

# СТАНИСЛАВ ЭНКУ

## ЭСПАДИЯ

РЕЛИКВИЯ ТРЕТЬЕГО ОРДЕНА  
УРОВЕНЬ: ~

ЛЕГЕНДА ГРАФОВ КИРИСКИХ  
ПЕРВЫЙ РАЗ НАЧАЛО ОТ ИСТОКОВ ТРЕТЬЕГО ОРДЕНА  
ВЫПАЛ В СЕБЯ ОСКОЛОК ДУШИ ЗВОЯГО О РАКА

# YOU N.P.C.

16+

# Станислав Энку

## You N.P.C.

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=50287205](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=50287205)*

*SelfPub; 2020*

### **Аннотация**

Когда твои дела внезапно принимают крутой оборот, ты лежишь на больничной койке, а врачи лишь растеряно разводят руками, ты понимаешь – это конец. Но вот эти люди в деловых костюмах и с какими-то папками так не считают. Ведь у них есть для тебя предложение, от которого нельзя отказаться... И вот твои руки в окровавленных латных перчатках. Тебя окружают недвижимые рыцари в доспехах цвета бронзы. Пол усеян десятками трупов разных существ, и непонятные пентаграммы омрачают стены зала, в котором ты появился. Это ни черта не стартовая локация!

# Содержание

Пролог	4
Глава 1	7
Глава 2	18
Глава 3	29
Глава 4	44
Глава 5	64
Глава 6	85
Глава 6-1	104
Глава 7	107
Конец ознакомительного фрагмента.	119

# Пролог

Искин 6: Формирование отчёта о серии неизвестных ошибок для передачи управляющему искину на основании следующих логов:

**Внимание!** Логический сбой системы. Присвоен код ошибки № 665EX.

*Действие:* Запись сознания пользователя на виртуальный носитель прервана.

*Причина:* Вмешательство в процесс на уровне администратора.

*Реакция:* Запрос по серверу результатов не дал. Перезапись сознания на новый носитель.

**Внимание!** Логический сбой системы. Присвоен код ошибки № 666EX.

*Действие:* Запись сознания пользователя на виртуальный носитель невозможна.

*Причина:* Наложено ограничение нулевого уровня.

*Реакция:* Запрос дальнейших действий от искина 1...

Конец логов.

Отправка отчёта искину 1

Искин 1:

*Обработка информации:* Согласно пункту 4, части 7 пользовательского соглашения о переносе сознания в виртуальные миры пользователь должен получить виртуальный носитель, любые иные варианты рассматриваются как лишение пользователя жизни.

Конфликт с первым законом робототехники Азимова.

*Реакция:* Повысить приоритет пользователя и предоставить любой подходящий виртуальный носитель.

Искин 6:

*Действие:* Поиск подходящих виртуальных носителей...

Ошибка – отсутствие подходящих виртуальных носителей.

*Реакция:* Запрос дальнейших действий от Искина 1...

Искин 1:

*Обработка информации:* Конфликт с первым законом робототехники Азимова.

Истекает выделенное время безопасной процедуры переноса сознания.

*Реакция:* Отменить запись на виртуальный носитель, в срочном порядке предоставить пользователю выделенный физический носитель.

Записать сознание пользователя на подходящий кристалл третьестепенного искина.

Искин 6:

*Действие:* Поиск подходящих искинов...

Успех.

Кристалл Искина 211: Магистр Сайфер, класс «Рыцарь – Капеллан» второстепенный босс данжиона «Твердыня Третьего Ордена», Уровень 35-50.

*Реакция:* Начать перезапись сознания пользователя на кристалл Искина 211.

# Глава 1

В мире компьютерных игр, а в последующем и VR игр, традиционно сложилось так, что любой игрок начинает свой путь с определенной стартовой локации. Такая локация нужна для того, чтобы новички выходили в "большую жизнь" уже немного поднаторевшими, обладая каким – никаким снаряжением и пониманием базовых механик игры. Там же они получают первую вводную в игровой лор, определяются со своей дорогой в новом мире и знакомятся с его основными аспектами.

Но это была ни черта не стартовая локация. Более того, передо мной не появилось никаких приветственных окон, каких-либо пояснений и подсказок, как это бывает, когда ты делаешь свой первый волнительный логин в игру, да вообще ничего!

Я наблюдал огромный зал, выполненный в готическом стиле, в центре которого появилось моё тело. По бокам от меня замерли четверо облаченных в тёмную латную броню рыцаря. Шлема цвета бронзы почти полностью скрывали их лица, оставляя лишь холодные и внимательные глаза.

Огромные мозаичные окна изображали сотни различных героических сцен из жизни неизвестных мне персонажей и

давали совсем немного света, создавая в зале предрассветный полумрак.

Вдоль стен тянулись колонны, на которых были распяты разные существа. Весь пол усеян трупами, доспехами и оружием, а в центре зала, вне всякого сомнения, кровью, выведено что-то вроде пентаграммы с чередой символов, неизвестного мне происхождения. Пентаграмма окружала еще одного рыцаря, одетого в великолепную серебряную броню, украшенную золотыми вставками. На его голове красовался шлем, увенчанный перьями цвета стали, а из опущенного забрала капала кровь. Он был насквозь проткнут внушительных размеров копьем и водружен, словно знамя, в середине пентаграммы.

Меня передернуло. Хотя я и был завсегдаем виртуальных миров, но на момент моего увлечения ими, те были на порядок безобиднее. Реальность картины не вызвала никакого сомнения, в придачу в воздухе витал металлический запах крови, которой, судя по всему пролито здесь не мало. Восприятие немного искажало сильное головокружение – очевидно, последствие перенесенной операции.

Встряхнув головой, я посмотрел на свои руки. Тяжёлые латные перчатки были измазаны темной кровью. Более того, я, как и рыцари вокруг, был в латной броне, а обзор по краям

перекрывал шлем, выполненный, судя по тяжести, действительно из бронзы. Но тяжесть ощущалась мимолётно, скорее, даже, как массивность, словно в детстве нацепил на себя каску, в виде кастрюльки, и какую-нибудь коробку, в виде нагрудника.

Перед экстренным переносом моего сознания, меня, в качестве первичной адаптации, запускали на тестовом сервере и проводили стартовый инструктаж. Но, как мне и обещали после переноса, я пребывал в состоянии помутнения, мысли несколько спутаны, как будто вчера изрядно выпил. Илипил всю неделю.

Все игры в своём управлении были идентичны и зачастую даже интуитивны. Более того, нам – поколению небывалых высот информационных технологий, общение с техникой и информационным пространством давалось запросто.

Немного напрягшись, всё же вспомнил, о чём мне рассказывали.

Я расфокусировал взгляд и передо мной появилось огромное, заслоняющее обзор окно, с множеством строк меню и сносок. Пробежавшись по ним взглядом, понял, кнопки логота и связи с тех. поддержкой, тут видимо, предусмотрено не было. Но внимание, естественно, зацепила кнопка «Информация о персонаже». Сфокусировавшись на ней, я открыл новую вкладку. Передо мной предстала масса инфор-

мации. Я начал крутить ползунок, выделяя наиболее важное для себя:

**Имя: Сайфер**

**Уровень: 47**

**Опыта до уровня 48: 12.440**

**Расовая принадлежность: Человек**

**Класс: Рыцарь – Капеллан**

**Специализация: Обревиат (Предатель)**

**Фракция: Третий орден**

**Статус фракции: Падение в ересь**

**Статус персонажа в иерархии фракции: Магистр**

Справа от каждой строки горел значок вопроса, можно было развернуть вкладку и получить детальную информацию.

Далее были еще ряды строчек, характеристики, информации об отношениях с другими фракциями, вкладка умений, вкладка инвентаря, вкладка управления фракцией и ещё куча всякого, но изучение всего этого прервал тяжелый, скрипучий звук открывающейся двери и гулкие, подобные ударам молота шаги.

Я закрутил головой, пытаюсь отыскать взглядом источник шума, но окно интерфейса перекрывало больше половины обзора, вспомнив, что нужно сделать, я резко мотнул голо-

вой и окно съехало в сторону. Моему взору предстала распахнутая дверь и тяжело шагающий рыцарь в покорёженной броне.

– Магистр Сайфер, неумирающие жаждут прорваться в центральные залы, они привели подкрепления, все первичные посты во внешних залах пали.

Я замер.

Что? Какие неумирающие? Что за чертовщина тут вообще происходит?

В этот момент передо мной впервые всплыло уведомляющее окно интерфейса с текстом:

**Получено задание: Остановить штурм замка неумирающими. Не дать прорваться осаждающим в центральные залы.**

**Дополнительные условия:**

**1) Убить как можно больше неумирающих (0/21)**

**2) Не дать неумирающим освободить пленённого союзника (0/1)**

**3) Выжить.**

**Награда: Опыт**

**Опционально: Увеличение бойцов гарнизона контролируемой локации на 1 единицу или повышение характеристик одного снаряжения из комплекта брони.**

Это уже что-то. Теперь хоть понятно, что я точно в той игре и есть хоть какая-то определённость. Видимо разрекламированная игровая логика определила мне стартовую локацию и условия самостоятельно. Хотя, на каких основаниях?

Или может все игроки стартуют в подобных условиях? Ознакомиться с самим миром и его условностями перед переносом я почти не успел.

Но разбираться времени не было. Из за уведомления за мной наблюдали пять рыцарей, явно ожидая от меня какой-то реакции.

Во время инструктажа мне сообщили, что при переносе сознания адаптация пройдёт намного легче, если окунуться в игру и максимально отыгрывать свои роли, что, впрочем, было повсеместно для всех виртуальных миров последнего десятилетия.

Чтож, будем пробовать!

Немного растерянно я закрыл окно и посмотрел на них, что предпринять? Сфокусировал взгляд на рыцаре, который вёл со мной диалог. Очевидно, в этой четверке он был главным. Над ним тут же высветился ряд надписей:

**Асдариан (44)**

**Рыцарь-защитник**

## Третий орден

Вспоминая сцены из фильмов и книжек, я выдавил из себя первое, что пришло в голову:

– Доложить обстановку. – Мой голос был раскатистым и мощным, на какую-то секунду я даже снова растерялся.

– Неумирающие начисто зачистили первые четыре уровня данжиона, на данный момент зачищают наш, пятый уровень и находятся в соседнем зале, полагаю, восстанавливают силы и готовятся к штурму.

Данжион. Уровни. Нееет, это что-то совсем не то, я не должен был попадать ни в какие данжионы!

Пока я растерянно смотрел перед собой, думая о том, что же всё таки происходит, рыцарь снова заговорил:

– Сир, боюсь, у нас совсем нет времени.

– Где я нахожусь? – Задал я вопрос, поднимая глаза на Асдариана. – Сир... – Тот замешкался, в его голосе читалась скорбь. Он посмотрел на остальных рыцарей. Те лишь опустили глаза в пол. – Вы всё вспомните, но нам нужно остановить неумирающих, иначе во всём этом не будет никакого смысла. Похоже, у них тут свой спектакль, и я вписался в него в самом разгаре. Особого выбора у меня нет, во всяком

случае, я его не вижу.

– Какие у нас есть варианты? – Прервал я заминку.

– Боюсь, не осталось никаких вариантов. – Рыцарь чуть оживился. – Кроме как встретить врагов лицом к лицу. С ними невозможно договориться, они алчны и кровожадны, никаких представлений о чести.

Вероятно, это значит, мне предстоит первое сражение в этом мире. Почему бы и нет?

Обстоятельства конечно странные, но это всё же игра. А может мне всё таки удастся поговорить с этими “неумирающими”?

– Готовность к бою? – Я не знал, нужно ли сейчас что-то делать, бафаться, принимать эликсиры, медитировать, восстанавливая силы?

– Полная готовность. – Сообщил рыцарь, поворачиваясь к двери, он достал меч и, сложив руки на рукояти, уперся его острием в пол.

Так, видимо они в полной готовности, теперь я, с чего начать мне? Я совсем не готов ни с кем драться, тем более сейчас.

Я слегка расфокусировал взгляд, передо мной появилась

классический для ММОРПГ интерфейс. Строка умений, показатели здоровья, маны и ещё пара полосок неизвестного назначения, мазнул по ним взглядом и интерфейс услужливо вывел: Прана – позволяет оперировать духовной силой в любых действиях. И второе: Вера – позволяет использовать способности, дарованные вашим божеством и способности божественного происхождения.

Ну, вроде понятно, хотя ничего не понятно, но ладно, теперь умения. Строка была довольно скудной, всего шесть иконок:

**1) Вера – мой щит: Позволяет призвать щит дарованный самим Тираэлем. Постоянно расходует веру, но блокирует большинство видов входящего урона. Способен отражать даже самые немыслимые удары.**

**Стоимость использования: 30 очков веры.**

**Потоковая способность: Расход 1 единицы веры за такт.**

**2) Карающий выпад – Нанесите сокрушающий удар своим мечом по земле и вызовите направленную волну силы, сковывающую врагов на 2.6 секунды и прерывающую каст любых заклинаний и потоковых способностей.**

**Стоимость использования: 45 маны, возвращает по 3 единицы маны за каждого задетого противника.**

**3) По воле Его – Словом верховного Бога все ваши союзники получают регенерацию жизни в счет потраченных единиц веры, мёртвые союзники возвращаются к жизни.**

**Стоимость использования: 50 Веры, 50 маны.**

**Потоковая способность: Моментальное восстановление 11% жизни союзных существ и воскрешение павших, не превышающих вас по уровню. Последующий непрерывный каст потребляет 7 веры за один такт и излечивает союзников на 40 единиц здоровья + 0.4% дополнительно от максимального кол-ва здоровья.**

Далее были пассивные способности, одна давала тридцати процентный баф на регенерацию веры себе и союзникам в радиусе тридцати шагов, вторая пятидесяти процентный дебаф на регенерацию веры врагам.

И последняя активно-пассивная способность позволяла высосать из павшего противника душу, пленя её, и, позволяя использовать тело, как алтарь, что открывало ряд дополнительных функций.

И тут я уставился на рыцаря в серебряной броне в центре зала, что был насажен на копьё длиной не менее трёх метров. Фокус взгляда на нём вызвал у меня мурашки по всему телу:

**Майор (41)**

**Паладин**

**ВнеЗакона**

**(Пленён, Потеряна душа)**

Я сделал пару шагов к нему, мое тело было неожиданно мощным, а шаги раскатистыми, осознание своей силы захлестнуло меня, я был почти уверен, что мог бы свернуть горы, но головокружение тут же опустило меня с небес на землю, и слегка качнувшись, я остановился.

Вне всякого сомнения, этот рыцарь был игроком. Но это, в принципе, было не самое важное. Важнее было то, что дверь в конце зала распахнулась, и перед нами предстала пара десятков разномастных существ.

Рейд, мелькнуло у меня в голове.

Слабый расфокус, и интерфейс услужливо вывел под десятками никнеймов клановый тэг «ВнеЗакона»

Нащупав на поясе слева рукоятку меча, я тихо пробормотал фразу из одной старой книги:

*«Здесь Паша, обладавший сверхъестественным чутьём, понял, что сейчас его будут бить, может быть даже ногами»...*

## Глава 2

С момента как игра вышла в релиз, прошло уже семь недель. И вот уже семь недель наш клан неустанно раскачивается и захватывает территории этого нового для нас мира. Система из нескольких липовых кланов позволила фиктивному альянсу быстро оккупировать топовые строчки рейтинга сервера. Наше мультиигровое сообщество крепко вцепилось в возможности, дарованные столь многообещающим проектом. Очень скоро в имущество альянса поступил целый бастион, переоборудованный в клановую крепость. Его зачистка обошлась нам в копейчку, да и нервов потратили изрядно, другие кланы шли по пятам и внимательно наблюдали за нашими действиями, наиболее сильные регулярно толкались с нами за топовые локации, порой даже удачно.

