря на пытающегося отстраниться от него Колю, "щечьями", чуть слезящимися глазами.

– Да-нет, нет! Не ушибся! Да отпусти ты... – вырвался наконец-то Грег, а гном засеменял следом начиная отряхивать его одежду и продолжая гундосить.

– Вот же я неуклюжий. Вот же я глупый. Прости меня малыш.

– Да всё нормально... и какой я тебе к чёрту малыш!? – ругнулся Коля закипая от такой докучливости, как тут, за спиной раздался хрипящий голос:

– О? Штрафники. Познакомились уже?

Обернувшись, Грэг увидел стоящего в дверях знакомого стражника – Битюка. Что скалился в ухмылке, смотря на попытки гнома, отряхнуть коленки молодого человека.

– Штрафники?

– Ага. Ну раз вдвоем пришли, то и работать будете в паре. Заходите.

– Что??? – воскликнул Коля, которому с этим чудиком работать вовсе не хотелось. Но Битюка это волновало мало.

– Меня Карлом зовут. – глупо улыбаясь, проговорил странный гном, который точно не знал, что такое личное пространство... Грэг же, стремясь оказаться от него подальше, поспе-

шил за скрывшимся за дверью Битюком. Зеленоволосый коротышка, расстраиваться не стал, и потопал за ними следом.

Пройдя пару коридоров, один поворот и пол лестницы (спустившись на цокольный этаж), стражник и двое штрафников, оказались у дверей подсобки. Открыв которую, Битюк начал снабжать провинившихся инвентарём. Пара метел, пара ведер, одни грабли, одни вилы, и по одной оранжевой жилетке... Очень замызганных и грязных на вид.

После Битюк, снова стремительно зашагал по коридору, само собой полагая, что подот-
ветственная ему парочка, пойдёт следом. А спрашивается, куда деваться? Они и шли.

Снова выйдя из тюрьмы и пройдя пару кварталов по узким улочкам деревушки, трудовой наряд остановился у какого-то оврага, судя по всему служащим водоотводом. Но на данный момент времени, он был полностью захламлен. Как бытовым так и природным мусором.

– На сегодня, вот ваш фронт работы. – стал вести вводный инструктаж стражник. – Очи-
стить. Мусор отсортировать. Хлам в помойку, ветви листья сжечь. Всё понятно?

*Вам предложен Квест. Очистить сточную канаву. Срок исполнения один день. Награда
150 опыта.*

"Ух ты." – мысленно воодушевился Коля, прочтя системное оповещение. Значит все не
так плохо. Хоть и исправительные работы, но опыт дают. А следовательно он качается и дви-
гается к своей цели.

– Угу. – кивнул Битюку, зеленоволосый гном, при этом глупо улыбаясь.

– Так точно начальник. – повеселев, в свою очередь отозвался Грэг Грей.

Стражник кивнув, развернулся и пошёл прочь. Коля стал прикидывать, каким инстру-
ментом лучше всего разгрести этот мусор, граблями или вилами, как услышал гундосящий
голос гнома:

– Малыш. Оденься. Легче будет, а то ты совсем хиленький...

– Да какой я тебе малыш! – стал возмущаться Коля, оглянувшись в сторону напарника,
как раз в тот момент, когда тот переодевался... И выглядело это весьма интересно.

Вот в руках гнома оранжевая жилетка. Потом, бац и она пропала. А через секунду, этот
предмет гардероба, появився на плечах Карла, моментально сменив простую куртку, что на
нём была одета до этого. Как по щелчку пальцев.

"Ух ты! Я тоже так же хочу!" – про себя восхитился волшебству Коля. Но спрашивать
совета у гнома не стал. В принципе о чем тут спрашивать. И так понятно, что они в игре.
Следовательно все упирается в игровую механику... И ключ к его вопросу, инвентарь!

Достав карточку и тыкая по ней пальцем, он быстро нашёл необходимый пункт, где рисо-
вался квадрат, разделённый на пятнадцать ячеек. Хм... "И как туда запихнуть жилетку?"

Только подумав об этом, оранжевая безрукавка пропала из рук и схематично отобрази-
лась в одном из квадратиков. "Оп! Есть! А теперь... Дабл-клик."

Плащ пропал, и на плечах повисла безразмерная оранжевая жилетка. Причем с поясне-
ниями:

Накидка трудолюбивого южанина: +3 к силе. +5 к выносливости. -5 к харизме.

Забавно. Минус пять пунктов к харизме... То есть, пока он работает, с девушками лучше
не заигрывать? Больно хотелось. Тем более что плюсы дающие этим предметом экипировки,
с лихвой покрывали все его недостатки. Он бы даже оставил себе эту вещь. Судя по всему,
его плащ был "нулевым". А тут вон как насыпало. Подумаешь минус харизма... Ладно. Самое
главное, что в ней, он гораздо быстрее управится с квестом по уборке территории, получит
опыт и может перейти к другим квестам. Потому, "А мы по локоть, закатаем рукава!.."

Настроение опять поднялось. И Коля даже особо не обращал внимание на то с кем ему
пришлось работать. Хотя в сторону Карла никаких нареканий не было. Хоть он и был чутка
странноватым парнем... или гномом. Но за дело тот принялся даже раньше Коли. А в две пары

рук, работа и вовсе закипела. Хоть канава была немаленьких размеров, но если бы ничего не мешало, водосточная канава была бы очищена менее чем за час...

Вот только кое что все же им помешало.

Когда половина сточной канавы была очищена, из-под трухлявой и очень большой коряги, прыгнуло страшное чудовище с пылающими алым цветом глазами! Что раззявив пасть, вило свои острые зубы, в руку Грэга Грея.

Вам нанесен урон -15xp.

Укус!.. был крайне неприятным, но все же терпимым. Восприятие до сих пор стояло на 60%. Болезненно зашипев, Коля отпрыгнул в сторону, ошарашенно уставившись на комок серой шерсти. Над которым висел красный маркер "агра". С уровнем и наименованием чудовища.

"3 Помойная Крыса" !