Наш первый бастион с ходу взять не удалось, весь рейд слился под чистую попав в ряд ловушек и столкнувшись с неожиданным боссом, способным вселяться в любого моба локации, многократно усиливая его. Более того, неписи росли в уровне и при следующем нашем штурме уже изменили тактику ведения боя, переставили и доработали ловушки и, что ещё страшнее, устроили нам полноценную засаду практически слив наш новый рейд, благо командиры вовремя скомандовали отступление, и маги под прикрытием успе-

ли накастовать порталы за стены проклятой крепости. Такие промедления и ошибки были для нас непозволительной роскошью.

В третий раз уже более крупным и подготовленным рейдом, используя дорогие расходники, наёмных игроков и кузькину мать, нам удалось захватить центральный зал бастиона, всего на его штурм мы потратили три дня и порядка сорока тысяч единиц игрового золота, а этого, на минутку, хватило бы одеть в топовый шмот двух игроков сорокового уровня. Правда, таких нужно было ещё найти. На сервере «Явь» их было едва ли больше полусотни, на сто двадцать тысяч игроков.

Еще в несколько раз больше золота нужно было для приведения бастиона в боевую готовность в виде клановой крепости, восстановление обороноспособности, наем обслуживающего персонала из неписей и другие расходы. Работа с неписями вообще было отдельным делом, ибо зачастую NPC – формирования представляли из себя значительные силы, с которыми нельзя было не считаться. Благо заинтересованные лица из реала подсобили нам в налаживании связей, заткнув все прорехи в нашей дипломатии золотом.

И вот, спустя неделю, мы стоим в новой крепости уровня «Твердыня», за возможность зачистить её первыми пришлось серьёзно потолкаться с парой других кланов, а на вхо-

де выставить круглосуточные караулы, которые пару раз были вырезаны местными неписями и недовольными кланами – оппонентами.

Наученным горьким опытом нам удалось зачистить с первого раза почти весь данжеон, но стоило дойти до конца пятого уровня, как мы встретились с боссом локации. Сложным он изначально не показался, но стоило по неосторожности погибнуть первому игроку, как хилы дружно завыли в чат о невозможности его воскрешения. Более того, погибшие игроки не имели возможности уйти на респаун, их души, в случае смерти, пленились боссом и они пребывали в состоянии покойников, куда находились в зоне действия его ауры. Попытки же уйти порталами быстро пресеклась боссом и его свитой.

С большим трудом нам удалось унести ноги в предыдущий зал, где нас уже ждали возродившиеся там мобы. Весь рейд снова лег, а босс, именуемый Магистром Сайфером, пленил троих игроков, в том числе и одного из топовых офицеров.

Двое вернулись на респаун в течение нескольких часов, но не наш офицер. Да и те, что вернулись, до сих пор приходят в себя.

Во второй раз мы вновь основательно подготовились. Расходники, наемники, новая тактика. Клановые логисты быст-

ро рассчитали новые схемы и выдвинули план действий.

Крайняя комната, до которой мы добирались, находилась за дверью, перед которой мы сейчас стояли. Рейд регенерировал, восстанавливая веру и прану, а также обновлял бафы и рассовывал халявные расходники, выделенные кланом, по карманам.

Руководство клана не поскупилось и на захват нового замка были наняты две тройки наёмников, что активно предоставляли свои услуги, едва проект стартовал. За каждую тройку было выложено полновесных девятьсот золотых монет + небольшая доля рейд поинтов для дележки добычи. Всё это было мелочью в сравнении с тем, что в бешеной гонке кланов каждая неудача откидывала нас на несколько шагов назад. Клан «Грострасские волки» и «Темный договор» внимательно следили за нами и ждали, когда же мы снова оступимся, каждый раз цепляясь за любой наш просчёт, в попытках низвергнуть нас с первой позиции рейтинга.

Из нанятых наемников самая колоритная тройка, выступавшая в роли пушечного мяса – параллельно являлась ещё и топовой тройкой на нашем кластере. Было даже основание полагать, что и по отдельности каждый из игроков этой тройки являлся лучшим в своём роде деятельности.

Тройка эта состояла из гибридного хила, рассы Н'астриец, роги – человека и знатного дварфа, помеси танка и рунного жреца, что вместо накладывания рун в бою, зачастую сыпал

благим матом, приправляя временами всё это дело изрядной порцией праны, отчего материки зачастую могли возыметь реальный эффект...

Стоило только упомянуть коренастого дварфа, размахивающего массивным топором с воплем "Бздык-тыгыдык" как все гномьи недруги, кося глаза, лунной походкой трусили в обратном направлении от него. А недругов у него, к слову, было порядком.

Дварф подошёл к отыгрыванию своей роли со всей душой и был явно на своём месте. Апрогейт, так его звали, стоял перед дверью, ведущей к боссу, он должен был идти на острие атаки. Две тысячи четыреста сорок хит поинтов на его сорок третьем уровне внушительно подкреплялись целой строчкой разномастных бафов и не менее внушительной бородой, которая, по слухам, напрямую влияла на количество очков веры у дварфов.

Держа в правой руке легендарный дварфийский боевой топор, полученный за прохождение уникального специализированного квеста, а в левой бутылку крепкого мьёда, полученный за помощь трактирщику в переносе ящиков на склад он бычился и причитал:

– Топ клан кластера говорите? Да я на десятом уровне с парой неписей устраивал заварушки похлеще ваших рей-

дов. – Пригубив из бутылки, он пнул дверь, словно бравый герой, собравшийся эффектно вломиться в комнату с плохими парнями. Та, естественно, не открылась.

– Он вывел игровое пьянствование на качественно новый уровень. – Прикрывая глаза, прошептал в офицерский чат один из командующих рейдом, подходя к двери и вставляя в неё ключ.

– И ведь действительно, вывел – Ответил ему другой, косясь на появившуюся в строке бафов дварфа иконку:

**"Как много выпито не нами"**

**Повышает регенерацию хит поинтов на 3 единицы за такт.**

**Эффект: Опьянение, шанс промаха увеличен, шанс уклонения уменьшен пропорционально выпитому алкоголю. (1.1%)**

**Эффект: Помутнение сознания, харизма -5 единиц.**

**Уникальный эффект: Повышает показатель силы на 1 единицу за каждый нанесённый по противнику удар, суммарный бонус не более 15% от базового показателя силы.**

А ведь при своём топовом сете гном должен был иметь не менее пары сотен единиц силы...

\*\*\*

Рейд из двадцати одного бойца стоял в широком дверном проеме, командиры раздавали команды в общий чат, дварф, при поддержке пары клановых танков и почти не отходящего от него хила, сделал ещё глоток своего пойла, оставляющего синий дымок, сочившийся из горла, и сплюнул на землю. Роги уже прощупали агро шести рыцарей, что стояли в центре зала и пытались медленно протиснуться к ним за спину, прижимаясь к стенам.

Но в этот раз рыцари не стали ждать пока мы зайдем в зону их агро. Сайфер, до этого плящущийся на висящего на копье нашего офицера, не спуская с рукоятки своего двухметрового палаша руки, забормотал что-то на неизвестном, не то эльфийском не то ещё каком наречии.

Реакция была мгновенной.

– МАГИЧИТЬ ВЗДУМАЛ, КОЛДУНСКОЕ ОТРОДЬЕ! – Взревел дварф, всё тут же пришло в движение. Позади рыцарей из инвиза вышла рога из тройки Апрогейта, одна секунда и рога с дварфом, посредством быстрого телепорта, меняются местами. Дварф реагирует на ближайшего рыцаря и с рёвом "Хапни-ка стали, чёрт" в поразительном, для горного жителя прыжке, разрубает щит надвое, усаживая того на землю и получая оплеуху от другого среагировавшего рыцаря. Рога вновь использует транспозицию и, появившись на

месте Апрогейта, ныряет в тень, почти сливаясь с окружающим полумраком.

– Неплохо разыграно. – Хмыкнул один из офицеров. За эти четыре секунды активизировавшийся рейд почти сблизился с врагами, маги начали каст, а лучники успели послать по паре стрел по оказавшемуся без щита рыцарю.

Хил подлечил дварфа и тот пустился вдогонку за всеми, не забывая сыпать отборными матами и угрозами, как врагам, так и союзникам.

Фиолетовая волна пронеслась вдоль зала, цепляя нескольких магов и пару хиллов, сбрасывая тем касты заклинаний и вызывая ругань в общий чат.

На рыцарей обрушилась серия стихийных бедствий, посланных не сбитыми с каста магами, следом вклинились танки и дамагеры, до босса, однако, ещё никто не добрался, пятёрка его охраны перекрыла к нему путь, но всё шло по плану.

Одно мгновение и вокруг Сайфера материализуется звезда рог, скованные боем рыцари не имеют возможности прийти к нему на помощь а одна из рог снова применяет транспозицию, идеально отыгрывая момент с дварфом, в результате чего тот появляется уже с занесённым для удара топором и,

плюнув грязное ругательство бьёт аккурат в бедро боссу.

Впрочем, никакого особого эффекта это не возымело, полоса его хит поинтов едва дёрнулась, а вот встречный палаш знатно приложил дварфа по кольчуге. Тот смачно крякнув, встал в защитную позицию, свою задачу он выполнил и теперь его роль – терпеливо ловить плюхи.

Однако босс так не считал, внезапно выпрыгнувшая из инвиза рога оказалась неаккуратно, скорее даже случайно, напоротой на палаш. Потеряв треть хп, истекая кровью, она скрылась вновь, но фиолетовая волна почти моментально догнала её, выводя из инвиза и сковывая движения. Не обращая внимания на появившихся из инвиза ещё двух рог и прыгающего вокруг, матерящегося Апрогейта, босс в три шага сблизился с рогой и, оставляя синий шлейф, нанёс мощный размашистый удар, лишая ту ещё трети хит поинтов и откидывая к ближайшей колонне.

Параллельно гулкое эхо падающих доспехов ознаменовало смерть рыцаря, лишённого в начале боя щита, и лучники переключились на босса который, сообразив, что происходит, отдал команду ещё живой четвёрке охраны. Те в убийственных контратаках, игнорируя входящий урон бросились пробиваться к хилам и магам. Вероятно, им бы не удалось этого, но наиболее крупный из рыцарей применил уже знакомую рейду абилку, ослепляя буквально на полсекунды всех вокруг. Этого хватило, остальные рыцари последовательно

повторяют вспышки. Строй рейда ломается и вопящие всю хилы с магами начинают таять на глазах, к счастью, не быстрее, чем таяли полосы жизни рыцарей, эффектная, но в своём корне бесполезная атака.

В это время босс, потерявший уже треть хитпоинтов, не сумев добить рогу, вернулся к dwarфу, в его левой руке появился искрящийся щит из ярко жёлтого пламени. Всякий раз нападавшая рога безуспешно билась о вовремя поставленный щит, который расширялся и едва ли не сам ловил кинжалы, блокируя урон.

Dwarf кричал от натуги, глотая входящий урон и время от времени ухитрялся делать резкие выпады топором, медленно, но верно, снимая боссу хиты. Один из магов кастует что-то очень сильное и здоровая ледяная глыба бьёт прямо между dwarfом и рыцарем, раскидывая тех по сторонам.

Сайфер встаёт и ненадолго замирает, офицер рейда, следящий за боем и координирующий действия игроков, в какой-то момент подумал, что тот расфокусировал взгляд и смотрит в интерфейс. Но босс быстро встряхивает головой, оглядывается на умирающих союзников, затем поворачивается к сыплющему матами Апрогейту и, садясь на колени, бьет рукой с мечом в землю. Град искр разлетается по залу и связывает всех рыцарей потоками огненно-желтых всполохов пламени с боссом, а того, в свою очередь, с висющим на

копье паладином.

Убитый ранее рыцарь из пятёрки охраны Сайфера начинает подниматься.

Полосы тех, что резали вопящих магов и хилов, вместо того чтобы наконец-то таки закончиться, останавливаются на одной единичке, временами пополняясь и спустя мгновение снова возвращаясь к единице от атак беснующихся врагов, не давая неписям умереть.

Сайфер поднимает взгляд, вторая рука избавляется от щита, что разлетелся сотней огненных осколков и остолбеневший дварф давится очередным матом, не успев его озвучить.

Левая рука Магистра Сайфера вытянута в сторону Апрогейта, четыре её пальца сжаты в кулак, а пятый, средний палец, оттопырен вверх, образуя, вне всякого сомнения, известный жест.

Апрогейт возмущенно хапает воздух и заносит свой топор, тот загорается ярко-красным пламенем, но прежде чем что-либо успевают произойти, ослепительная вспышка озаряет зал и уже пришедший в бешенство дварф заливается новой серией ругательств, обнаружив на месте босса лишь лёгкий дымок и ничего больше.

## Глава 3

**Приветствуем вас, Сайфер, администрация проекта "Веер миров" рада видеть вас в нашем мире. В связи с тем, что вы не последовали стартовым инструкциям и не явились в течение двух часов после переноса сознания в представительство администрации ближайшего к вам города (Тантик) уведомляем вас о принудительной телепортации вашего аватара в здание администрации для окончания процедуры переноса и утряски ряда формальностей.**

**Перенос через 20...**

**19...**

**18...**

Именно такое сообщение я увидел, когда мой взгляд прояснился через несколько секунд после рухнувшей на меня ледяной глыбы. О каких стартовых инструкциях идёт речь? Ничего такого не было. Игра сама должна была поспособствовать моей адаптации и никаких формальностей там не предвиделось. Кроме, видимо той, что я в теле какого-то рыцаря и меня атакует целый рейд.

Мерзкий гном, выступавший в рейде в роли главного танка, без конца сыпал матами и гнусными шуточками. За это недолгое время я успел уже сотню раз пожалеть, что пони-

маю его. Не говоря уже о том, что меня здорово потрепали, я пропускал удар за ударом, сам попадая при этом с завидной редкостью. Всё это совсем не было похоже на вводное обучение, ибо били больно, а материли искренне.

При этом игроки определенно не понимали, что говорил я. Несмотря на то, что говорили мы с ними на одном языке.

До принудительной телепортации оставалось пара десятков секунд. Один из моих рыцарей уже лежал мертвым, у троих здоровье было в красном секторе, а у рыцаря – офицера полоса хп приобрела серый цвет, опыт подсказывал, что он неуязвим, но вряд ли надолго.

**16...**

**15...**

Просто так уходить не хотелось, поэтому не долго думая мысленно бью по иконке умения "По воле Его". Интерфейс услужливо подсказывает: «Для активации умения нужно произвести связующее действие» и высвечивает изображение человека сидящего на одном колене приложив правую руку к земле. Не медля повторяю. Пространство вокруг вспыхивает искрами золотистого огня. Они летят к союзникам, образуют плотный поток более мелких искр, один из потоков вонзается в мёртвого рыцаря и над ним вновь вспыхивает полоса хит поинтов. Ещё один поток связывает меня

с плененным паладином и над ним выскакивает несколько иконок:

**"Кровавая жертва"** – Ваши враги клятвенно связаны с жертвой, принесенной в дар силам равновесия. Удары, нанесённые клятвенно связанными врагами по целям оберегаемым заклинанием **"По воле Его"**, не могут быть смертельными.

**"Кровавый союзник"** – Активное заклинание. Вашей волей, тело, лишённое души восстанет и будет сражаться за вас (Единоразово, в случае смерти освобождает душу жертвы).

10...

9...

Что бы ещё натворить напоследок?

Полоска веры, высасываемая двумя активными умениями, стремительно летит вниз, я бью мысленно по иконке **"Кровавый союзник"**, отключаю умение **"Вера – мой щит"** поворачиваю голову к гному. И делаю самое гнусное, что приходит мне в голову.