Глава 7

Коля оказался не готов, к самому обычному и тривиальному действию для любой ММОРПГ. А именно, к схватке с низкоуровневым мобом, что из сотни подобных и должна была составлять его прокачку и фарм.... И когда, Помойная Крыса третьего уровня снова кинулась на него, Грэг Грей просто не представлял как себя вести!

Шипящая крыса раззявив пасть, прыгнув, распласталась в затыжном прыжке, с целью цапнуть его персонажа второй раз. Который от растерянности не нашёл ничего лучшего, как со всей силы пнуть, летящий к нему комок шерсти. И так удачно у него это вышло, что серый шар, полетел не хуже футбольного мяча, в противоположную от него сторону. И хоть основная цель (прибить грызуна) не была достигнута, но результат его устроил... Может крыса после таких полётов поймет, что с ним лучше не связываться.

Но нет. Раздался яростный и возмущенный писк. И уже через пару секунд, он увидел стремительно скачущего к нему отфутболенного противника. Помойная Крыса явно сдаваться не собиралась. Тем более что она была на один уровень выше Коли, наверно потому чувствуя свое превосходство, продолжив атаковать. Надо сказать, что молодой человек, очень скоро убедился в этом преимуществе.

Второй раз так удачно пнуть зверька не получилось. Потому как она избрала новую тактику. Оставив затыжные прыжки, она кружила вокруг парня в оранжевой жилетке, стремясь покусать тому ноги. "Пляшущий" Грэг Грей, что перемежал удары ногами, с прыжками и уворотами, был немало возмущен. И причины для того были.

Каждый укус крысы, наносил ему урон в 10-15 пунктов. А вот удачные удары его ногами, максимум отталкивали грызуна, не отнимая у того и единицы очков жизни. Зеленая шкала хитпоинтов, оставалась издевательски полной.

Лишь на третьем удачном ударе ногой, перед глазами парня, выскочила табличка системного сообщения:

Доступен навык "Рукопашный Бой" – способность нанести урон голыми руками (любым участком тела, при должном количестве приложенной силы). Принять: Да/Нет.

До этого момента, Коля был больше раздражен, чем испуган. Он не паниковал. Парень возмущался игровой механике И.В. Так что когда выскочила эта табличка, он со всего размаха шлёпнул по "кнопке", добавив и голосовую команду:

– В рот мне ноги!. Конечно да!

Рукопашный Бой 1-уровня, успешно изучен.

Удачной и Весёлой игры.

– Да чтоб у вас все сервера легли! – проклял разработчиков Грэг Грей, одновременно с этим, пиная подставившуюся крысу, носком сапога.

Та завершала... скорее возмущенно, чем от боли. А отобразившийся урон, что цифрой со знаком минус отлетел от грызуна и растворился в воздухе, был до безумия маленьким.

"-3xp" ... Минус Три Хит Поинта?!

– Да вы что издеваетесь?! – ругался Коля, отскакивая назад, глядя на шкалу жизней крысы. Отнявшиеся три хитпоинта, подвинули зеленую полоску моба, на очень и очень незначительное расстояние. Наверно даже не одна десятая... да какой там. Даже на одну двадцатую, не убавилось от очков жизни. А вот он сам, был уже в "желтой зоне".

Краем глаза, он видел свое количество жизней, которое составляло 39 хитпоинтов. На три укуса! Если даже Рандом прям сжалится над ним, или наоборот захочет поиздеваться подольше, то на четыре атаки низкоуровневого агра...

Следующий укус в лодыжку, оказался неожиданно болезненным. И он даже с 60% восприятием, недовольно поморщился.

Критический удар: -24xp

Нет, рандом не сжалится... Наверно напротив, решил избавить его от мучений поскорее. 15 xp, практически не оставляли никаких шансов. Он даже убежать от нее не мог. Серая тварь была явно быстрее... Да конечно, еще пару пенделей, со смешным уроном -3 -4 xp, мы отвесим. Но наверно надо готовиться к первому перерождению. Молодой человек что-то слышал про точки воскрешения, респауны...

И тут:

– Малыш, осторожнее!

– Пи-и-и-и!!! – возмущенно запищала крыса.

Уже готовый к смерти Грэг Грей... удивленно хлопал глазами и смотрел на совершенно неожиданную картину.

Зеленоволосый гном, стоял рядом, с сопереживанием глядя на Колю. А в вытянутой руке, сжимал хвост, болтающейся в воздухе крысы, что по размеру больше походила на собаку. Та "пойманной рыбой" дергалась из стороны в сторону, но из захвата вырваться не могла. Разве что временами, покусывала коротышку за бок, но тот на это даже внимания не обращал. Отобразившаяся шкала жизни, убывала на очень небольшую часть, а к следующему укусу, уже полностью восстанавливалась.

"Ух. Это ж какая у него регенерация?!" – подумал Коля, впервые заинтересовавшись своим напарником, и приглядевшись, оторопело замер. Всплывший над зеленоволосой головой никнейм, прежде всего, удивлял уровнем...

"34 Карл Осон"!!!

... Да и имя, навивало какие-то ассоциации. Но Ложки-Поварёшки! 34 уровень в нубовой локации! (про Вэльга Справедливого не вспоминаем. Так как алчным коррупционерам неважно где набивать карманы)

Тряхнув головой и сбрасывая удивлённую задумчивость, Грэг Грей, потребовал у гнома:

– Прибей её!

– Кого? – удивился Карл, совершенно не обращая внимания на крысу у себя в руке, что извиваясь, кусала его все чаще и яростнее.

– Да агра, прибей!

– Зачем?

Парень ошарашенно открыл рот, силясь найти ответ на последний вопрос:

– Как зачем? – ошалело спросил Коля. А после попробовал объяснить, казалось бы то, что в объяснениях не нуждается: – Ну, это же агр... Агрессивный!.. Крыса бешеная... Злой моб... Плохой-плохой.

– Кто?

– Конь в пальто! Ты чего?! Совсем что ли...

– Что совсем?

– Ой, всё, – зло отмахнулся от гнома Грэг. Которой просто пылал раздражением и злостью, что и заметил зеленоволосый гном.

– Малыш. Ты злишься на меня?

– Да!

– Но я же тебя только что спас? – удивлённо и грустно спросил Карл, опуская руку к поясу и ставя крысу на землю. Та начала снова бросаться на ноги зеленоволосого коротышки, а потом буксуя, пыталась вырваться из захвата. Но коротышка, эти движения, будто не замечал. На щекастое лицо, напоззло выражение грусти и печали, которое могло бы сравниться, с печальными мордочками одиноких щеночков, которых хозяева выбросили на улицу в дождливый день.... И видя такую картину, Грэг раздосадовано крикнул, подумав: – "Вот же! Он ведь и впрямь меня спас".

– Ну,... ты это... Карл. Спасибо тебе. Ты меня очень выручил, – с благодарностью улыбнулся здоровяку (с таким-то лвл-ом) Коля. Чем вызвал новую смену настроения, которое преобразило широкое и безбородое лицо гнома, как сменённый кадр в слайд-шоу. Где первым слайдом была "Тоска вселенского масштаба", а вторым "Рассвет в ясный весенний день"... Смущенно и широко заулыбавшийся гном, махнул свободной рукой, застенчиво произнеся:

– Ой. Ну да ладно тебе. Я же просто помочь хотел...

Видя что осенняя пасмурная туча плохого настроения, была изгнана светом лучезарной улыбки, Грэг с облегчением выдохнув, вернулся к своей обычной манере поведения. То есть скептически поджал губы и указывая на буксующую у ног напарника крысу, спросил:

– А с ней, что делать будешь?

– С кем? – продолжил тупить гном, но проследив в указанном направлении, спохватился: – Ой,... а я не знаю.

– В смысле? – дурной пример заразителен. Вот и Коля стал задавать глупые вопросы.

– Что в смысле?

– Как так ты не знаешь, что делать с этой крысой?!!

– Не знаю, – пожал плечами Карл.

Шлёп "Фейс палм". Ладонь ударила лицо, прикрывая глаза, которые не хотели видеть этого... Гения!

– Ты чего, малыш?

– Малыш-малыш, – заворчал парень. – Какой я тебе малыш!.. Эксплорера сын! Что ты с мышью делать будешь? Отпустишь?

– Нет.

– Почему?

– Она тебя доест...

"Остановите землю, я сойду!"

– То есть, её надо прибить!

– Наверно.

– И? Ты это сделаешь?

– Нет... – *Шлёп* Снова Фейс палм.... Но гном еще не договорил. – Обычно это делают другие...

– Чего? – отнял ладонь от лица Грэг, с удивлением смотря на коротышку.

– Ну, это... Я обычно держу, а другие... ну того. А я нет!

Черноволосый парень удивлённо хлопал глазами, пока понимание ситуации загружалось в его голову.... И когда, наконец, он всё осознал, прозвучал следующий, нерешительный вопрос:

– Так может, Это, сделать мне?

– Ну, или можешь убежать. А я её подержу, – предложил альтернативу зеленоволосый гном, которая совершенно не пришлась по вкусу Коле. Вот еще, он в игре будет от низкоуровневых мобов бегать.

– Нет. Ты давай её придержи, а я...

– Только не тяни, – закрывая глаза левой ладонью и отворачиваясь в сторону, попросил Карл. Снова вздергивая крысу в подвешенное состояние, чтобы Грэгу было удобнее.

Когда парень подошёл, на расстояние вытянутой руки, грызун возмущенно зашипел и попытался дотянуться до него зубами. Но без точки опоры, в подвешенном состоянии, этого случиться никак не могло.

Первый удар кулаком, был нерешительным – пробным. Прямой в корпус. Бац! "-3 хп". Хм... Ну, ничего страшного. Крыса как не пыталась задрать голову укусить не могла. Потом – Бац! Второй удар кулаком. "-4 хп". За ним третий и четвертый. "-3 хп", "-4 хп"... И понеслось!

Коля, почувствовав безнаказанность, заработал кулаками в полную силу и скорость. Будто перед ним висела не живой грызун, а боксерская груша. Общее число очков жизни агра, было не меньше 100 хитпоинтов. Потому Грэгу предстояло нанести немало ударов, с учетом его среднего урона за одну атаку. И где-то на двадцатом ударе, когда молодой человек уже вошёл во вкус, а шкала жизни моба опустилась до одной трети, прилетело системное сообщение:

Умение. Рукопашный Бой – повысилось до 2-уровня. Приятной игры.

Парень на секунду притормозил, осмысливая прочитанное. А после, нанеся несколько ударов, убедился в логичности своих выводов. У него вырос урон, не намного. Но теперь минимальный дамаг, составлял 4-5 хп, а не 3-4.... Скажите мало? Да не тут-то было! Курочка по зёрнышку. Копейка рубль бережёт. Мал золотник да дорог.... В общем, он был доволен.

И переполняемый положительными эмоциями, Грэг Грей, заработал кулаками с удвоенной скоростью. Мало ли, вдруг тут еще комбо-вомбо ударов есть!.. Нет, не было. Но когда количество хп крысы оставалось "на донышке", он в прыжке, с разворота и с криком "Кия!" – ударил ногой!

Критический урон: -8 хп.

Пух, агрессивный моб, который только что извивался и пытался укусить обидчиков, лопнул мыльным пузырьком, где брызги заменили алые вспышки света, по форме напоминающие очень маленькие кубики... или объёмные пиксели! Если такое возможно конечно – объёмные пиксели. Ну не суть. Ни кровавых ошметков, ни окоченевших трупов, судя по поверженной мышке, в этой игре не было. Ну и ладно. Другого "реализма" хватает. Так что из-за этой "цензуры", Коля и не думал расстраиваться. Как раз таки в этот момент, он был очень доволен и весел. Так как:

Вы получили новый – 3 уровень.

Еще надо учитывать, что он апнул навык рукопашного боя. Плюс ко всему, с моба выпал лут! Три медных монетки, и крысиный хвост, что все так же оставался зажатым в руках гнома. Который, до сих пор стоял, отвернувшись и с закрытыми глазами:

– Карл. Карл! Всё... – улыбаясь, позвал напарника Грэг.