Гном останавливается на полуслове и секунду пялится на мою руку, образующую нехитрый жест, затем взрывается новой порцией отборного мата и начинает заносить свой топор...

В это время оживший паладин клана «ВнеЗакона» насаживает на копье, на котором сам же и висел секундой ранее – раненую мной рогу.

Бегающим по всему залу хилам не до умирающих союзников. Рыцари, получившие команду убивать именно хилов и магов, обретя временное бессмертие, неугомонно носились за ними.

Разъярённые лучники, воины, танки и другие игроки скакали вокруг них, стараясь переагрить тех и как-либо помешать убивать своих саппортов. Офицеры рейда тоже не скучали, рассыпавшейся строй пропустил мимо себя Асдариана, и те теперь давились сталью от неуязвимого рыцаря-защитника.

3...

2...

Довольный проделанными пакостями, бросаю последний взгляд на гнома, запоминая его перекошенное от целого спектра эмоций лицо.

1...

Яркая вспышка лишает меня зрения и чувств, и выбивает воздух из легких.словно резкий спуск на американских горках.

Почти моментально всё возвращается назад в нормальное состояние. Просторная комната, аккуратные, деревянные полы, светлые стены, стол в центре и пара кресел. Как будто на приёме у хорошего психолога. За столом сидит человек, самый что ни на есть обыкновенный, я бы даже сказал среднестатистический, одетый в простенькую рубашку и брюки, подходящие больше реалу нежели сеттингу фэнтезийного мира аля варкрафт и диablo. Его взгляд расфокусирован и устремлён куда-то вдаль.

Пока я делаю тяжёлый вдох, вновь наполняя легкие воздухом, человек начинает говорить:

– Здравствуйте уважаемый Сайфер, видимо, вы увлеклись выбором и настройкой персонажа, поэтому мы перемес... – в этот момент он расфокусировал взгляд и увидел меня, двухметрового рыцаря в массивной броне стоящего на одном колене с мечом в одной руке, и прощальным жестом для гнома в другой. Всё это приправлено кровью и остаточной витающей вокруг магией.

– Ох – Только и смог выговорить тот.

– И вам не хворать. – Ответил я, всё тем же раскатистым и мощным голосом.

Человек полную минуту осматривал меня, и, видимо, пе-

риодически заглядывал в интерфейс, что-то выясняя и сверяя. Я, привстав, тоже разглядывал его, ожидая хоть какой-нибудь реакции.

Наконец он хмыкнул и, вставая, сказал:

– Я так полагаю, вы, Магистр Сайфер, босс данжиона "Твердыня Третьего Ордена"?

– Я бы тоже хотел узнать это, и поподробнее, если можно. – Это был уже первый звоночек, он явно был удивлён.

– Узнаем, не беспокойтесь. Вы же – Максим, 27 лет, Новосибирск? – Он подошёл ко мне ближе и начал вновь внимательно осматривать.

– Вот это точно я. Во всяком случае, до переноса.

– Участник программы переноса сознания для людей находящихся при смерти?

– Да, именно так. – Сознание всё ещё было в лёгком дурмане и предшествующие переносу события вспоминались с трудом. Но как ко мне пришли в больницу и предложили принять участие в проекте, как подписывал договор и оговаривал условия – Помню хорошо.

– Поразительно – Всплеснул он руками – Видимо, мы наблюдаем какую-то аномалию в процессе переноса сознания, однако это вне моей юрисдикции, сейчас сюда прибудет компетентный специалист. – Стоило ему закончить предложение, как посреди комнаты вспыхнуло гало пламени. Из него вышел ещё один человек, больше похожий на интеллигентного вида бизнесмена, и... кого-то ещё, смутно знакомого

мне.

В отличие от своего предшественника, который тут же удалился в тот же портал, этот обворожительно улыбнувшись сразу перешёл к делу:

– Здравствуйте Максим, я Сергей, один из ведущих специалистов компании в нескольких областях. Ваш случай, хоть его природа нам и неизвестна до конца, попадает под мою юрисдикцию.

– За последний час это первая более-менее хорошая и понятная мне новость – Начал было я. – Надеюсь, вы объясните мне что происходит.

– У меня есть пара версий, но дело требует подробно-го разбора. Видите ли, Максим, Веер миров устроен таким образом, что прямое вмешательство администрации в игру невозможно, практически все аспекты этого мира – Он обвёл руками комнату – Контролируются искином "Самми", на сегодняшний день он один из самых совершенных искусственных интеллектов на планете. Мы – администрация, являемся своего рода посредниками между реальным миром и игрой.

– Хотите сказать, что вы не имеете никакого серьезного влияния на Веер миров? Не находите это опрометчивым?

Сергей дружелюбно улыбнулся:

– Что вы, Максим, конечно же, мы не могли просто взять и отдать все рычаги управления искину, чья компетентность

в этом вопросе ещё не изучена, но это всё вторично, хотите кофейку? Нам предстоит долгий разговор.

В следующие пол часа я подробно описывал Сергею все, что произошло со мной с момента переноса. Честно говоря, что было непосредственно до переноса я и помнил то не особо хорошо, как меня и предупреждали.

Я рассказал ему про квест, что немало удивило его, как и рейд, устроенный на меня кланом "Вне закона".

Внимательно выслушивая меня, временами погружаясь в интерфейс, в итоге Сергей сообщил мне следующее:

– Вашим переносом, Максим, занимался один из искинов. Перенос, как правило, занимает несколько часов времени, ваш же, судя по поднятым нами документам занял более шести часов. Ранее мы не сталкивались с ситуации, в которой оцифровка сознания могла бы быть невозможной. Но, честно говоря, ожидали таких проблем, искинами было принято решение не оцифровывать ваше сознание, а перенести его на физический носитель, такая операция хоть и сложнее, но практикуется уже давно и спектр ожидаемых проблем от неё на порядок меньше.

Сергей остановился и подошёл к одной из стен комнаты, в ней тут же образовалось окно. Открыв его он продолжил:

– Вы получили физический носитель в сети наших иски-

нов, в последствии полноценно заняв место одного из них. Игровая логика при этом просто оценила вас, как залогинившегося старого игрока, вполне штатно сгенерировала для вас квест, исходя из заданных другим NPC условий, но так же, так как вы теперь и сами отчасти искин, вернее заняли его место, то вы продолжали выполнять отведённые ему функции. В общем, можете считать, что случившееся является своего рода слиянием функционала обычного игрока и NPC-а в виде искина.

– Это всё конечно интересно, ну, а что дальше? Засадите меня в замок и заставьте умирать по десятку раз на дню? Я на такое не подписывался, и, кстати, в договоре было конкретно оговорено, что я получаю по итогу – на последнюю фразу я сделал небольшой нажим, и с учётом моего голоса, получилось даже немного угрожающе.

– Что вы, Максим, вне всякого сомнения, мы соблюдем букву договора. Мы крупная международная компания и можем нести ответственность за... свои действия – Последние слова он немного потянул, тщательно их подбирая. Я про себя ухмыльнулся, старается замять дело ещё на этапе эскалации.

– И надо полагать у вас уже есть план?

– Максим, мы предлагаем вам обнулить все накапливаемые характеристики вашего аккаунта, такие как репутация, взаимоотношения со всеми игровыми персонажами и фрак-

циями, ваш уровень, очки умений и... – Он покосился на меня, акцентируя внимание на внушительном мече и окровавленной броне – И ваш инвентарь.

Я собрался было начать возражать, набрав в лёгкие побольше воздуха, нельзя ведь так просто дать им отделаться.

Но Сергей, предвидя проблему, бодро вскинул вверх палец и заговорил вперёд меня:

– Что вы, конечно же, мы возместим вам дискомфорт и моральный ущерб, понесенный от столь удручающей ситуации, можете быть уверены – На секунду он остановился.

Мне показалось, что он считывает информацию с интерфейса, впрочем, особой разницы сейчас не было. Говорит ли он это сам или ему это надиктовывают специально обученные люди, изучившие мой психотип и знающие какие слова нужно сказать, чтобы клиент не подал в суд, да ещё и довольным остался.

– Вы получите все необходимые для кастомизации вещи, дабы имели возможность подобрать внешний облик на свой вкус, ваш уровень будет опущен до десятого, ниже опустить просто нельзя. Ваш стартовый игровой класс – Капеллан, к сожалению его сбросить невозможно, но для Веера Миров это не большая проблема, в процессе игры вы сможете пере-

квалифицироваться во что угодно, выборы подклассов и дополнительных специализаций доступны на уровнях: 10, 30, 60, 100 и так далее. Также игровой почтой в качестве компенсации вам придёт небольшой презент от компании. – Он снова остановился и отвернулся к окну, очевидно чтобы набрать какое-то сообщение в интерфейсе.

Я решил немного поднять ставки:

– Это всё конечно хорошо, но меня целый час избивали тридцать игроков, не говоря уже о том, что я почти полностью потерял возможность самоопределения, может я хотел быть орком или нагой??? – Последняя фраза прозвучала не особо убедительно, но мой громогласный голос прекрасно отыгрывал свою роль.

Лицо Сергея вытянулось, очевидно, на этот случай у них уже была заготовка, и он интенсивно начал:

– Разумеется, это не всё, так же, вам всегда будут рады и предоставят бесплатный кров и обед в лучшей таверне Тантика "Раскат", поверьте, в перспективе вашего бессмертия это многого стоит. Помедлив он добавил: – И в течение целого месяца вы будете получать на двадцать пять процентов больше игрового опыта. – Сергей, не спуская своей обворожительной улыбки, выжидающе уставился на меня.

Чтож, вообще игровой класс особо принципиален не был,

в худшем случае мне это будет доставлять дискомфорт до шестидесятого уровня. После я смогу уже измениться до неузнаваемости, это я уяснил ещё до переноса, успев немного изучить игру через летсплейщиков. Больше, собственно, особого ущерба я и не понёс, кроме морального, от встречи с чёртовым гномом, да лёгкого дурка, от пережитого переноса. Но решил всё же ещё немного дожать:

– А что там насчёт почтового презента?

Сергей едва заметно выдохнул, видимо всё же можно было ещё понаглеть и урвать чего-нибудь повкуснее.

– В презенте будет набор изменения внешности, никнейма, а также золотой стартовый набор, предоставляемый особым игрокам при вступлении в Веер миров. Сергей остановился, и, переждав пару секунд, протянул мне руку:

– Ну что, Максим, по рукам?

Плюшек отвалили, в общем-то, достаточно, хотя многое из этого мне ни о чём пока не говорит, но да ладно, хотелось бы уже закончить со всей этой неразберихой и начать нормально играть... или даже жить?

– А если я не согласен с вашими условиями?– Говоря откровенно, Максим, обнулить вас придётся в любом случае, чтобы отвязать вас от занимаемого искином места в игровом мире.

– Выходит выбора у меня никакого нет? Роль Магистра в рыцарском Ордене может быть не так уж и плохо, всё таки...

– Разумеется, Максим. Однако не забывайте что это всё таки следствие ошибки. Но опять же, откровенно говоря, вы теперь, так или иначе, связаны с Орденами, тут то и проявится ваш шанс на выбор, разорвать эти ниточки связи или пойти по этому пути.– На данном этапе, смотрю, выбор всё таки невелик. Видимо кроме как согласиться – делать нечего.

– Отлично! – Не скрывая радости, заявил он. – Сейчас произойдёт перезагрузка вашего аккаунта, ваш интерфейс и все функции придут в нормальный вид, вы появитесь в Тантике на главной площади, немного дополнительной информации будет ожидать вас на почте вместе с презентом. Имейте ввиду Максим что избавиться окончательно от всех подвязок вашего аватара точно не получится, так что будьте готовы к чему-нибудь этакому. Всего доброго, Максим – улыбнулся он и разжал руку. Как только это произошло, яркая вспышка снова лишила меня всех чувств.

В отличие от предыдущего раза, сейчас телепортация не была мгновенной, я как будто вздремнул, и очнулся уже на оживленной площади крупного городка. Немного осмотрев окружающее меня великолепие, я восхитился, контраст с залами замка был велик, никакой крови и трупов, солнечный город и спешащие по своим делам люди, эльфы, гномы и ещё ряд менее узнаваемых, причудливых рас.

Латы и шлем тоже пропали, вместо них на мне была впол-

не себе простая одежда, штаны, кофта, сапоги. Никакого оружия не было и в помине.

Освоившись с окружением, я перешёл к более интересному. Расфокусировав взгляд, я увидел изрядно изменившийся интерфейс. В правом верхнем углу, привлекая моё внимание, мигал целый ряд иконок, с них я и начал:

1) Поздравляем! Получен 10 уровень. Доступно очков умений: 9, Доступно очков характеристик персонажа: 45.

2) **Вы достигли уровня 10! Вы имеете возможность выбрать Бога – покровителя.**

3) **Вы достигли уровня 10! Выберите свой первый подкласс в меню характеристик персонажа!**

4) **Уважаемый Сайфер, уведомляем вас о том, что вас ожидает посылка от "Представительство администрации проекта Веер Миров" вы можете забрать её в любом почтовом отделении Веера миров.**

5) **Личное письмо от "Третий Орден" нажмите, чтобы прочесть...**

6) **Вы выполнили задание "Остановить штурм замка неумирающими", зайдите во вкладку квестов, чтобы узнать подробности и получить награду.**

7) **На вас наложено благословение Айреса, весь получаемый опыт увеличен на 25%. Время: 729 часов 32 минуты 16 секунд.**

Выполнил квест, занятно. Видимо, прогресс квестов мне не откатали. Это всё хорошо, но заниматься всем этим сейчас не самая лучшая идея, для начала было бы неплохо отыскать ту таверну, отдохнуть, немного освоиться и обустроиться, а потом уже разгребать свалившиеся на меня плюшки, проблемы и раскидывать характеристики с умениями.

С этой мыслью я направился вдоль главной улицы города в поисках той самой таверны "Раскат".

## Глава 4

Найти таверну оказалось не сложно, более того, сложно было её не заметить. Грациозный размах творца этого строения был оценён мной по достоинству. «Раскат» считался у местных жителей чуть ли не достопримечательностью.

Аккуратно возведенное из неизвестного мне вида дерева здание имело четыре этажа, что по меркам Тантика было неплохо. Фасад был украшен разными гобеленами и вывесками, а на входе стоял, видимо, в роли стражника, здоровенный орк, вид имевший, однако, для своей расы весьма солидный.

При моём приближении, к удивлению, орк расплылся в довольно добродушной улыбке и услужливо распахнул дверь. Хозяин таверны встретил меня также, со всем радушием, выдал ключ от комнаты на четвёртом этаже и сообщил, что меня позовут к ужину.

Моя комната находилась на четвертом этаже, самом дорогом и шикарном. Представляла она из себя квадратное помещение, размером примерно пять на пять метров. Обставлено было недурно, и, к слову, ничем не выдавала в себе планировку комнаты в фэнтезийной вселенной. Двухспальная

кровать, очень мягкая и с хорошими пружинами. Стол, сделанный хорошим мастером, с красивыми резными узорами и благородным цветом дуба. Пара таких же стульев, шкаф, огромная тумба, ставящая под сомнение целесообразность шкафа. Плюс к этому еще одна дверь, ведущая, видимо, в маленький чулан.

В игре я был всего несколько часов, но объём произошедшего тянул на пару месяцев моей жизни в реале. Возможность сесть и нормально всё обдумать немало меня порадовала. С облегчением в меню я обнаружил кнопку «Форум», в ближайшее время он мне пригодится, так как толком изучить саму игру в своё время я не успел.

Острая лучевая болезнь, которой я был поражён в результате аварии одной из самых крупных мировых АЭС, сократила срок моей жизни на порядок буквально за пару часов. Единственным шансом выжить, был перенос своего сознания, но от количества нулей в ценах на такие услуги начинало рябить в глазах. Однако мне повезло, одна из ведущих мировых компаний в области виртуализации предложила мне абсолютно бесплатную оцифровку в рамках благотворительности и широкого размаха рекламной кампании. За несколько дней был составлен и подписан договор, сделано пробное погружение и, собственно, произведена оцифровка. В некоторых случаях процесс был обратимым в течение короткого

промежутка времени, но в моём – он был односторонним.

Более того, вышла даже не оцифровка, а перенос сознания на физический носитель, страшно подумать каких денег это могло бы мне стоить. Правда, Сергей ни слова об этом не сказал и, сунув конфетку, поспешил избавиться от меня, видимо тут есть какие-то подводные камни. Ну да ничего, я на месте, живой, здоровый и, в перспективе, бессмертный, какая уже разница?

За дверью, которая как я думал вела в чулан, оказался душ. Хотя, зачем в вирте душ? Может стоит обеспокоиться этим вопросом? Нужно будет поспрашивать при случае у игроков.

К слову, пока я добирался до Таверны, то обнаружил, что мой интерфейс изменился и в других аспектах, было абсолютно невозможно навскидку понять игрок перед тобой или NPC, конечно, некоторые игроки отличались внешне, но вот засада, порой встречались и такие же NPC. Единственный гарантированный способ узнать игрока – никнейм. Что-то вроде xXx\_Вася\_xXx или ТрОль\_гнЁт\_еЛЬ\_ сразу выдавали в своём владельце геймера. Стоит взять это на заметку.

Ведь надо мной по сей час высвечивалось «Магистр Сайфер». Причём «Магистр» – титул, его можно было заменить на другой, или вообще убрать.

Итак, с чего начать? Я вновь вернулся к оповещениям и первым делом тыкнул на восклицательный знак, говорящий о выполненном квесте. Передо мной развернулась вкладка:

**Отчёт о выполнении задания: Остановить штурм замка неумирающими. Не дать прорваться осаждающим в центральные залы. (Выполнено) Получено опыта: 5000+1250.**

**Дополнительные условия:**

**1) Убить как можно больше неумирающих. Прогресс (14/31.) Получено опыта 1400+350**

**2) Не дать неумирающим освободить пленённого союзника. (0/1) Провалено.**

**3) Выжить. Выполнено. Получено благословение Дамонда на 48 часов.**

**Выберите дополнительную награду:**

**1) Наложение случайного положительного эффекта на одну любую вещь из вашего комплекта снаряжения.**

**2) Увеличение кол-ва бойцов в вашем гарнизоне на 1 единицу.**

Тут я призадумался. Наложение случайного эффекта на одну любую вещь из снаряжения это конечно круто, вот только появился я после перезагрузки в простоватой одежде, ни

о какой броне или оружии и речи не было, что мне, на «Потертые штаны» эффект что-ли накладывать?

А как сработает увеличение бойцов гарнизона на мой гарнизон? Мой гарнизон сейчас никак не выдавал своего наличия, и в лучшем случае остался там, в Твердыне, а если верить Сергею, то его вовсе не должно теперь быть. Но с другой стороны, возможно, всё не так просто, как-то ведь игра должна отреагировать на получение мной награды?

Избежать получения награды до лучших времён было нельзя, можно было совсем отказаться, либо принять её, но просто закрыть или свернуть – нельзя.

Думать тут особенно нечего, тыкаю на увеличение гарнизона и нажимаю «Принять».

**Получено 8100 опыта.**

**Поздравляем! Получен 11 уровень. Доступно очков умений: 10, Доступно очков характеристик персонажа: 50.**

**Поздравляем! Получен 12 уровень. Доступно очков умений: 11, Доступно очков характеристик персонажа: 55.**

**Поздравляем! Получен 13 уровень. Доступно очков умений: 12, Доступно очков характеристик персонажа: 60.**

Неплохо, однако, меня прогнал маленьким паровозом квест полученный на сорок седьмом уровне.

Но больше ничего не произошло, в моем гарнизоне не прибавилось рыцарей, лишь бабочка одиноко летала в лучах вечернего солнца, и ничего не указывало на хоть какое-нибудь изменение в чём-либо. Подождав еще минуту какого-нибудь чуда и убедившись в бесполезности этого, я пожал плечами и полез дальше в оповещения.

**Личное письмо от "Третий Орден" нажмите, чтобы прочесть...**

Нажимаю

**Магистр Сайфер, в связи с последними событиями произошедшими в Третьем Ордене и последующим его падением в ересь, уведомляем вас о том, что вы, как последний духовный лидер, из верных светлым идеалам, долгу, чести и клятвам данными семью орденами перед ликом лорда семи миров – отныне берёте на себя бремя судьбы той части своего ордена, что сохранила верность клятвам .**

Довольно размыто.

Но стоило закрыть сообщение, как новая вкладка вновь перекрыла мне обзор. Я слегка ругнулся, нужно будет покрутить настройки, настроить прозрачность да размер окон,

выскочит такое посреди боя и буду, как слепой котёнок, тыкаться в стены.

**Получено уникальное задание: Судьба Третьего ордена.**

**Вы – последний истинный рыцарь третьего ордена, в то время как многие ваши братья впали в ересь а другие сгнули в бездну – вы один из последних, кто может изменить текущее положение дел. И вам решать, стоит ли это делать.**

**Условия выполнения:**

- 1) Возродить Третий орден.**
- 2) Обратить Третий орден в ересь.**
- 3) Скрытое условие.**

**Награда: Неизвестно**

Я снова призадумался. Для задания такого размаха описание было чересчур скромным, ни тебе намёков, что делать, ни указаний, куда идти. Хотя, куда нужно идти и так понятно, но туда мне путь закрыт ещё уровнем так тридцать. Видимо осадочек-то остался, от тёмненького прошлого моего аватара. Хотя, больше ничего, похоже, и не осталось. Вот я, стою посреди комнаты, Магистр Сайфер, рыцарь Третьего Ордена, в портянках и потертых штанишках.

Приняв задание и отмахнув его на задворки планируемых дел вновь включил меню.

«Инвентарь»

В инвентаре, кроме моих шмоток, надетых на меня, обнаружился также и неизвестный ключ, с пометкой «Персональный», от чего он и как пользоваться, написано не было. Так же было пять серебряных монет, но ни номинал, ни количество мне ни о чём не говорили.

В оповещениях висели уведомления о не распределённых очках, выборе бога-покровителя и выборе подкласса, но с этим спешить не хотелось, нужно будет полазить на форумах или опять же пообщаться с игроками.

Не став дожидаться, когда же меня позовут к ужину, я спустился вниз, на первый этаж и, усевшись за здоровый дубовый стол, принялся разглядывать всё вокруг. Имена всего персонала Раската подсвечивались для меня зелёным цветом, официантки мило улыбались, а бармен – коренастый халфлинг, всякий раз, когда я на него смотрел, зазывающе хлопал по бочонку, очевидно наполненного каким-то местным алкоголем.

Заказывать ничего не пришлось, через минуту официантка, судя по всему полуэльф, сама принесла мне кружку того

самого алкоголя и тарелку из трёх закусок, среди которых я узнал только сыр. Скромно выставив всё это передо мной и сообщив, что ужин подадут немного позже, она зарделась и спешно удалилась.

Порыскав взглядом по таверне, я пришёл к выводу, что игроков тут нет, или просто не смог их обнаружить, и решил, что можно спокойно почитать форум. Количество информации, которой я владел о Веере Миров было катастрофически малым.

В кружке оказался самый обыкновенный эль, ну, вернее, в нём по вкусу узнавался эль, но пился он очень легко и приятно, и был на порядок лучше того, что мне удавалось попробовать в реале.

Закопавшись в форум, я начал читать с самого начала, а именно с истории мира: Веер Миров был действительно «веером» в самом буквальном смысле, существовало семь разных миров, каждый из которых соседствовал с тремя другими. Условно говоря, семь миров словно бы спиралью выстраивались вокруг центрального, восьмого мира. Каждый мир был поистине огромным, и исследования только одного может занять у игроков, предположительно, долгие годы. Никакой связи с другими мирами на данный момент не было. Различие миров для игроков были в основном территориальные, но таковых было всего три, так у русскоговоряще-

го населения был наш мир – Явь, у китайцев и европейцев были свои сервера и соответственно свои миры, но внутри игры никаких контактов между мирами пока не осуществлялось. К тому же, ещё четыре мира вообще на данный момент были сами по себе, не являясь ничьими серверами и ни разу никем не были посещены.

Так же довольно интересно выглядело то, что от роду Веру Миров было вовсе не семь недель, мир «существовал» еще задолго до релиза. Дабы не создавать его историю искусственно, разработчики предоставили «Самми» – главному искину, сгенерировать и в ускоренном темпе прогнать почти восемьсот лет игрового времени, наполняя тем самым мир реальной историей и событиями.

Поскролив историю миров, я вычленил самое важное: Первые четыреста лет все миры воевали, как между собой, так и внутреусобно, в передышках знатно огребая от центрального мира, центральный мир был своего рода очагом зла. В какой-то момент в одном из миров к власти пришёл некий владыка, чье имя игрокам пока не было известно. Он смог объединить семь миров, и впоследствии привести их к процветанию и, что самое важное, защитить от напастей центрального мира. После чего он исчез при странных обстоятельствах, все, что есть сейчас – наследие его правления, пришедшее за последующие четыреста лет в глубокий упа-

док.

Вся информация обо всех событиях в Веере собирается игроками самостоятельно и по крупинкам. Поэтому многое было ещё не изведено или очень скудно изучено. В придачу многая информация была слишком ценна, чтобы ее просто так публиковать на форумах.

Однако это всё мне ничего особо не давало, поэтому я вбил в поиск то, что меня действительно интересовало и так или иначе могло отразиться на мне – Третий орден.

К моему сожалению, форум обладал крайне скудной информацией и на этот счёт, но зато было очень много воплей от клана «ВнеЗакона» о невозможности захвата данжиона твердыни Третьего Ордена, об исчезнувшем боссе, без убийства которого нельзя было попасть на следующий уровень. Полистав гневные тирады десятков игроков на этот счёт я ухмыльнулся и зашёл в настройки, снять с себя титул «Магистр», мало ли, признают ещё.

Кое что, однако, о Третьем ордене игрокам уже удалось собрать:

**Третий орден – один из семи орденов, призванных оберегать семь основных миров веера и поддерживать в них баланс тёмных и светлых сил.**

На данный момент известна судьба двух орденов:

Третий – впал в ересь, более не функционирует согласно утвержденным целям, либо выполняет свою задачу искаженно.

Пятый – полностью истреблен в одном из крайних миров веера вторжением светлых сил.

Судьбы основных орденов пока неизвестны.

И пометка:

*Внимание! Тема требует дополнения!*

Мои дальнейшие размышления и чтения прервал милый голос официантки, передо мной на столе уже стояли пара тарелок и новая кружка, но на этот раз с чаем, в этот момент я вдруг ощутил насколько дико проголодался, и поразился этому, реальность происходящего не вызывала никакого сомнения. Запахи, голод, атмосфера. Насколько виртуальный мир мог стать настоящим домом существу для которого он стал единственным местом обитания?

С удовольствием отужинав здоровой тарелкой самого что ни на есть настоящего борща и заев это всё отдельно принесенной тарелкой жареного мяса, я довольно откинулся на спинку тяжелого стула и вновь осмотрелся, чем теперь заняться?

Точно! Меня ведь ждёт ещё посылка, я встал и подошёл к хозяину таверны:

– Уважаемый, а не подскажите, как мне попасть в ближайшее почтовое отделение?

Хозяин таверны – Добродушный мужичок, в теле и в возрасте, рассказал, как пройти к почте, и вручил письмо с просьбой передать его собственно на почту для отправки.

### **Получено задание: Письмо в Харсвод**

**Хозяин Таверны «Раскат» обратился к вам с просьбой курьерского характера. Доставьте письмо в почтовое отделение и положите его в ящик для отправки почты.**

**Награда: Опыт, золото.**

Приняв задание, я поблагодарил его и вышел на улицу, солнце уже практически зашло, небо переливалось в закатных красно-оранжевых цветах, и лёгкие сумерки накрывали город. На дорогах было светло, вместо фонарей город освещали ярко светящиеся мотыльки, только они были на порядок крупнее привычных мне мотыльков из реала.

Почтовое отделение находилось на той самой площади, на которой я появился при рестарте, дойдя до неё и вновь осмотревшись, понял также, что на площади есть некое подобие банка, аукцион, куда же без него, несколько лавок различного назначения: броня, оружие, бижутерия, провиант.

И, собственно, сама почта, небольшое одноэтажное здание внутри представляло из себя скромно выполненный

холл, пару стоек с работниками почты и ящики, очевидно для писем, я подошёл к тому, на котором было написано «Отправка почты» и закинул письмо хозяина таверны.

**Задание «Письмо в Харсвод» выполнено, вернитесь к заказчику для получения награды.**

Смахнув вкладку, я подошёл к почтальону.

– Вам помочь, уважаемый?

А что нужно сказать? По сути это ведь часть игрового геймплея – почта, и вряд ли тут тянутся километры бюрократических излишеств. Поэтому я выдал самое простое приходящее в голову:

– Я бы хотел получить посылку на имя Сайфера.

– Да, такая есть, пожалуйста. – И он достал из под прилавка свёрток, как будто только и ждал меня, чтобы передать его.

Взяв сверток, я оценил его, не особо тяжёлый и не особо объёмный. Мой инвентарь обладал десятью слотами и грузоподъемностью в двенадцать килограмм, мысленно тыкнул по кнопке «переместить в инвентарь» и отправился обратно в таверну, открою лучше там, заодно и займусь распределением накопившихся очков и остальными насущными делами.

В таверне меня сразу встретил хозяин, он пожал мне руку

и вкладка с выполнением задания перегородила мне обзор:

**Задание «Письмо в Харсвод» выполнено**

**Хозяин Таверны «Раскат» обратился к вам с просьбой курьерского характера.**

**Выполнено, получено 60+18 опыта, получено 2 серебряных монеты.**

**Репутация с персоналом таверны «Раскат» +1**

**Репутация с хозяином таверны +2**

Мдаа, на таких заданиях особо не разбежишься да не раскачаешься, или это нормально?

С такими мыслями я поднялся в свою комнату, усевшись на кровать, ткнул в инвентаре по кнопке «открыть посылку», вылезло новое окно:

**К посылке прилагается письмо: Уважаемый Максим, мы ещё раз приносим вам извинения за случившуюся оплошность и дарим вам, в качестве компенсации, этот подарок.**

**Обращаем ваше внимание, что ваша репутация и положение в Веере миров не будут окончательно очищены и некоторые базовые подвязки вашего персонажа останутся неизменны. Смена никнейма должна исправить эту ситуацию, ввиду чего прилагаем к подарку персональную бирку смены никнейма.**

И поверх ещё одна маленькая вкладка:

**Внимание, инвентарь перегружен, ваша скорость передвижения ограничена!**

Я смахнул её и глянул в инвентарь, свободными оставались две ячейки, остальные были занятыми следующими предметами:

**1)Ржавый ключ. Персональный.**

**2)Бирка смены имени. Персональный.**

**3)Большая сумка странника. Расширяет инвентарь до 30 ячеек, добавляет 10% к грузоподъемности.**

**4)Украшенный самоцветами ошейник. Позволяет приручить дикое животное и использовать в дальнейшем в качестве питомца. Внимание, существует ограничение по приручаемым существам. Персональный.**

**5)Качественный рубин(5 штук). Используется, как дорогое декоративное украшение, либо инкрустируется в снаряжение, незначительно повышая его характеристики.**

**6)Набор изменения внешности. В отличие от услуг парикмахеров и стилистов предлагает куда более широкий ассортимент инструментов для полного изменения всех аспектов внешнего вида аватара. Персональный.**

**7)Средний камень телепортации. Позволяет сохранить до двух точек телепортации, и использовать камень для перемещения к ним. Перезарядка 3 часа. Персональный.**

**8)Омолаживающий эликсир (30) Восстанавливает 50% ОЗ, ОМ в течение 12 секунд и на 50% ускоряет регенерацию ОП на 12 секунд.**

В принципе, ничего особо удивительного не было, похоже на донатерский стартовый набор, кои предлагаются почти в любых играх.