– А-а? – выглянул одним глазом, из-за растопыренных пальцев, коротышка, всё так же, не очень умно переспрашивая: – Всё?

– Да. Всё, – кивнул черноволосый парень. На этот раз не думая раздражаться на зеленоволосого гнома. И собрав с земли монетки, он честно отдал Карлу одну. Ведь у того в руках остался хвост! Значит всё по-честному. Да и тот, взяв долю своего лута, выяснять кому сколько причитается не стал. А лишь отряхнувшись и выбросив в мусорку хвост крысы, проговорил:

– Ой. Надо убираться тут скорее.

– Зачем? – (ну раз у них такая форма общения сложилась, что уж тут поделаться) задал вопрос Грей. Но ответ его все же удивил:

– Если не успею тут закончить за час, на меня будут сердиться.

– Кто?

– Соклановцы.

Глава 8

Последующие два дня, выдались довольно продуктивными.

Во-первых, Грэг Грей, полностью "искупил вину перед обществом", без нареканий со стороны правоохранительных органов. Что было не очень-то и сложно. Всего по три часа в день, его заставляли заниматься какой-нибудь ерундой, за которую к тому же капал опыт. Так что Коля не расстраивался, а скорее наоборот. Ведь найти задание, вне знакомых мест (тюрьмы и трактира Ломаный Грош), оказалось не так чтобы и просто.

Да. Именно так. В Инф-Ворлде квест-стартеры не стояли на улице со знаком вопроса над головой. Тут нужно было самому спрашивать, а то и напрашиваться в помощники тому или иному НПС, который мог быть занят своим делом. И если они тебя не знали, или были "полны важности" и имели какой-никакой "социальный статус", то мелкую сошку, могли запросто послать на хутор бабочек ловить. То есть, мобов 1 уровня, на полях за деревней, за которых давалось просто смешное количество опыта.

Были подозрения, что если кинуть пару свободных очков характеристик в параметр "харизмы", договариваться с важными персонажами станет проще. Но в этом случае, Коля проявил себя как бережливый хозяин, который ценил каждую циферку бонусных статов, до того момента, как точно решит за какой класс он будет играть.

Благо парень успел подружиться с "39 Сэмюелем Солнечным". И когда он не отбывал наказание, то помогал рыжему детине, по хозяйству. Вот тогда, Грэг Грей, получил своё первое оружие! И второй навык. Но давайте по порядку.

Перебрав всю посуду, натаскав корма скотине, перетащив со склада несколько мешков с сыром... А это было довольно затратное по времени, занятие, ибо из-за тяжёлых мешков, возникал перегруз и моментально кончалась выносливость. Из-за чего приходилось делать большие перерывы между заходами... От рыжего и лысеющего детины, молодой человек неожиданно получил квест, походящий на нормальное задание для ММОРПГ. Сэм послал его охотиться на амбарных мышей, причём не просто так, а выдав парню холодное оружие!

Ржавый, зазубренный нож, с обмотанной лентой кожи на ручке – хуже не придумаешь!.. Но всё равно Коля, был рад взять его в руки. Ибо это было настоящее оружие! А не палки, мотыги, вилы, лопаты. Да, ими можно было нанести урон. Но он был очень смешным: 1-2 хп максимум. Наверно это было сделано для того, чтобы оружие было более приоритетным. Даже голыми руками, при нужном навыке, парень мог нанести больше дамага... Так вот. Возвращаясь к ножу Сэма. Когда Грэг взял его в руки и несколько раз пробно помахал перед собой, система предложила ему новый навык.

Доступен навык: "Мастер Ножа" – способность нанести урон легким одноручным клинком. Принять: Да/Нет.

Логика игры была понятна. Хочешь чем-то воевать, возьми навык, с ростом которого, будет расти и твой урон, а также открываться стандартные скилы. Можно было найти-купить нестандартные умения под свой навык... но не будем забегать вперед. Пока, для Грея, просто открывалась возможность колоть и резать врага, легким клинком. Чему, он был уже несказанно рад.

Так вот, получив нож от Сэма, он отправился в амбар, воевать еще с одними представителями вида грызунов. То были "амбарные мыши" второго уровня. Более мелкие, не такие быстрые как давешний противник, но нападающие по две три штуки за раз.

Не сказать, что Грэгу было легко. Но он неожиданно понял, что два его открытых умения, "Рукопашный бой 2-го уровня" и "Мастер Ножа 1-го уровня", отлично дополняют друг друга. И град ударов, (что больше напоминали конвульсии эпилептика умудрившегося остаться на

ногах во время приступа) ног, кулаков, его холодного оружия летели в хаотичном вихре вокруг Коли, нанося мобам, довольно-таки адекватный урон, позволив авантюристу справиться с квестом за пару заходов. Всё же пришлось пару раз "передохнуть" ожидая пока его хп отрегенился само собой. (Да, еще очки здоровья восстанавливались быстрее, если употреблять пищу).

К величайшей радости черноволосого парня, рыжеволосый хозяин таверны, оставил этот нож в качестве награды. Но напомнил, что его также надо чинить. И лучше с этим не затягивать. Найденные очки прочности, в его описании, ясно говорили о том, что еще пару таких квестов, и он снова останется без оружия:

Нож Разбойника.

Вид – обычный.

От 3-го уровня (зависит от уровня игрока, если он имеет 1-2 лвл – не сможет воспользоваться этим оружием).

Базовый Урон 5-7.

Прочность 097/432

Если рассказать до конца – базовый урон означал "начальный урон". То есть, с повышением навыка "Мастер Ножа", и увеличением показателя ловкости, что непосредственно влиял на наносимый физический урон, рос и урон, наносимый этим оружием. Когда Грэг Грей, получил третий, а после и четвертый уровень, наносимый урон заметно возрос. Как ножом (в среднем по -8 -10 хп) так и голыми руками-ногами (-5 -6 хп). И это было логично. Оружие как-никак, должно по ущербу превосходить кулаки.

В общем, Коля познавал механику этого мира с максимальной скоростью. Не ленясь и набирая опыт, где только можно, он успел прокачаться до 5-го уровня. Как и предполагается, для перехода с одной ступени на другую, сумма нужного количества опыта увеличивалась чуть ли не в геометрической прогрессией. И если до десятого-двадцатого лвла, можно было прокачаться относительно быстро, то чем дальше, тем труднее давались следующие лвлы. Но как уже было сказано, в этом ничего удивительного не было.

В тот день, черноволосый парень, закончил отрабатывать своё наказание, и стал полностью свободным авантюристом. О чём сказал ему лично Битюк... На которого "зуб" все же остался, но молодой человек решил держать себя в руках, и принял весть о полном освобождении, с равнодушным, бывалым видом. А после привычно пошел в сторону "Ломаного Гроша", раздумывая, чем ему заняться дальше.

Было несколько вариантов. Можно было и дальше продолжать выполнять поручения по хозяйству Сэмюеля Солнечного. Но количество получаемого опыта и денежных средств, стали казаться небольшими. Аппетит приходит во время еды. Хотелось больше скилла и денег.

Второй вариант, плюнуть на квесты и самому идти на какой-либо спот, что окружал деревеньку со всех сторон. Дабы просто фармить опыт ну и медные монеты, которые падали с низкоуровневых мобов, в небольшом количестве, вкуче с какой-нибудь частью этой зверушки. Да, можно было бы пойти и поискать кому нужны эти "части", монстров. То есть квест-стартеров, наподобие Сэма, когда он посылал Грэга воевать с мышами. Но как говорилось ранее, это сделать было не просто. Хотя нет. Просто, но искать их не хотелось.

И третий вариант, был самым интересным. За два дня проведённых в таверне "Ломаный Грош", и пообщавшись с парой тройкой начинающих игроков, которые приносили Сэму подзорные красные цветы, с мясистыми бутонами, Коля не раз слышал про "Гильдию Авантюристов". Место сбора героев, приключенцев и охотников за сокровищами!

Да, головой он понимал, что с его пятым уровнем вряд ли удастся урвать что-нибудь стоящее. Но почему бы не сходить, так сказать, в ознакомительных целях? Ничего не подвернётся, он всегда может вернуться в "Грош", или пойти фармить за пределами деревни. Тем более что Грэг теперь вооружен, и надо качать свои боевые умения, чей рост зависел от частоты их применения.

Всё! Решили, идём, за просмотр денег не возьмут... наверно.

Найти здание "Гильдии Авантюристов", не составляло никакого труда. Во-первых и деревня была не самых больших размеров. Во-вторых, о нём знал каждый встречный-поперечный. И в-третьих, этот домина, выделялся на фоне всех остальных, как размером так и стилем построения. Очень широкая и высокая, трёхэтажная изба, сложенная из толстых бревен с покатой крышей покрытой будто соломой. В окружении маленьких и аккуратных деревенских домиков, он смотрелся настоящим небоскрёбом! Будто гигант-варвар посреди маленьких сельчан. И да, черепа разных форм и размеров, что весели на стенах этого сооружения, по всему периметру, очень даже подходили под последнюю метафору. А уж когда Коля приближался к зданию гильдии авантюристов, он и вовсе почувствовал себя очень маленьким и незначительным.

Грэг Грей нерешительно затоптался у широкого входа с двумя дверками как в салунах дикого запада. Которые не во всю высоту дверного проёма, и открываются в обе стороны. Он даже помнил их название. Вот кто знает, как называются такие двери? Пендельтур. Не верите? Пфф. Забейте в поисковике и проверьте.... Ну да не суть. Пока черноволосый парень вспоминал название дверок, откуда ни возьмись, налетела толпа прокачанных и мускулистых авантюристов, которые с плоскими шутками и громким смехом табуном диких мустангов, ввалились внутрь, внося-заталкивая вместе с собой легкого и маломощного, парня.

Пока тот был обеспокоен, чтобы его не раздавили широкоплечие, мускулистые и беспородные авантюристы, у него не было времени оглядываться по сторонам. А посмотреть было на что.

Огромная, хорошо освещенная зала. С высокими потолками и чугунными люстрами на несколько десятков факелов. Широкие окна по стенам, меж которых висели чучела голов свирепых чудовищ. Длинные простые деревянные столы и такие же лавки. Несколько десятков авантюристов всевозможных рас и классов, что делаясь на мелкие группки, пили, ели, веселились, или наоборот ссорились, создавая весьма шумный гомон...

Рептилоид Сэлмур Скользящий, который только что опрокинул в себя кружку хорошего пива, и рассказывал анекдот какому-то бородачу, увидел Грэга первым. Потому немедленного скандала избежать удалось. Ящероподобный гуманоид, в удобных одеждах ассасина, скользнул за спину собутыльника, и уже оттуда стал наблюдать за Греем.

Который, вынесенный толпой в самый центр зала, стал с глупым видом оглядываться по сторонам.

Что еще примечательного было в этом зале, так это "внутренняя стена", которая отгораживала служебные помещения, и имела ряд любопытных деталей.

Кухню и бар за достопримечательности считать не будем, но упомянем. В гильдии можно было провести время не только с пользой, но и "с душой".

И к самому важному. Во-первых, огромная доска объявлений, на которой было приколото множество исписанных бумажек. Чья бумага была того же жёлтого оттенка что и "карточка игрока". Анализируя полученную ранее, от других игроков, информацию, Коля сразу же идентифицировал этот предмет мебели, как "пункт выдачи квестов".

Вторая примечательная деталь интерьера – стойка, за которой сидела миловидного вида девушка, во фривольном наряде и с выдающимися размерами бюста. Возле неё, толпилось немалое количество авантюристов. И причиной тому были отнюдь не большие формы секретарши (что действительно практически вываливались из блузки), а совершенно другое. Пати и одиночки, регистрировали – "подписывали под себя" квесты, или получали награды за уже выполненные задания. То есть по сути, эти две особенности здания, и делали "Гильдию Авантюристов", таковой. А именно механизм выдачи квестов и награды за них.