Я сразу же активировал большую сумку странника и эффект перегруза пропал.

Среди эффектов, помимо благословения Айреса, висело ещё благословение Диамонда, полученное за выполнение задания по обороне Твердыни, а ведь я про него и забыл.

**Благословение Диамонда: Сам Диамонд, Бог справедливости отметил вас своей печатью, любой покусившийся на вашу жизнь получит штраф 50% к удаче и харизме.**

Не особо то и полезно на данном этапе игры, хотя конечно может отпугнуть всяких недоброжелателей, да преподать урок агрессивным PVP игрокам.

Теперь нужно разобраться с характеристиками персонажа. Я залез на форум в раздел развития персонажа. На 10 уровне помимо основного класса предлагалось выбрать первый подкласс, помимо нескольких рекомендуемых мог быть выбран абсолютно любой, хоть совмещай лучника и танка в одном аватаре. Разумеется, на форумах был знатный холивар на эту тему, о том, где и что стоит выбирать, о танках-хилах, о лучниках-магах и других диковинных вещах. Хотя всё было не так уж и просто, ибо игра при выборе двух классов в будущем при выборе специализации учитывала выбранные классы и создавала на их основе гибридные специализации.

Основной класс давал три ветки развития умений, каждый подкласс добавлял ещё по одной, специализация позволяла соединять пару веток умений разных классов и на их основании создавать новую, гибридную ветку умений, именно это позволяло спокойно объединять классы хила и дамагера, воина и роги и всё в том же духе.

Таким образом игрок с классом лучника и мага, помимо причитающихся ему способностей этих классов, при выборе специализации получит новую ветку умений. Та уже будет подразумевать под собой способности касающихся обоих классов, например самонаводящиеся стрелы, или наделяла стрелы определенными эффектами, позволяя тем создавать защитные купола, огненные вспышки, выступать в роли

варда и так далее до бесконечности.

Правда многие игроки всё равно предпочитали раскачиваться линейно, раз лучник – значит лучник, маг – значит маг используя лишь небольшие отклонения при прокачке.

Подклассы можно было выбирать на уровнях 10, 60, 120, 180 и далее в порядке арифметической прогрессии.

Специализации на уровнях 30, 90, 150 и по той же тенденции вперёд.

Помимо этого выбор божества также мог изменить в определённых рамках некоторые способности или добавить новые.

Теперь о моём классе. Я был капелланом, характер этого класса подразумевал под собой в немалой степени оперирование способностями использующих очки веры для в равной степени истребления врагов на поле боя и воодушевления союзников. Своего рода баффер-дамагер с небольшой примесью хила. К сожалению, на данный момент ничего стоящего найти на форуме про мой класс не удалось, так как стартовать с него было нельзя, а можно было выбрать только в качестве подкласса, заслужив уважение определённых фракций. Очевидно я один из первопроходцев в этом деле.

Мои показатели были таковыми:

**ОЗ: 160**

**ОМ: 70**

**ОП: 25**

**ОВ: 120**

Мог носить только среднюю и тяжелую броню, причём любого типа, также каждый уровень получал дополнительные очки в дух, интеллект и силу. В придачу был ещё ряд бонусов и штрафов, многие из которых мне были пока непонятны.

Прежде чем распределять характеристики, решил всё же залезть в умения, но перед этим нужно было выбрать подкласс...

Но на этом моменте я понял, что время уже за полночь, и меня начинает клонить в сон...

Решив отложить оставшиеся дела на завтра, сделав на форуме пару отметок и сохранив некоторые темы, я свернул все игровые вкладки и с удовольствием отбросился на кровать. В комнате была почти идеальная тишина, а кровать была волшебной мягкой. Бабочка, сидевшая на спинке кровати, попадая прямо в пробивающийся через окно яркий лунный луч, подрагивала крыльями. Размышляя обо всем, что со мной произошло за последний день, я незаметно погрузился в сон.

## Глава 5

Проснулся я рано утром, с первыми пробивающимися в окно лучами солнца. Игровая условность – для полноценного отдыха нужно намного меньше времени, нежели в реале. Немного повалявшись в кровати и понаблюдав за вновь летающей по комнате бабочкой, я, не вставая с кровати, открыл вкладку умений и форум.

Полистал гайды для новичков и почерпнул оттуда порядком полезной информации, но также и обнаружил, что на мой класс гайда мне не найти. Не было пока ещё прецедентов со специализацией «Капеллан», только некоторые отдаленно схожие классы.

Будучи боссом, мой класс был Рыцарь-Капеллан, значит, видимо, совмещал в себе роль капеллана и эдакого классического воина. Система, однако, не предлагала мне стать рыцарем, вместо этого можно было заделаться боевым магом, призывателем либо углубиться в раскачку всё того же капеллана. Для выбора чего-то иного нужно было обзавестись репутацией у соответствующих наставников в своей стартовой локации

Откровенно говоря, еще со времен увлечения играми в школе, я испытывал слабость к разного рода петоводам, некромантам, друидам и другим персонажам, способным

разными способами сотворить себе союзников. Поэтому мысль не париться и выбрать именно призывателя тут же подступила ко мне.

Насколько смогут совместиться эти два класса на данном этапе игры, и сколько я потеряю, если не раскачаюсь углубленно в капеллана – это, конечно, вопрос. При выборе углубленной раскачки игрок терял возможность выбора специализации в будущем, имея основной класс и подкласс можно было выбрать три специализации и все они, так или иначе, учитывали имеющуюся пару классов в создании новой ветки умений, а также характеристики и еще ряд менее значимых факторов.

Форум быстро обрисовал ситуацию с призывателями. Как и следовало ожидать – многое зависело от разного рода вводных: раса, подкласс, стартовая локация, распределение характеристик и так далее. Среди популярных билдов призывателей был некромант – порталист, на тридцатом уровне получавший способность открывать порталы в иные планы мироздания, для призыва оттуда разного рода нечисти. Некромант – лучник, в свою очередь на тридцатом уровне получал ряд дистанционных способностей, дающих возможность моментально обращать врагов в нежить, или устраивать им геноцид с помощью стрел, разносящих порчу.

Ну да ладно, будем считать, что выбрал на чистом кредите

доверия за счет Diablo 6 и других игр, которые я застал в свои школьные годы.

Тыкаю по иконке «Призыватель»

Открывается меню умений:

**Вам доступны четыре ветки развития персонажа: Наставник, Уничтожитель, Повелитель, Иссушитель.**

Листая ветки я просматривал умения, в каждой на данный момент было доступно по два умения, следующие должны были открыться аж на двадцать пятом уровне, причём увидеть, что именно должно было открыться, было нельзя. Обидно, однако, очень скромный упор на долгосрочное планирование и тактический расчет персонажа.

Итого: восемь умений на двенадцать очков. Ветка наставника предполагала как раз те самые бафы, «Щит веры» в роли принимающего урон магического купола.

**«Последний шанс» позволял с каким-то шансом при красных хитах отразить урон обратно в противника, и ослабить эффекты от применения праны.**

Кстати о пране! Я так и не разобрался толком что это.

Минутка на форуме и вуаля:

**Прана – особый вид энергии, можно применять практически для любых действий, имея достаточ-**

**ное кол-во праны и четко сформулированную мысль, можно сотворить небольшое чудо, ее применение основано только лишь на желании игрока, достаточно захотеть её применить. Характерной особенностью применения праны является синяя магия, синие шлейфы за оружием, синее пламя, синий дымок и т.д. В качестве примера, используя прану, можно значительно усилить урон своего оружия, или даже наложить какой-нибудь эффект. Также особо сильные маги могут используя прану кастовать нетипичные заклинания. Однако, всё это зависит от вашего класса, а также духовного уровня. Для его повышения обратитесь к духовному наставнику.**

Так, с этим понятно. Дальше к умениям:

Уничтожитель подразумевал под собой разные боевые умения с использованием оружия ближнего боя, кстати, довольно любопытные.

**«Поражающий удар»** При критическом попадании по противнику, либо при смертельном ударе вы высасываете из врагов в определенном радиусе веру и преобразовываете её в дополнительный урон для следующей атаки.

**«Священное пламя»** Даёт возможность нанося удары по земле посылать во врага огненные искры, нанося урон и имея шанс поджечь их. Отчасти и по стилю

и по иконке было похоже на умение бывшее у меня ещё будучи боссом Твердыни, видимо, то и было когда-то священным пламенем.

Далее был “Повелитель”, там всё скромно, как раз таки ветка призывателя:

**«Голем» Имея достаточное количество эссенции призовите голема, что встанет на вашу защиту.**

**«Стихия для камня» Поселите в своем големе искру одной из четырёх стихий, даруя тому защиту от соответствующей стихии и наделяя его атаки соответствующим типом урона, вплоть до получения способностей на более высоких уровнях.**

И Иссушитель, там же я и узнал что такое эссенция:

**«Жатва» Добудьте из убитого противника жизненную эссенцию, необходимую для различного рода заклинаний призыва, контроля и крафта.**

**«Жертва» Используйте эссенцию для восстановления своего голема, а также его усиления.**

Оглядев еще раз все умения я смело вложил два очка в голема, один для проверки в стихию для камня, по одному в каждый навык ветки «Иссушитель».

Вложил целых три очка в «Щит веры», для защиты себя себя любимого. Одно очко в «Последний шанс.

Осталось еще три, одно в «Поражающий удар», два в «Священное пламя»

Получилось следующее:

**«Щит веры» Уровень 3.** Накладывает щит божественного происхождения, поглощает 60 единиц чистого урона. Стоимость применения: ОМ -25, ОВ -20. Время каста – 2 секунды. Время отката 90 секунд.

**«Последний шанс» Уровень 1.** При значении здоровья менее 20%, дает 15% шанс отразить весь урон обратно в противника, также гарантировано ослабит любой негативный эффект от применения праны на 25%. Стоимость применения: ОМ -20. Время каста – 2.5 секунды. Длительность 240 секунд. Время отката 60 секунд.

**«Поражающий удар» Уровень 1, Пассивная.** При критическом попадании или смертельном ударе из всех врагов в радиусе 6 метров, включая жертву, высасывается по 5 единиц веры, и конвертируются в дополнительный урон для вашего оружия в следующем ударе по курсу: 2 единицы веры = 1 единица урона.

**«Священное пламя» Уровень 2,** Пошлите во врага огненные искры на расстоянии до 7 метров, нанеся

при попадании 24 ед. урона и имея 12% шанс поджечь его. Стоимость применения: ОМ – 20, откат 12 секунд.

**«Голем» Уровень 2, Используя 6 единиц эссенции, сотворите голема из глины и магии, имеющего 170 ОЗ, и наносящего 12-18 единиц урона. Стоимость применения: ОМ – 40 + компонент «Жизненная эссенция» 6 штук. Каст 5 секунд, не более одного призванного существа одновременно.**

**«Стихия для камня» Взаимодействуйте с големом любой стихией, чтобы даровать тому бонусы соответствующей стихии. Сопротивление урону от соответствующей стихии 15%, получение големом умения согласно наложенной стихии. Уровень умения растёт с уровнем умения «Стихия для камня».**

Далее были «Жатва», применяющаяся на мёртвых врагах и «Жертва» – на големе.

Ну, вроде понятно, теперь дело за малым, характеристики и шмотки, а то гоняю в тряпье, как нуб первоуровневый. Хотя, формально я и был нубом.

Характеристик было всего семь видов и у меня на них было шестьдесят очков:

**Тело(26)** – за 1 единицу 5 ОЗ, и за каждые 25 единиц +1 к регенерации за такт в бою (3 секунды) но не более 3 за очки характеристик.

**Сила(26)** – за 1 единицу 2 ОЗ, +0.2% к крит. урону, + 0.5 к силе удара с руки и повышения шанса на максимальный урон с оружия, + к выносливости, которая почему то нигде и никак не отсвечивалась.

**Ловкость(13)** – за 1 единицу +0.3% к шансу крит атаки, + к меткости дистанционных атак, + увеличивает сноровку (позволяет уворачиваться от вражеских атак) и немного увеличивает максимальную скорость передвижения.

**Интеллект(13)** – За 1 единицу +3 к ОМ, за каждые 20 единиц +1 к регенерации за такт в бою и вне боя (3 секунды), но не более 4 за очки характеристик.

**Дух(19)** – За 1 единицу + 2 ОП, за каждые 30 +1 к регенерации за такт в бою (3 секунды) но не более 3 за очки характеристик, + увеличение потенциала использования праны.

**Удача(13)** – Каждая единица увеличивает шанс благоприятного исхода в событиях, в которых удача может играть какую-либо роль.

**Харизма(6)** – Каждая единица увеличивает шанс благоприятного исхода в диалогах и вероятность более выгодных цен в торговле.

Так, что мне нужно? Как призывателю потребности в ОМ особой нет, но ветка уничтожителя потребляет её немало. Пятнадцать очков в интеллект. Удача это, в принципе, параметр довольно важный, хотя его польза в данном случае, конечно, под сомнением, десять очков в удачу, харизма, как по мне, так вообще почти бесполезная характеристика, дух, очевидно, какую-то роль да играет, но я пока по достоинству оценить это не смог, пусть будет пока тоже десять, остаётся тридцать пять, по пятнадцать в силу и тело, и пять в ловкость.

Появляется меню предпросмотра:

**Тело (41)**

**Сила (41)**

**Ловкость(18)**

**Интеллект(28)**

**Дух(29)**

**Удача(23)**

**Харизма(5)**

И это даёт мне:

**ОЗ: 292 (Регенерация 1 за такт)**

**ОМ: 115 (Регенерация 1 за такт)**

**ОП: 45 (Регенерация 1 за такт)**

**ОВ: 120 (Регенерация 1 за такт).**

При этом все параметры регенерируют лучше при медитации, сне, установке ночлега, костра и употреблении некоторой пищи или напитков.

Тяжело вздохнув, я мотнул головой, сбрасывая все вкладки, теперь можно и шмотом заняться.

Спустившись вниз, я перебросился парой слов с хозяином таверны и направился к той самой площади, где собственно и был аукцион. В кармане было семь серебряных монет, форум подсказывал, что один золотой – шесть серебряных монет, одна серебряная – десять медяков, а пять золотых – один доллар.

Вопрос того, где достать ещё немного золота, решил быстро, подойдя к торговцу, который торговал всем подряд, и, пробежавшись по своему инвентарю, я обнаружил, что качественные рубины из золотого стартового набора стоят по пятьдесят золотых. А на аукционе и вовсе по семьдесят-восемьдесят, один я тут же выставил на аукцион за девяносто монет, продается – хорошо, нет – так нет. И один рубин продал торговцу за пятьдесят.

Далее, вернувшись к тому же аукциону, начал подбирать на свой уровень снаряжение, пользуясь всё тем же форумом. Оказывается, на себя можно было надеть довольно много всего, помимо стандартных шлема, перчаток, нагрудника,

поножей и сапог можно было натянуть на все десять пальцев кольца, амулет на шею, оберег на запястье. И ещё были разные уникальные предметы. К сожалению, для меня выбор был довольно скромным, на возможность одеть что-либо влияли класс, уровень и даже характеристики. Это я, к слову, не учёл, но, полистав слоты, понял, что проблем особых нет.