Грэг Грей, постояв еще недолгое время в центре зала, и осознав, что никому до него нет никакого дела (наблюдающего за ним Сэлмура он не видел), качнувшись, потащился в сторону

доски объявлений. Ну а почему бы нет. Понятно что скорее всего, он там под свой уровень ничего не найдет, но хотя бы "прицениться на будущее"... Но!

Тут, черноволосый парень увидел своего знакомого. "34 Карла Осона", которого он больше не видел с первого дня "отработок". Мягкосердечный гном, понуро шаркал подошвами сапожищ, направляясь к стойке регистрации квестов, уныло склонив свою зеленоволоосую голову.

Грэг, было, дернулся в его сторону, желая поздороваться с сильно выручившим его коротышкой, но резко осадил себя. Карл был явно не один. А именно с соклановцами, о которых тот также упоминал. И первая мысль была: – "Неудобно". Ну как это обычно бывает. Когда ты видишь знакомого, в кругу веселящихся людей, и тебе неловко к нему подходить – отвлекать от веселья... Но вот только гном явно не веселился, а его соклановцы (чьи уровни колебались от 15-го до 23-го) шутки с ним не шутили, а как раз таки наоборот!

Его добродушного знакомого, распекали на чем свет стоит:

– Да как тебе вообще пришло в голову, оставить своё место в строю, когда идёт бой... – ворчал боец в капюшоне, с двумя мечами за спиной, прикреплёнными крест-накрест.

– Неужели ты настолько тупой, что не понимаешь где твоё место в данже?.. – вопрошала смуглая и кудрявая лучница.

– Я не перестаю с него поражаться, – качал головой, в остром колпаке, седобородый маг, в голубой мантии усеянной вышитыми белыми звездами.

– Да вообще! Из-за тебя все слились! – говорил четвертый член пати... мускулистый верзила, с голым торсом и двумя ремнями на груди. За спиной крепилась двухлезвийная секира и круглый щит, на голове красовался небольшой шлем, с двумя рожками... Такой карикатурный викинг. И вот это скандинавское недоразумение, прямо на глазах у Коли, отвесил увесистый и крайне обидный, подзатыльник Карлу!

Зеленоволосый гном, выпучил нижнюю губу, которая к тому же начала трястись. А из сощуренных глаз, скатилось пара крокодильих слёз. Вот только он, продолжал идти вперёд не оглядываясь, терпя нападки своих "соклановцев"...

Но Колю же никто терпеть не заставлял!

– Эй вы, герои диванные! Совсем берега попутали?! Нефиг маленьких обижать!

Глава 9

– Эй вы! Герои диванные, совсем берега попутали?! Нефиг маленьких обижать!..

В огромном зале, воцарилась мертвая тишина. Только одинокий сверчок, пару раз скрипнул, подчёркивая всю глубину повисшего молчания.

Десятки пар глаз уставились на худощего черноволосого парня, что замер посреди зала и грозно взирал на пати игроков, вернувшихся судя по всему из неудачного рейда... И спустя пару мгновений затишья, грянула буря!

– ХА-ХА-ХА!.. – десятки луженых глоток, засмеялись в голосину, от души. Да так громко, что стекла в окнах задребезжали. Кто-то указывал пальцем на Грэга, другие на его, так же замерших, оппонентов. Некоторые просто продолжали ржать аки конь, ибо ситуация действительно походила на анекдот:

Нуб пятого уровня, заступился за гнома тридцать четвертого, которого распекали за косяки игроки двадцатого (в среднем) уровня. И еще вступился-то так! С гонором, огоньком!

Если провести параллели, то это выглядело будто годовалый карапуз, только вставший на ноги, подтянул памперс и стал угрожать взрослым расправой, если его продолжат кормить манной кашей. Мило. Глупо. Но очень смешно. Особенно для тех авантюристов, что уже немало подвыпили, и от того прибывали в самом прекрасном расположении духа.

Не смеялись только: Коля, что напрягся всем телом, но не отступал и яростно прожигал взглядом "забияк". Так же, удивлённо хлопающий глазами Карл, что никак не мог взять в толк,

от чего разозлился малознакомый Малыш. И четверка, нервно оглядывающихся по сторонам соклановцев зеленоволосого гнома.

Стремясь поставить на место, зарвавшегося нуба, и восстановить пошатнувшееся к себе уважение со стороны комьюнити (на самом деле всем было плевать, но мнительность присуща молодым и горячим людям), первым заговорил тот самый карикатурный викинг, что и отвесил подзатыльник Карлу:

– Эй, сопля, ты что-то пискнул?

– Если бы я пискнул, ты бы пукнул...

– ХА-ХА-ХА!!! – от второй волны зрительского смеха, затряслись стены и под потолком закачались люстры. Бесплатное представление, воспринималось уже не иначе как комедия. От чего, внимание к действующим лицам стало только пристальнее.

"Викинг" явно нервничал. Ему не нравилось быть осмеянным.... Потому, состроив самую грозную гримасу, тот перешёл на угрозы:

– Еще слово скажешь и пропишешься на точке возрождения.

Имелось ввиду, что он будет убивать Грэга Грея раз за разом, отправляя того на респаун. Но парня это волновало мало, тем более он не мог не ответить на дерзкий тон. Да и за словом в карман, он никогда не лез:

– Как ты в салоне красоты прописался?..– было в наряде "викинга" (голый накаченный торс, кожаные ремни, мохнатая повязка на бедрах, крепкие ноги в стильных сапожках) что-то такое... нетрадиционного оттенка. На что и намекнул Коля.

Третья волна смеха была пожиже. Но шутка явно не пришлась по вкусу "викингу". Тот, быстро покосившись на свои бицепсы и пресс, тряхнув головой и яростно оскалившись, потащил из-за спины двуручную секиру весьма грозного вида.

Грей уже подумал, что пахнет жареным, но тут вмешались соклановцы Карла. Маг, лучница и рога, повисли на плечах викинга и начали, в три голоса убеждать в опрометчивости подобного поступка:

– Да ты чё! Успокойся! В деревне за нападение, тебе же ПК статус повесят и стража повяжет! Нуб того не стоит. Только если дуэль.