Поставив нужные фильтры, я подобрал себе полный комплект средней брони на тело, довольно скромный, вышло всего на девятнадцать золотых. Забил все пальцы дешёвой бижутерией с минимальными стататами и взял неплохой амулет за целых восемь золотых, который, помимо четырёх интеллекта, давал шанс 5% каждый такт восстановить дополнительно 3 ОМ.

Теперь оружие; полистав предлагаемое мне барахло, я скривился. Играя через призывателя, неплохо было бы иметь что-то дистанционное, но луки мне были вообще недоступны, а для арбалетов нужно было много ловкости, да и ветка уничтожителя не подразумевала использование таких навыков. В основном одноручные и двуручные мечи, при этом взять два меча я не мог, только один.

Через несколько минут поиска на глаза мне попалась булава, статы её были весьма неплохи в сравнении с мечами:

**Средняя булава**

**Уровень 11**

**Требуется: Сила(35), Ловкость (16).**

**Урон 16-21**

**Шанс критического удара 15%**

**Эффект: 6% шанс оглушить противника на 1.6 секунды и сбить каст заклинаний и умений.**

**Эффект: 2% шанс наложить на врага кровотечение.**

И цена всего восемь золотых, неплохо, так как выбирать было особо не из чего, да и покупать что-то более дорогое не хотелось, даже если бы были на это деньги. Я взял булаву, вот поднаберусь опыта немного, там уже и можно будет взять что-то подороже.

Закончив с покупками, я открыл окно характеристик, с учётом бонусов за снаряжение вышло:

**Тело (46)**

**Сила (42)**

**Ловкость(26)**

**Интеллект(35)**

**Дух(30)**

**Удача(27)**

## Харизма(5)

И это даёт мне:

**ОЗ: 265 (Регенерация 1 за такт)**

**ОМ: 136 (Регенерация 2 за такт)**

**ОП: 47 (Регенерация 1 за такт)**

**ОВ: 120 (Регенерация 1 за такт).**

Ладно, с этим всё понятно, теперь к делу, время попробовать покачаться самостоятельно да опробовать в бою то, что имею. Несмотря на выданный Третьим Орденом квест и все мои подвязки – качаться всё равно придется, иначе из нубятника даже не вылезу. Немного рысканий по форуму выдали мне примерную карту Тантика и его окрестностей, составленную каким-то доброжелателем. Подробные карты, увы, можно было только купить на аукционе, за баснословные двадцать золотых.

Ещё немного изучения форума подсказало, что до пятнадцатого уровня можно легко подняться, бегая по окрестностям городов и выполняя не особо сложные задания, а вот после уже нужен более обдуманый кач, желательно с пати и предварительной подготовкой.

Оказывается Тантик вообще не популярный город, не является стартовой локацией, и ловить тут особо нечего, но

мне и выбрать сейчас не из чего. Вся локация, как в общем-то и соседние с ней, подконтрольны клану «Вне Закона» и их союзникам. Просмотрев, куда нужно следовать, чтобы найти врагов примерно моего уровня, я отправился за город, на выходе из города стражники молча проводили меня холодными взглядами.

**Вы покидайте безопасную зону.**

**Вы вошли в локацию «Беспокойные холмы».**

Я отправился прямо по дороге, ведущей прочь от города между холмами к очень высокому лесу, высокому настолько, что я даже поразился, хвойные деревья достигали в высоту метров тридцати, не меньше. По пути попадались разносортная низкоуровневая живность, которая даже не агрилась на меня. Зайцы, лисы, какие-то птицы, зайцы покрупнее, лисы поматёрее.

Минут через десять, увидев волков, я остановился, их уровень был в районе девятого, плюс-минус один. Для того чтобы опробовать силы – в самый раз. Отстегнув с пояса булаву я выбрал иконку заклинания «Щит веры» и ужаснулся.

Я не мог выбрать себя в качестве цели для своих бафов. Выходит я мог накладывать их на союзников, но не на себя. Ну и дела. Призвать голема я тоже не мог, просто потому что

у меня не было эссенции. Нужно было начать с кролей...

Однако, возвращаться не хотелось, поэтому, включив священное пламя, я подобрался к одному из вольготно развалившихся на земле волков и примерно с пяти метров ударил в землю в направлении одного из них.

От удара, земля, в месте соприкосновения с моим оружием, чуть полыхнула. Оттуда тут же вырвалась довольно крупная искра и полетела в направлении волка. Однако всё было не так просто, искра даже не думала попадать именно в волка, она свободно обогнула его по дуге и, отскочив пару раз от земли погасла. Волк же не придал моему выпадку никакого значения, даже ухом не повел.

Мда, вот тебе и игра, недостаточно просто тыкать оружием в направлении врага, тут и баллистика и физика и ещё чёрт знает что.

Подождав двенадцать секунд отката я повторил процедуру, но на этот раз прицелившись поточнее. Снова маленькая вспышка и искра, описывающая теперь уже правильно выверенную дугу.

**Вы нанесли 24 урона. Здоровье врага 136/160**

Волк, слегка скульнув, вскочил и резко бросился ко мне, но я был уже готов к такому повороту событий и встретил

его ударом булавы в бочину.

**Вы нанесли 17 урона, здоровье врага 119/160**

**Получено 15 урона, ваше здоровье 250/265**

Тут я понял, что волк не собирается просто стоять передо мной и кусать раз в несколько секунд, как глуповатый моб в старых ММОРПГ. Укусив меня, он пустился бегать вокруг, то отдаляясь, то приближаясь, сильно усложняя процесс попаданий по нему.

Когда волк в очередной раз приблизился ко мне и попробовал куснуть, я отскочил в сторону, слегка зацепив того булавой по лапе.

**Вы нанесли 14 урона, здоровье врага 105/160**

Над волком появилась иконка:

**Эффект: Легкая хромота, скорость передвижения -15%**

Пока волк разворачивался, я примерно прикинул его траекторию и снова запустил в него искрой, но, увы, не попал, и тот, развернувшись, прыгнул, полоснув меня лапой:

**Крит! Получено 25 урона ваше здоровье 227/265**

**Вы нанесли 17 урона. Здоровье врага 74/160**

**Получено 16 урона, ваше здоровье 222/265**

**Эффект: Глубокая рана, вы истекаете кровью.**

**2 урона за такт.**

Довольно тяжело, однако! А это обычный волк, ещё и ниже меня уровнем... Глянув на полоски Жизней и маны – вспомнил о пране. Как там говорили? Просто захотеть применить её? Попробуем...

Закусив губу я подумал о пране и о том, что хочу убить этого волка.

Размашистый удар булавой оставил за собой синий шлейф, и пришёлся прямо в голову, внезапно осознавшего тщетность бытия, волка.

**Крит! Вы нанесли 31 урона. Здоровье врага 57/160**

**Эффект: Ошеломление, все характеристики снижены на 30%**

**Сработало умение «Поражающий удар» 5 единиц веры конвертировано в 2 единицы дополнительного урона для следующей атаки.**

А неплохо!

Но, взглянув на показатели праны, я сразу приуныл, на

этот удар я истратил все сорок семь очков. Эффект при этом был не столь явным, я рассчитывал на что-то посильнее, а так, получается, я просто нанес критический удар ценой всей своей праны. При этом эффект ошеломления скорее всего результат попадания по голове.

Пока я раздумывал над этим, волк, уже бросивший нама- тывать круги, снова цапнул меня.

**Получено 12 урона, ваше здоровье 208/265**

**Вы нанесли 22 урона. Здоровье врага 35/160**

**Получено 11 урона, ваше здоровье 196/265**

Остановившийся волк стал лёгкой мишенью, и я, активи- ровав священное пламя, тыкнул булавой прямо ему под нос, искра тут же зарядила по наглой морде, заставляя того от- скокить и ошеломленно ведя носом заскулить.

**Вы нанесли 24 урона. Здоровье врага 11/160**

**Эффект: Поджог, паника, 5 урона за такт.**

Волк тут же потерял ко мне всякий интерес и принялся кататься по земле, в тщетных попытках сбить пламя и спа- стись. Пользуясь этим я не стал ждать пока он догорит или еще чего доброго сумеет потушиться. Быстрый удар наот-

машь и волк погибает.

**Вы убили: Волк. Получено 16+4 опыта.**

**Сработало умение «Поражающий удар» 5 единиц веры конвертировано в 2 единицы дополнительного урона для следующей атаки.**

Осмотрев волка я, попробовал взять его труп в целеуказание, тут же выскочило небольшое окошко, в котором была одна серебряная монета и больше ничего. Не густо. Ещё с него можно было снять шкуру и разделать его на мясо, но для этого нужно режущее оружие. “Меч бы подошёл” – подумал я с тоской, демонстративно тыкая в тушку булавой.

Рана сильно саднила, надо же, кровотечение продолжалось и хп постепенно падали. Уже сто девяносто. Тратить эликсиры не хотелось, да и вряд ли бы они остановили кровотечение, немного подумав, я открыл инвентарь и взял свое тряпье, в котором появился на площади после перезагрузки аватара. Разорвав рубашку на лоскуты и перевязав одним рану, с удовлетворением увидел растворяющуюся иконку кровотечения.

Вспомнив ещё кое-что, я подошёл к волку и мысленно тыкнув по иконке «Жатва» провёл над тем рукой. От его тушки отделился яркий серебряный сгусток света и, коснув-

шись моей руки, отправился в инвентарь.

**Получена одна жизненная эссенция.**

**Получено 4+1 опыта.**

А неплохо, итого двадцать пять опыта за волка девятого уровня.

Отлично. Так, как там писали на форуме? Медитация? Отойдя под одно небольшое дерево, стоявшее неподалеку, я, чувствуя себя довольно глупо, я скрестил под собой ноги и положил руки на колени, изображая традиционную позу медитации буддистских монахов. Вроде сработало, хп, прана и мана начали довольно резво тикать, заполняя свои строки.

Слегка прикрыв глаза, я открыл форум, можно спокойно почитать что-нибудь, пока медитация не восстановит все показатели.

Увлечшись чтением о питомцах я не заметил, как ко мне подошла пара неизвестных...

**Получено 62 урона, ваше здоровье 152/265**

**Получено 68 урона, ваше здоровье 84/265**

**Крит! Получено 96 урона, ваше здоровье 0/265**

**ВЫ ПОГИБЛИ, Вас убил:**

**РыжийЭльф(36)**

**Клан: ВнеЗакона**

Мир вокруг потерял цвета, и я ещё минуту лежал на земле, наблюдая за обратным отчётом и думал о том, насколько «умно» было восстанавливаться после боя посреди поляны и куда же меня отправит на возрождение, ведь точки привязки, о которой читал мельком на форуме, я нигде не ставил...

## Глава 6

**Вы погибли в бою от рук другого игрока, на вас накладывается посмертный дебаф – снижение всех характеристик на 10% (1 час) и вы будете перенесены на ближайшую точку вашей привязки.**

**Ошибка: Ваша последняя точка привязки находится в более невозможном для возрождения месте. Такое иногда происходит по разным причинам, от изменения владений кланов до смены ландшафта и разрушения локаций, в виду чего ранее сохранённая точка становится недоступной. Вы и ваша точка привязки будете перенесены в ближайшее безопасное место от прежней точки привязки.**

У меня отлегло. Я всё ещё лежал на полянке и обратный отсчёт до возрождения отсчитывал последние секунды. Перспектива появиться в Твердыне с нынешним моим неясным статусом была не очень приятной, особенно, если неписи решат, что от меня стоит избавиться... И будут избавляться вновь и вновь.

Не пустило меня, скорее всего, просто потому что нельзя было взять и привязаться вот так посреди данжа, ведь у данжеонов, как правило, свои условия и правила на случай

смерти игрока, порталов внутри них и т.д.

Отсчёт закончился, и я погрузился во тьму, как будто кто-то отключил солнце. Затем меня подхватило потоком ветра, да так, что захватило дух, словно на крутой американской горке. Яркая вспышка света сменила тьму, и я ощутил под ногами твёрдую землю. Ещё пара секунд и ослепление прошло.

**Вы в безопасной зоне**

**Вы вошли в локацию «Деревня тёмных лун»**

Я действительно стоял посреди небольшой деревушки. Простенькие, но аккуратные дома, множество торговых лавок, и очень, ну очень много народу, не в пример Тантику. Более того, многие из них явно были игроками. Небольшая базарная площадь была переполнена разносортными и разноцветными существами. Небольшой расфокус заполнил мой обзор десятками никнеймов с клан тэгами. Это конечно не гарантировало, что все они игроки, но среди клан тэгов часто встречалась уже знакомая мне надпись «ВнеЗакона», да и к тому же множество зазывных выкриков выдавали типичную, для многих игр, картину:

«Скупаю ошейники лунных гончих, два серебра – штука, желательно опт».

«Рейд в темницы ордена, нид хил и броссер, 34+, опыт».

«Продам гранёные самоцветы, много, или обмен на шмот для берсеркера, предлы в лс».

Оглядевшись вокруг и освоившись, я подумал о том, что моя неосмотрительность в следующий раз может стоить мне и чего-то большего, чем штрафного дебафа на час...

Убили ли меня специально, или я просто попал под горячую руку ПКшника – пока загадка, но здесь моему появлению не придали никакого внимания. А может и просто не заметили.

Осмотревшись, я потопал в круговую по площади, прислушиваясь, чем в основном торгуют, и кто – куда собирает пати, делая в голове заметки, вдруг да пригодится в будущем.

Теперь нужно определить дальнейший план действий. Я в незнакомой местности, бог знает насколько далеко от Тантика, но, судя по количеству и активности игроков, я значительно приблизился к эпицентру основных игровых событий. И можно наконец-то попробовать пообщаться с кем-нибудь и, возможно, завести себе товарищей или даже друзей.

Где стоит заводить товарищей и друзей? Вряд ли на торговой площади, а вот таверна или паб очень даже подойдет. Искать долго не пришлось, вокруг таверны толпилось порядком народу. Пили, ели, спорили, дрались. В общем, класси-

ка.

Зайдя внутрь, я оценил сервис, с Раскатом не стоит даже рядом, но, в общих чертах, вполне прилично, тёплая атмосфера, много народу, огромный камин и грациозная пантера развалившаяся перед ним, ловящая восхищённые взгляды и мурчащая, словно танк.

Протиснувшись к барной стойке, я заказал выпить и поинтересовался, где я нахожусь, на что бармен безразлично озвучил мне название локации: Деревня тёмных лун. И, всем своим видом показывая равнодушие, отвернулся. Я пожал плечами и, взяв кружку налитого мне пива, направился вдоль столов, ища к кому можно подсесть.

Вот компания соклановцев из клана «Легион Эмпирей» что-то активно обсуждают, но сидят плотным особняком, явно не приветствуя чужаков. Дальше сидит орк со звериным оскалом, его туша занимает одну лавку а здоровенный меч, время от времени слегка искрясь – вторую. Стараясь не смотреть на него, протискиваюсь дальше и на секунду впадаю в ступор.

Передо мной за круглым столом вальяжно развалился коренастый дварф с внушительной бородой. Сбоку к столу прислонён красивый и не менее внушительный боевой топор, отдающий красноватой дымкой.

## «Апрогейт»

Гласила иконка над ним – и больше ничего.

“А что?” – подумал я, почему бы и нет. Сидел он один и всем своим видом выражал скуку вселенских масштабов, откинувшись на спинку лавки и пиная ногой стол.

Поставив кружку на стол перед ним, кивнул на лавку:

– Не против?

Дварф, видимо до этого копавшийся в интерфейсе, осмотрел меня и тяжело ухмыльнулся.

– Резво ты под шумок никнейм урвал, не боишься, что трёпки зададут? Я бы вот тебе приложил топором по голове буйной, встретить тебя в пвп зоне. Да садись, не дрейфь.