– Дуэль с ним? – раздражительно сплюнул викинг. – Да меня ж засмеют. Прихлопнуть, чтобы не гавкал и все дела.

– Да ты нас не слушаешь? ПК-статус, стража, арест... Вэльг последнее золото отберёт!.. – тут кудрявая лучница, сощуриив глаза и посмотрев на Грэга, прошептала викингу на ухо: – Подождём его за деревней. Рано или поздно выйдет, стражи там нет, вот тогда и поговорим с ним. А уж денёк ПК статуса, пересидишь в лесу.

Викинг, выслушав слова напарницы, по-бычьи фыркнул и стряхнул с себя руки соклановцев. Прищуренный взгляд, не обещал черноволосому парню ничего хорошего. Но не прямо сейчас. Приосанившись, с гордо поднятой головой, всем видом показывая, что Коля больше не достоин его внимания, полуголый воитель в коже и мехах, зашагал к стойке выдачи квестов.

Молодой человек, дальше нарываться не стал. Он понял, что прямо сейчас убивать его не будут, даже не смотря на его дерзкие слова. Так что, можно считать миссию выполненной.

Так же вскинув подбородок, он смотрел будто в сторону, но периферийным зрением, внимательно следил как пати игроков, проходит мимо него.... Первым шёл карикатурный викинг. Второй кудрявая лучница. Третьим закутанный в плотные одежды ассасин. Четвертым маг в мантии звездочёта. Пятым.... А пятым никто не шёл.

Гном Карл Осон, тридцать четвертого уровня, стоял на месте и часто моргая, смотрел куда-то в сторону...

– Попался!!! Гад!

Тонкий, если не сказать писклявый голос, колокольчиком зазвенел под сводами гильдии, заставив всех присутствующих авантюристов, обернуться в сторону входа. Где, в очень грозной

позе, раздвинув в стороны двери пендальтю, замерла хрупкая на вид девушка. В коротком розовом платье с оторочками, длинных полосатых чулках, остроконечной шапке и с жезлом в руках. По наряду всем присутствующим становилось очевидно, о принадлежности блондинки к классу магов. А полный ярости взгляд, который был направлен на Грэга, подсылавал об искренних чувствах, испытываемых к черноволосому парню. То есть – ненависти!

– Готовься к смерти! Нуб!

– Серенити... – проговорил имя (никнейм) девушки Грей, выглядя при этом крайне растерянно, если даже не испуганно. Да, он не испугался четверых игроков более высокого уровня, когда была угроза физической расправы – ибо стоял за правое дело!.. Но в этом случае, когда перед ним оказалась крайне рассерженная девушка, он почувствовал дискомфорт. Все же его было в чем упрекнуть. Что ни говори, как бы ни вела себя эта блондинка, он бросил её в руках огромного зелёного монстра (огра если точнее). И у неё было право злиться и тем более мстить! Вспоминалась фраза, сказанная великим актёром прошлого: – "А я считаю, что сила в правде. Кто прав, тот и сильнее". И в конкретно данном случае, правда была на стороне Серенити.

Потому, Коле стало немного страшно смотреть в эти злые, очень большие, чистые, голубые и глубокие как два горных озера, глаза – что смотрели только на него, не замечая прочих свидетелей! И надо сказать, опасался он не зря.

– Превращение! – выкрикнула блондинка, резко вскидывая жезл, и направляя её прямо на ошарашенного парня.

Тот было хотел отпрыгнуть в сторону, но внезапно:

На вас наложено заклятье "Превращения в жабу" 1-го уровня. Продолжительность пребывания в инородном теле, продлится еще 5 секунд.

Мир вокруг, внезапно увеличился раз в двадцать. Люди показались великанами, а потолок взмыл на высоту самих небес! Грэг захотел было выругаться, но из горла вырвалось лишь громкое:

– Ква-а-а!

Удивленно посмотрев на свои руки, которые вмиг оказались зелёными и перепончатыми, он понял, что оказался в теле лягушки. Хоть это было неприятно, но системное оповещение точно показало время, на которое он превратился в земноводное. Потому, уж сильно паниковать парень не стал, ... хотя стоило! Ибо на одном "превращении", Серенити явно останавливаться не собиралась.

Не успело пройти и секунды, с обращения прекрасного принца в жабу, как злая ведьма уже кастовала следующее заклятие:

– Молния!

Коля, будучи лягушкой, способности мыслить не утратил. И услышав последнее произнесённое заклинание, поспешил убраться как можно дальше.... Но новое тело не слушалось его. Перебирая лапками, он только и мог что неловко прыгать, каждый раз больно приземляясь на белесое пузо.... А когда электрические разряды заплясали вокруг магического артефакта, с последующим переходом в стремительную и ветвистую молнию, Грэг Грей, успел проститься с жизнью! Но!..

– Ма-алы-ы-ыш! – вскричал стоящий рядом Карл. И ни на секунду не задумываясь, подобно вратарю национальной сборной, или будто верный телохранитель, прыгнул вперед, вытягиваясь в полный рост. Дабы своей грудью прикрыть от смертельного выстрела, неловко скачущую лягушку.

Вспышка и треск. Гнома откидывает назад. Недалеко. Практически в упор, к прыгающей по полу квакушке.

Зелёный маркер и цвет ника, у Серенити моментально сменились на красный. Как и выражение лица, со злого на озадаченное. Что сейчас произошло, было удивительно не только для нее, но и для всех окружающих.

Зеленоволосый коротышка, раненым пехотинцем подполз к земноводному, и не задумываясь схватил его, сильно прижав к груди. И дальше намереваясь прикрывать своим телом, попавшего в беду Малыша. Тем более что шкала жизней, от выстрела магички, просела всего на одну пятаю, и быстро начинала регенерировать. Так что, в этой задаче он наверняка преуспел бы – да "бы" мешает.

Маленькую лягушку, прикрывать конечно удобно. Но что делать, когда по истечению пятисекундного срока, она мгновенно превращается в высокого и костлявого парня!

– Малыш, ты как? – спрашивал гном, обнимая Грэга за пояс.

Превращение обратно в человека, произошло также стремительно. И это немного дезориентировало. Но если что-то и оставалось неизменным, так это взрывной характер Коляна.