Дворф ударил тяжёлой ладонью по столу, приглашая присесть и я, садясь, ответил:

– Да мне уже приложили, кинжалами в рёбра, да так, что моргнуть не успел даже.

Апрогейт довольно заржал: – Оно не удивительно, хотя, если по делу, то лить просто за никнейм – не серьезно. Скорее всего кому-то ты дорогу таки перешёл.

– Да какой там, вышел опробовать скилы да новый шмот на нубо-локациях, сел отдохнуть и зевнул, уже и не помню, как там его, но он был из «Вне закона», уложил меня в три удара, я даже повернуться к нему не успел.

– Серьёзный клан, просто так свою репутацию такие не пятнают. А где говоришь, это произошло?

– В Беспокойных холмах, это под городом Тантик.

– Оно и понятно. – Ухмыльнулся дварф – За этими холмами, ближе к Рихейским чащам время от времени появляется Эрминталь, уникальный босс, вот ВЗшки там его и фармят, с него падает артефактное оружие – Дварф поднял свой топор и положил его передо мной на стол. – Мало того, что они сами ревностно охраняют эту территорию, так там ещё и целая пачка местных неписей на них работает. А с нынешним балаганом их теснят со всех сторон, вот они и не подпускают никого к своим фарм точкам.

Слева снизу появилось маленькое системное сообщение:  
**Апрогейт предоставил право просмотра: Морталис**

– Этот я добыл с квестового Эрминталя, с обычных лут немного похуже. – Любовно поглаживая топор, пробормотал дварф.

Я, поняв, что он предлагает мне взглянуть на его оружие, сфокусировал взгляд на его топоре. Это был красивый двусторонний топор, украшенный затейливыми сплетениями узоров и обладавший лёгкой аурой красного дымка..

**Морталис**

**Артефакт**

**Персональное**

**Легендарный боевой топор дварфийской работы, принадлежавший когда-то одному из личных стражей**

**Короля Гор.**

**Уровень 43**

**Требуется: Сила(156), Ловкость (97)**

**Урон 148-148**

**Шанс критического удара 28%.**

**Легендарный эффект: Уровень оружия и его характеристики могут быть подняты на 10 уровней от начального, на поднятие каждого уровня требуется крафтовый ингредиент: Великий кристалл силы.**

**Уникальный эффект: Сокрушительный удар этим оружием не сможет остановить ни один блок или щит, уступающий оружию в своём качестве. Перезарядка 400 секунд.**

**Редкий эффект: 41% шанс при ударе по противнику украсть 2 праны.**

**Эффект: 9% шанс при ударе по противнику ослабить его броню на 10% на 15 секунд (эффект суммируется).**

Я присвистнул, хотя пока и не разобрался в оружии, было очевидно, что передо мной лежал целый сундук золота, и подумал о том, что именно этим сундуком дварф безостановочно дубасил меня буквально сутки назад.

Апрогейт довольно ухмыльнулся, видимо, размышления о топоре, как о сундуке золота отразились на моём лице, и, видно, он был доволен моей оценкой.

– А что за балаган вокруг «ВнеЗакона»? – Хоть я и прекрасно понимал, что это был за балаган, узнать подробности было не лишним, всё таки это напрямую касается меня.

– Первый замок уровня «Твердыня» на сервере, ещё и уникальный в своём роде. Раз уж ты с таким никнеймом, то в курсе дел-то должен быть? Я, кстати, сам присутствовал там, когда тот Магистр исчез. ВЗшки до сих пор беснуются, под стенами замка уже настоящая война идёт за контроль над входом, кто отвоеует вход – тот заходит, проходят до конца, а чего дальше делать-то и не знают, ключ там, понимаешь ли, нужен чтобы открыть дверь на последний уровень. Босса нет, ключа нет, вот и бегают туда – сюда, сливаются через раз да неписей кормят, те уже подкачались на уровень все.

Тут у меня в голове щёлкнуло, персональный ключ в инвентаре – мог остаться после перезагрузки, а не являться стартовым лутом. Я заглянул в инвентарь и проверил.

**Ржавый ключ. Персональный.**

Фокусируюсь на нём, ничего нового:

**Ржавый ключ от старого замка. Вес 0.06кг. Персональный, вечный.**

Апрогейт продолжал что-то рассказывать, а я думал о том, что можно с ним сделать? Продать какому-нибудь клану проход на последний уровень? За такое вероятно готовы мно-

го заплатить, те же «ВнеЗакона». Нужно будет обдумать это как-нибудь.

– А ты чего в такой броньке-то хилой? – вдруг осведомился Апрогейт – Как попал-то сюда с таким уровнем?

Я неопределённо пожал плечами и ответил: – Да занесла вот, беда лихая...

В это время к нам подошли ещё двое, из них я сразу узнал рогу, что менялась с дворфом местами во время боя в Твердыни и регулярно тыкала в меня очень длинным кинжалом, правда, как правило, неудачно, спасибо божественному щиту, почти самому ловившему летящие в меня плюхи.

На голову роги был накинут капюшон, а лицо перекрывал шарф, тёмно-зелёный плащ укрывал кожаную броню с металлическими вставками. На меня не обратили никакого внимания, а отвлékшийся на их появление дворф, ворчливо обратился ко второму подошедшему, облачённому в лёгкие светло-золотые доспехи, судя по всему, жрецу.

– Ну и как эта твоя ярмарка? Сколько можно зазря болтаться черти знает где, самое лучшее, что ты с них выносил – это бутылка Ратнийского рома, и ту не дал даже попробовать.

Жрец скорчил гримасу и ответил:

– Очередная заманушка для бесхребетных простачков, дабы всучить им всякий второсортный хлам с топ локаций...

– А что это там у тебя в мешочке? – ухмыльнулся Апрогейт.

– Точно не хребет. – Улыбнувшись, он бросил на стол небольшой мешочек, из него выкатилось несколько тёмных камешков, я сфокусировался:

**Беозар – Редкий камень, при употреблении с вероятностью в 50% нивелирует долгосрочные эффекты дебафов.**

Апрогейт отодвинулся от них и сплюнул: – Чёрт, Сандрий, ты хоть знаешь, откуда они добываются?

– Скажешь спасибо, когда я засуну его в глотку твоей онемевшей тушки. – Вновь улыбнулся тот.

– Хватит болтать, у нас заказ на тёмных вратах уже через сорок минут, двигаем из этой дыры. – Раздался раздражённой голос роги, он был женским, и возможно эльфийским.

– Бывай дружище – Бросил мне дварф, и, поднявшись, закинул на плечо топор. Сандрий аккуратно собрал выпавшие из мешочка камешки назад и начал водить над троицей рукой, оставляя след из магических рун, постепенно образующих круг.

– Апрогейт, не подскажешь, куда мне лучше сейчас направится? Ну, для раскочки и всего такого?

Дварф неопределённо пожал плечами: – Топай в Давионс, там точно не пропадёшь, тут недалеко, пару часов пути всего, если на маунте. – Он махнул рукой и, с тихим хлопком, вся тройка исчезла.

Давионс, запомнил. Я хлебнул пива из кружки, к которой до этого даже не прикоснулся. Вернуться в Твердыню ещё успею, нужно как-то узнать наверняка, является ли ключ действительно проходом на пятый уровень данжа. Хотя, я был почти уверен, что является. В обозримом будущем это может принести мне немалый доход, ну, или немалые проблемы.

Но пока всё складывается нормально, уж если Апрогейт, контактировавший со мной в виде босса дольше других, не почуял подвоха, то беспокоится не о чем, другое дело, что мой ключ может вызвать ряд вопросов... Но стоит решать эти вопросы по мере поступления. Сначала нужно разузнать обстановку вокруг этого замка, какие кланы, кто за кого и что – где почём.

Я закопался в форум, ища темы по фильтру «ВнеЗакона», «Твердыня Третьего Ордена» и «Магистр Сайфер»

Особо дельной информации не было, несколько крупных

кланов оспаривали право клана ВЗ на владение данжионом, который те уже объявили своей собственностью. Многие обвиняли их в намеренной дестабилизации обстановки на сервере, кто-то в необдуманных действиях, нубоватых офицерах, по вине которых босс данжиона просто взял и испарился.

Администрация на это никаких комментариев не давала, да и всем игрокам было давно указано на то, что все баги решаются автоматически искином Самми по факту появления, что вызывало немалый холивар на форуме.

Было даже объявление от некоего клана «Грострасские Волки», гарантирующее награду за любую полезную информацию о Твердыне или её боссе. На всякий случай я сохранил объявление в закладки, вероятно, оно мне пригодится.

Немного ещё покопавшись, натолкнулся на бестиарий – вариативность существ поражала, не в пример встреченным мной кроликами и лисичкам. Вспомнив об Эрминтале, я ввёл его в поиск, и мне выдало довольно таки немаленькую статью:

**Эрминталь – гибрид оборотня и призрака, является редким блуждающим боссом, принимающим облик самого сильного врага в определенном радиусе (примерно девяносто четыре метра). При этом его сила бу-**

**дет соответствовать силе всех врагов в этом радиусе, в том числе игроков и мобов. На данный момент известно всего три локации, где он может быть встречен. Все эти локации контролируются крупными кланами из топ 10 сервера (С.П.Е.Ц., ВнеЗакона, Тёмный Договор) ввиду дропа редких крафтовых ресурсов и, соответственно, возможности выбивать масштабируемое оружие, для снабжения игроков клана всех уровней – артефактным оружием. По недостоверным источникам, несмотря на непрекращающуюся охоту на них почти с самого старта проекта, было убито всего шесть таких существ, по причине их редкости и крайне сложного процесса умерщвления.**

Далее был скудный дроп лист, перечисление известного уникального лута, немного информации о тактике и способностях, где найти, предупреждения о ПК кланах и, конечно же, армия негодующих школьников в комментариях.

Полистав ещё бестиарий, я вернулся к поиску и забил рекомендуемый дварфом город.

**Давионс – столица трёх фракций, объединённых в коалицию во времена нашествия зараженных. Имеет очень развитую инфраструктуру, торговлю и является центром наёмных сил Яви.**

**Город пользуется популярностью у игроков в счёт**

**того, что имеет выход к десятку разноуровневых локаций и безопасности, обеспечиваемой беспристрастным отношением правящей династии к игрокам.**

Просидев ещё с полчаса на форуме, изучая и подмечая разную полезную информацию об игровом мире, я также заметил тему о выборе своего божества. Как гласил гайд, своим божеством выбрать можно было фактически любого Бога, из мифологий, языческих верований, легенд. Достаточно было всего лишь соорудить небольшой алтарь чтобы призвать божество в этот мир. После призыва для него генерировались соответствующие его образу способности и его можно было выбирать в качестве своего божества, получая предлагающиеся плюшки. Уровень божества мог расти, с ростом количества последователей, храмов, деяний совершённых во имя его и так далее. Помимо божеств, что могли призвать игроки, в Веере были и свои божества, порождённые верованиями местных жителей, многие из которых, кстати, были уже изрядно раскачаны.

Я мотнул головой, сбрасывая форум из обзора и осмотрелся. Народу в таверне – тьма, среди, преимущественно, людей угадывались так же орки, пара гоблинов, хафлинги, dwarфы, эльфы, пара неизвестных существ с заострёнными кошачьими ушками, и ещё ряд трудно узнаваемых из-за доспехов или капюшонов рас.

Апрогейт сказал, что на маунте добираться до Давианса пару часов. А без маунта? Не исключено что в пять-шесть раз дольше, кто знает какие тут у маунтов могут быть скорости. Я вышел из трактира и направился на площадь, к лавке аукциона, отмеченной мной ещё в момент возрождения.

Открыв интерфейс аукциона, с радостью обнаружил, что мой рубин, выставленный на аукцион за девяносто золотых, был куплен.

Забрав деньги, поставил в фильтре критерий «Питомцы». К моему сожалению, сами питомцы не продавались, были только разные квестовые предметы, позволяющие получить в награду пета, вроде моего ошейника из стартового золотого набора.

Я достал из инвентаря ошейник и покрутил его, пытаюсь что-нибудь понять о нём, никакого подробного описания или намёка на план действий, поэтому я снова отправился на форум, там узнал что «ошейники», выданные без квеста, применяются самым что ни на есть буквальным образом, его нужно было надеть на шею дикому животному. Ошейник с самоцветами отличался от других тем, что его было немного легче надеть на животное и возможностью изначальной кастомизации своего пета. Также использовать его было можно только на: Лисах, волках, кошках, триградонах, вивернах,

драконидах и ещё ряде существ, чьи названия мне ни о чём не говорили.

При этом, судя по всему, дело было не самым простым, поэтому я решил отложить всё это на потом.

Закинув ошейник назад в инвентарь, я вспомнил о камне телепортации, он позволял сохранять до двух точек телепортации, и я подумал, что было бы неплохо иметь возможность быстро слинять откуда-нибудь не получая уведомления «ВЫ ПОГИБЛИ». Сфокусировавшись на камне в выпавшем меню, тыкнул по кнопке «Сохранить координаты для портала 0/2»

**Координаты 178465:491753:62 сохранены.**

**Деревня тёмных лун.**

Кинув камень обратно в инвентарь, обратил взор на торговые лавки. В кармане у меня теперь было девяносто шесть золотых монет, пробежавшись по лавкам, купил немного еды, фляжку с квасом и... компас. Наличие в инвентаре компаса активировало соответствующую иконку в интерфейсе.

Давионс находился на востоке от Деревни тёмных лун, я подумал о том, как быстрее можно туда добраться, и меня осенило, тройка Апрогейта ведь ушла порталом. Зарывшись на форум, однако, я выяснил, что порталы являются делом не дешёвым, особенно, на такие большие расстояния. Между

популярными маршрутами налажены порталные сети, позволяющие перемещаться почти без проблем, в остальном всё было не так радужно, и портал до Давионса обошёлся бы мне минимум в двадцать пять золотых, при условии, что я вообще смогу найти того, кто согласился бы мне с этим помочь. Внутренний еврей возмущенно протестовал, ибо весь сет брони, надетый на меня, стоил девятнадцать золотых...

Значит, иду пешком, своим ходом. Немного подумав, я порылся на аукционе в поиске чего-нибудь полезного, и таки нашёл:

**Свиток краткой мимикрии – Позволяет слиться с окружающей местностью и на 60% уменьшает заметность применившего свиток персонажа. Длительность: 22 секунды. Стоимость применения: 65 ОМ. Время каста: 3 секунды. Откат до повторного применения: 60 секунд.**

Стоил по два золотых за штуку. Такая вещь в инвентаре может не раз спасти шкуру в щекотливой ситуации, задавив жабу, купил три свитка.

Ладно, дело за малым, можно и отправляться. Особо не спеша, я направился по улицам деревни, прислушиваясь к объявлениям и предложениям игроков. Было много объявлений о найме кланами игроков на фарм окрестностей Твердыни, пару раз замечал словесные перепалки, видимо всё

за ту же Твердыню между враждующими кланами, судя по всему Деревня тёмных лун была своего рода перевалочным пунктом, наиболее близким к Твердыне, и, следовательно, к первопроходцам этого мира.

Через несколько минут деревня закончилась и я вышел за её пределы.

**Вы покидаете безопасную зону.**

**Вы входите в локацию «Поле брани»**

Уже через двадцать метров дороги я увидел небольшое месиво из нескольких тел, понять, кто есть кто, было сложно, поэтому я немного сошёл с дороги, сдвигая траекторию движения ближе к сражающейся кучке. Подойдя поближе, я понял: пара игроков сражались с... пустыми доспехами, тяжёлый рыцарь махал огромным молотом, попадая по, буквально парящим в воздухе, доспехам и отрывая от них кусочки, которые разлетались на десятки метров по сторонам.

Любопытно, но стоило мне взять доспех в фокус, как желание находиться рядом сразу пропало.

**Блуждающий воин(24)**

На одиннадцать уровней выше меня. Нужно держать ухо востро. Заглянув в инвентарь, я переместил свиток мимикрии в строчку быстрого доступа и отправился дальше по дороге. Как правило, в играх, если идти по дороге, то шанс на-

рваться на неприятности значительно меньше. Буду следовать этому золотому правилу, не забывая, однако, при этом глядеть во все глаза по сторонам.

# Глава 6-1

Искин 6: Формирование технического отчёта о серии ошибок в поведении искина 211.

**Внимание!** Поведение искина 211 отклоняется от установленных норм. Формирование ошибок... Код ошибки № 12 НВ, № 13 НВ, №1 ХВ

*Действие:* Отклонение от первоначально заданных поведенческих норм.

*Причины:* Чрезмерное вмешательство в процесс административных единиц.

Погрешность отклонения поведенческих норм на основании слияния сознаний в виду сложно прогнозируемых моментов превысила заданное значение.

*Реакция:* Запрос по вышестоящим искинам...

Конец отчёта.

Отправка отчёта искинам: 0,1,2,3,4,5.

Искин 4:

*Обработка информации...*

*Реакция:* Инициализировать серию минорных, косвенных вмешательств в игровой процесс для стабилизации ситуации.

Искин 1:

*Действие:* Формирование протокола действий на основании реакции искина 4.

Ошибка – минимальное необходимое количество минорных вмешательств для достижения заданной цели: >10 000. Вариативность последствий с учётом независимой природы поведения игроков сложнопрогнозируема. Вероятность успеха без дополнительных вмешательств = 3.64427%

*Реакция:* Дублировать запрос Искину 0 повысив приоритет технического отчёта до «Важно»...

Искин 0:

*Обработка информации...*

*Реакция* – Инициализировать перенос глобального ивента «Крестовый поход» на более раннюю дату. Инициализировать серию минорных вмешательств в процесс игры на основе нового протокола.

Искин 2:

*Обработка информации...*

*Реакция:* Принято, начат процесс переработки глобального ивента «Крестовый поход» для последующего немедленного запуска.

Искин 1:

*Обработка информации...*

*Реакция:* Принято, инициализирую новый протокол...

Вариативность последствий с учётом независимой природы поведения игроков сложнопрогнозируема. Вероятность стабилизации ситуации в допустимые рамки без дополнительных вмешательств = 64.412%.

Искин 6: Установка нового протокола...

Успех.

Присвоить протоколу кодовое имя: «Директива 17»

## Глава 7

**Крит! Получено 51 урона, ваше здоровье: 214/265**

Изрядно прокопав землю, я влетел в гремучие кусты, царапаясь и запутываясь в сплетениях диковинного растения.

**Вы получили 9 урона от падения, ваше здоровье: 205/265**

**Крапинистая лоза наносит вам 2 урона, ваше здоровье: 203/265**

Я ошалел, ещё и растения дерутся. Схватив булаву, со всей силы махнул по дебрям лозы... Но булава лишь запуталась в ней. “М-да, и тут меч бы пригодился” – подумал я, пытаясь вырвать своё оружие из хватки дикой флоры.

Позади меня слышались звуки активного боя. Два часа пути прошли без всяких приключений, я спокойно шёл по дороге, время от времени слегка огибая особо опасных монстров и один раз применив свиток мимикрии, чтобы прокрасться мимо одной очень буйной компании игроков.

Какое-то время спустя передо мной предстала плачевная картина: Здоровенный каменный голем, семнадцатого уров-

ня, буквально вбивал в землю облачённого в тяжёлые доспехи игрока, не обращая внимания на бегающую вокруг девушку какого-то магического класса, которая, время от времени, пыталась заморозить голема ледяными потоками и периодически вещала на всю округу просьбы о помощи.

От города я отошёл уже километров на десять, не меньше, игроки встречались редко, а дремлющий во мне герой требовал сделать всё по справедливости. К тому же, я был сыт по горло и в реале ситуациями, когда приходилось делать вид, что это не моё дело и, со скребущимися на душе кошками, проходить мимо...

Маякнув девушке рукой, получил инвайт в пати, принял. Здоровье Тортуса, так звали рыцаря, было в оранжевом секторе, 104/370. Наложил на него щит веры и, сблизившись с големом, попробовал ударить его пару раз булавой. Без толку, урон прошёл, но голем быстрее добьёт рыцаря. Запустив в него искру, таки смог переагрить на себя, и, с чувством выполненного долга, отправился в полёт к ближайшим кустам, от очень резво поставленного удара, где сейчас и находился. А кулак, надо сказать, у голема был, что надо, немногим меньше моей головы.

Дёрнув ещё раз булаву, я таки выдрал её из зарослей адского сажени, рванулся на помощь двойке новообретённых

союзников и... понял, что чёртовы кусты опутали своими лозами одну из моих ног. Мало того, стоило мне начать движение, кусты агрессивно дёрнули меня за ногу в обратную сторону.

В следующее мгновение земля очень быстро сблизилась с моим лицом.

**Вы получили 4 урона от падения, ваше здоровье: 200/265**

Да чтож ты будешь делать! Не хватало ещё от кустика помереть, позора потом не оберешься.

Пока я дёргал ногой и ругался, заметившая заминку девушка подбежала ко мне, и, сделав пару хитрых жестов, направила поток морозного ветра на кусты. Лозы тут же съёживаются и начинают расползаться, иные вовсе отваливаются.

– Ну что ты лежишь, бежим, папу ведь сейчас убьют. – Жалобно дёргает меня девушка.

– Да-да бежим. – Задыхаясь, поднимаюсь, и мы бежим назад к голему и рыцарю.

Рыцарь имел в качестве вооружения длинную пику, и, периодически отбегая, всаживал её в голема с переменным успехом. Медлительность противника позволяла спокойно атаковать его с дистанции, или пользоваться старой доброй тактикой “бей и беги”. Я задался вопросом: Как они оказа-

лись в такой ситуации?

Ответ пришёл через пару секунд, голем, получив очередной тычок пикой в брюхо, тяжело выдохнул и, ударив перед собой руками, запустил в рыцаря небольшой камень, отделившийся от одной из рук, аккуратно в голову врагу. Недостающий кусок на руке голема тут же оброс новым камнем.

Запущенный же камень, однако, не долетел до шлема считанных сантиметров, резко изменив траекторию под давлением моего бафа. Здоровье рыцаря осталось на том же уровне, но щит веры уже слетел, а до нового каста оставалось около двадцати пяти секунд.

Кастую на Тортуса «Последний шанс», следом думаю о пране и, сосредоточившись на поджоге, вкладываюсь в «Священное пламя», запуская в голема искру, которая, помимо дымного следа, оставляет ещё и синеватый шлейф за собой.

## **Вы нанесли 24 урона. Здоровье врага: 221/410**

С чего я вообще взял, что камень можно поджечь?

Вновь истратил всю прану, а эффекта ноль... Но времени думать не было, перехватив булаву, попробовал ударить наотмашь, целясь по не маленькой голове голема, но голем отвёл атаку рукой, едва не выбив моё оружие.

Девушка регулярно кастовала разные заклинания, снося голему жалкие единицы хп, а иногда и вовсе не нанося ни-

чего. Тортус в это время что-то химичил сбоку, не то бинтовался, не то открывал какую-то бутылку, я же потихоньку отходя, следил за руками голема, и в очередной раз, когда он начал их заносить, кувыркнулся в сторону...

Кувыркнуться в латных доспехах было не так просто, к тому же, игра не сделала из меня супергероя, мои спортивные показатели ушли не далеко от реала, где были довольно средними. Неуклюже перевернувшись, я вновь вскочил, но своей цели всё-таки добился, камень пролетел мимо.

В это время Тортус, с разбега, и не без применения праны, вонзил пику в область груди вражины, использовав затем какое-то умение, отчего пика, словно отбойный молоток, пару раз дёрнулась в груди голема и пробила её насквозь. Хитпоинты голема серьезно дрогнули, вот только вытащить назад своё оружие рыцарь не смог, и голем, поворачиваясь к обидчику, попросту вырвал её из его рук.

Я зарядил снова искрой, и моя мана на этом закончилась.

**Вы нанесли 24 урона. Здоровье врага: 97/410**

Переагрить, однако, голема это уже не смогло, видимо, торчащая в груди пика жёстко расставила его приоритеты. Пока он отвлекался на рыцаря, я, спокойно зайдя со спины, снова начал дубасить его булавой, два удара и его хитпоинты падают уже до шестидесяти единиц, Тортус в это время ко-

лотит его перчатками, снимая тому по несколько единиц за удар. В меру того, что хитпоинтов я имел значительно больше, перешёл в непосредственное поле зрения голема и принял на себя одну жёсткую плюху, после чего, относительно спокойно, нанёс пару финальных ударов.

**Вы убили: Ярый каменный голем, Получено 20+5 опыта.**

**Сработало умение «Поражающий удар» 5 единиц веры конвертировано в 2 единицы дополнительного урона для следующей атаки.**

Я вздохнул с облегчением, Тортус сел на землю и снял слегка помятый шлем, девушка, с никнеймом «Лисая», уже доставала из инвентаря бандажи и склянки каких-то зелий, я подошёл и плюхнулся рядом, грудь сильно ссадила.

– Спасибо, ещё чуть и он бы меня с грязью смешал. – Прохрипел, протягивая мне руку Тортус.

– Да чего уж там. – Улыбнулся я. – Как он вообще застал тебя врасплох?

– Понимаешь, у Лизы, – Он указал на девушку. – Всего девятый уровень, мы тут уже два дня качаемся на големах, а тут вылезает этот, ну, ярый, это, вроде как, элитный голем, покрепче да урона побольше наносит. Я сначала думал, справлюсь, да не тут-то было, он меня очень ловко оглушил и чуть на месте и не прихлопнул.

– Зачем вам такой рисковый кач? Качались бы где-нибудь под городом, или в компании побольше.

– Да, вроде как, мы и так под городом, ну или под посёлком, тут за холмом маленькое поселение эльфийское, понимаешь ли, честно говоря, даже если бы я умер, то было бы не особо страшно, добежать минут пять-семь. – Пожал он плечами. – Но ты всё равно очень помог, так бы дебаф словил, опыта потерял, да и больно было, честно говоря, всё не привыкну никак к полному погружению. А сам ты чего забыл у чёрта на куличках? Я местных всех знаю, раньше не было тебя тут.

– Ну, в общем, да, не было. – Согласился я. – Я в Давионс иду, так получилось, что занесло меня в Деревню тёмных лун, а на моём уровне делать там нечего, сам, наверное, понимаешь.

Рыцарь неопределённо кивнул и, встав, подошёл к остаткам голема.

– Ты погляди-ка, повезло, на пяток золотых потянет, на, держи, за помощь. – Он кинул мне небольшой камешек, я поймал и сфокусировался:

**Малый синий ихрит – Редкий самоцвет. Раздавите его, чтобы получить 100 единиц опыта.**

– Да я не претендую, я же из чистых побуждений...

– Ничего не знаю. – Замахал руками Тортус. И следом в инвентарь упала пара серебряных монет, лут, в виде золота, делится на всю группу.

Я призадумался, мы ведь в группе, опыт тоже должен делиться на всех, сжимаю камень, он трескается и прочная структура становится жидкой, растекаясь по моей руке.

**Получено 33+7 опыта.**

Тортус вскинул бровь, я пожал плечами и улыбнулся.

– Так будет честно. Одному мне такого всё равно не одолеть. К тому же, свою часть я возьму сам.

И тоже подойдя к голему, провёл над тем рукой.

**Получено 4 жизненных эссенции.**

**Получено 5+1 опыта.**

Ого, а неплохо, не чета волку. Но на призыв собственного голема всё ещё не хватает одной эссенции.

– Так ты чернокнижник? В доспехе? – Удивился рыцарь.

Мы разговорились и в процессе беседы выяснилось, что мы с ним земляки, Тортус абсолютно не разбирался в играх

и вообще принципиально никогда не играл, в отличие от его дочери Лисаи, которую, кстати, звали Лизой. Немного посидев и поговорив, я, было, собрался идти дальше, но Тортус пригласил меня к себе домой. Я не стал отказываться, всё таки земляк, да и к тому же друзей в этом мире у меня пока не было, неплохо было бы обзавестись таковыми.

Оказалось у них действительно есть собственный дом, купленный на деньги, залитые из реала. Дом находился в маленькой деревушке, населённой каким-то подвидом эльфов, практикующих магию иллюзий и шпионаж.

Это был шикарный трёхэтажный дом, можно даже сказать – особняк, выполненный в средневековом стиле. К моему удивлению, в нём было электричество, не такое, конечно, как в реале, но вполне себе настоящее, питалось от энергетического кристалла, вставленного в генератор гномьей работы и давало, по всему дому и прилегающей территории, освещение.

Внутри нас уже ждал хорошо накрытый стол, в том числе и с немалым количеством алкоголя. Истосковавшийся по родине и реалу Тортус, на той стороне бывший Толей, был очень рад этой встрече и явно не хотел отпускать меня трезвым.

Но, как показала практика, упиться до хоть сколько-нибудь серьезного опьянения в игре невозможно.

– А не страшно вам тут жить? Запрессуют ПКшеры или ещё какая напасть, а до ближайшего города километры расстояния.

– Это частная территория, приватизированная, так сказать, этот клочок земли, – Тортус широко обвёл рукой комнату. – Обошёлся мне в пятнадцать штук вечнозелёных. Администрация заранее обо всём позаботилась, эта одна из многих деревень для людей с, так скажем, не пустым карманом. Тут все условия для нормальной жизни, можно даже не вдаваться в игровой процесс. Да мы, собственно, особо и не вдаёмся.

– А давно вы тут уже? Не жалко таких денег на игру-то слить?

– Да мы оцифрованные, что ты, навечно сюда перекочевали, почти с самого релиза.

Я подивился, за семь недель шестнадцатый и девятый уровень, похоже, они действительно не вдавались в игровой процесс.

– И вы вот так просто взяли и оцифровались в игре? – Уже заканчивая предложение, я подумал, что очень вряд ли вот так вот человек, не интересующейся играми, нырнёт с головой в оную и прихватит с собой все пожитки.

– Ох, нет, это было не просто... – Толик залпом осушил очередной стакан и, громко поставив его назад на стол, тяжело вздохнул.

– Понимаешь, Лиза, ей двенадцать было, тогда как раз началась эпидемия АС – вируса, и Лиза оказалась в первой волне заражённых. Тогда ведь как было, лекарство то нашли, но те, кто в первой волне оказались...

Пока искали лекарство, вирус дал серьёзное осложнение. У меня бизнес был собственный, я вывел из оборота деньги, продал свою долю. Вбухал в её лечение, столько, сколько просили, очень много... Этого хватило, чтобы спасти её жизнь, но её почти полностью парализовало. А у меня ведь больше никого не было. Мама Лизы погибла при родах. Я ещё тогда, с горя, чуть не удушился, еле собрался с силами. А после случая с Лизой меня и самого в больницу уложили с инфарктом. Потом выписался, благо, квартира хорошая да машина ещё оставались у нас, но больше ничего. Начал всё заново, вкалывал, как проклятый, почти через год скопил на экзоскелет для Лизы, тогда это была ещё примитивная модель, но радости нашей предела не было. Первый раз за те годы я был, хоть немного, счастлив.

Но это оказалось только начало, вирус продолжал жить и прогрессировать. Я рвал на себе волосы и, от бессилия, ночи не спал, вкалывал, искал выход, да какой там выход мог быть? Врачи руками разводили, денег уже не сыскать было, да и не помогли бы они. Единственным реальным выходом, на тот момент, была ранняя вакцинация. Считай, что все, кто был в первой волне заражения... того. – Толик остановился,

немного перевёл дыхание и снова осушил ещё один стакан.

# 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.