"Ах, она меня в Жабу!.. Да я ж её!!!" – пронеслась мысль в черноволосой голове, которая еще даже не сформировавшись до конца, толкала того на ответные действия.

– Отпусти, отпусти меня, Карл!.. – стал вырываться из объятий гнома парень. Тот, против воли удерживать спасенного не стал. И вот уже Грей, сломя голову и угрожающе выставив перед собой ржавый, зазубренный нож, несётся в сторону удивлённой блондинки, что имела вдвое больший уровень.

Блондинка еще раз выкрикнула:

– Молния! – но с наверхия волшебной палочки, вырвались лишь две жалких искорки, что кружа и падая, практически сразу же потухли... А удивлённая Серенити, только и успела что удивлённо спросить: – Мана кончилась?..

Серым вихрем на неё налетел черноволосый парень, который несмотря ни на какие нормы воспитания а-ля "мальчик-девочка", стал бить своего врага, руками, ногами и ножом!

-4xp, -5xp, -4xp, -7xp, -4xp, Крит! -8xp...

– Ай, ай, ай... – закрыв глаза и отбиваясь ладошками, стала выкрикивать Серенити, отступая от бескультурного юноши шаг за шагом.

– Малыш! – негодуяюще вскричал зеленоволосый защитник, снова кинувшись в самую гущу сражения. На этот раз, он схватил юношу за пояс, и стал оттащить его от болезненно "айкающей" девушки...

– Отпусти Карл! – рыкнул сквозь зубы Коля.

– Нет! – на этот раз отказался гном, оттащивая парня всё дальше и дальше.

Но у того кипела кровь. И он наотмашь рубанул ножом по руке коротышки... Ник Грег Грей, покраснел. А зеленоволосый, не ожидая такой "благодарности", растерявшись отдернул руку. Но спустя пару мгновений, уже снова бросился разнимать, двух дерущихся игроков...

И кто знает, чем бы это всё кончилось. Может быть Осону, все же удалось бы разнять черноволосого парня и белокурую девушку. Или же дело кончилось бы плачевно для одного из них... Но к глубочайшему расстройству десятков зрителей, что с упоением смотрели на бесплатный спектакль, дверки пендальтю, оправдывая название, с удара сапога разлетелись в стороны, и в здание Гильдии Авантюристов, вбежал десяток стражников. Что моментально повязали всех трех нарушителей общественного спокойствия. Выламывая тем руки и заковывая их в кандалы похожими на наручники.

– Хм. У этого коротышки зелёный статус, – бросил один из стражников, указывая на Карла.

– Да плевать, – отвечал старший десятка. – Всех в тюрьму, пусть там уже разбираются кто прав кто виноват.

Карла, Серенити и Грэга, выводили из зала под громовые аплодисменты и крики "Браво"! Никто не ждал, что казалось бы самый заурядный день, преподнесет им, настолько красочное, динамичное и трагичное представление! Все авантюристы, увиденным остались довольны. Смачивая хмельным напитком пересохшие рты и начиная обсуждать увиденное с соседями.

И только рептилоид с никнеймом "Сэлмур Скользящий", потирая длинным, зеленым, чешуйчатым пальцем подбородок, задумчиво смотрел на покачивающиеся дверки пендальтюр.

Глава 10

После часа проведенных в уже знакомых клетках, Битюк, привел всю троицу, в комнату начальника стражи.

– И что мы видим? Знакомые лица.

Говорил Вэльг Справедливый, сидя за столом кабинета и задумчиво глядя на задержанных. Не сказать, чтобы его вид, был особо довольный. Так как он знал, что по меньшей мере у двоих из них, за душой не было ни гроша. А, следовательно:

– Карл Осон и Грэг Грей. За многократное нарушение общественного порядка, приговариваю вас к недельному сроку заключения. Без учета времени, проведенного офлайн. С правом на выкуп. Залог... – начальник стражи, оценивающе окинул взглядом двух подсудимых, прицениваясь, какая сумма им может быть позволительной для "доната". – ...в размере ста золотых монет.

В Инф-Ворлде, существовала функция ввода-вывода денег из игры. И одна У.Е. равнялась десяти золотым монетам. По сути, Вэльг попросил всего-навсего 10 у.е. с каждого. Не сказать что это много, но и не мало. К примеру, в бытность свою "живым", на эту сумму Коля на пару с сестрой, мог от пуза наесться вкусняшек в каком-нибудь Мак-Мифлене. И для среднестатистического человека получавшего зарплату, в среднем 1000 у.е, озвученная сумма штрафа, не была бы большой проблемой. Тем более, если он не хотел бы сидеть неделю "реального времени" за решёткой. Потому что когда выходишь из игры, время "срока" останавливается до следующего захода в И.В.

Но вот проблема – молодой человек не мог выйти в офлайн. Все деньги что у него были, это пятьдесят медных монет, следовательно пол серебрушки. А ожидать, что кто-то внесёт за него залог, было бы просто глупо. В общем, слыша вердикт начальника стражи и одновременно судьи, Грэг Грей только и мог что скрипеть зубами от досады, зло коситься в сторону Серенити.

– Мои друзья заплатят!.. – начал говорить Карл.

– Кхм... – недовольно хмыкнул Вэльг, а после уточнил: – Ты имеешь ввиду своих соклановцев?

– Да-да, – закивал зеленоволосый коротышка. – Когда мы вместе проходили подземелья и страшных монстров, они всегда забирали мою долю на хранение. И у них, точно есть столько денег, сколько вам нужно.

– Кхм... – опять, будто смущенно, кашлянул начальник стражи. Затем, взяв со стола одну из бумажек, он стал зачитывать показания свидетелей: – Как показывают очевидцы, а конкретно, четверо игроков из клана "Черные Лисицы", – гном вскинулся, услышав название своего клана, – они не имеют никакого отношения к произошедшему, как и не знают никого из дебоширов. – Он оторвал глаза от бумаги и с сочувствием посмотрел на Осона. – Понимаешь, твои... бывшие соклановцы, отреклись от тебя. Умыли руки так сказать.

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.