

Всё или ничего: жизнь на кону!



16+

Надежда Щетинина

Надежда Щетинина

**Всё или ничего: жизнь на
кону! Том 1. Путь Лесоруба**

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Щетинина Н.

Всё или ничего: жизнь на кону! Том 1. Путь Лесоруба /
Н. Щетинина — «ЛитРес: Самиздат», 2019

В один день жизнь нашей героини переворачивается. Из-за серьезных проблем ей и её брату приходится отправиться в виртуальный мир. Вот только беда: чтобы отправиться в другой мир, необходимо заплатить крупную сумму, которой, как водится, у них нет. Вот и приходится героине изворачиваться: добывать ресурсы для последующего крафта. В общем, скучать не приходится, тем более что кроме основных проблем девушке необходимо найти потерявшегося брата. Ситуация усугубляется расколом игрового мира на Светлых и Темных. И кто знает, на какой стороне окажется её брат?

Содержание

Глава 1.	5
Глава 2.	13
Глава 3.	20
Глава 4	28
Глава 5.	34
Глава 6.	40
Глава 7 (День первый).	45
Конец ознакомительного фрагмента.	50

Глава 1.

– Просыпа-а-айся, просыпа-а-айся, – визгливый и противный голос раздается недалеко от моего уха. Недовольно поморщившись, отворачиваюсь в другую сторону, покрепче обхватываю руками подушку, вновь проваливаясь в сон.

– Просыпа-а-айся, – вновь уговаривает голос и, не дождавшись ответа, предупреждает. – Последний раз говорю: просыпа-а-айся!

Мышцы на руке резко сводит, и волна неприятных мурашек бежит вверх, направляясь к плечам. Невольно подпрыгнув на кровати, вскакиваю, потирая пострадавшую руку:

– Верлик, ну что за шутки! Больно же!

– Через полчаса Вы должны быть на рабочем месте, – бесстрастно отзывается Верлик, проецируя напротив меня циферблат часов, подтверждающих его слова.

– О, Творец! – бросаю быстрый взгляд на услужливо спроецированное для меня зеркало, убеждаясь, что волосы находятся в полном беспорядке. Ворона. Просто настоящая растрепанная ворона!

– Верлик, все по обычному сценарию! – на ходу панически выкрикиваю я, направляясь к дверям в ванную. Стеклопанель, матовая дверь раскрывается, и я вбегаю в небольшую, пустую комнатку, которая тут же освещается искусственным солнечным светом. Стена сбоку от меня приходит в движение, за доли секунды трансформируясь в закрытый душ с прозрачными дверями.

– Две минуты теплой воды, затем одна минута холодной воды и, наконец, тридцать секунд горячей! – приказываю я, вставая под льющие струи теплой воды. Медленно закрываю глаза и стараюсь успокоить бешено бьющееся сердце.

«Ну, правда, и чего я переживаю? Ведь каждый вечер обещаю себе, что уж завтра-то непременно проснусь раньше и спокойно, не торопясь и вдумчиво соберусь на работу, но в итоге каждое утро бегаю по квартире, как ошпаренная, стараясь буквально за пару минут полностью экипироваться. И ничего же, успеваю. Пусть и в последние секунды, но влетаю в здание. Да и к постоянным выговорам начальника мне не привыкать. Скорее, его удар хватит, если я приду вовремя».

Выбравшись из душа, тут же попадаю под ласковые, теплые струи воздуха, гуляющие по комнатке. Ага, Верлик постарался.

Еще через пару минут я, полностью высушенная, возвращаюсь в спальню. Быстро натягиваю на себя черную строгую юбку средней длины, белую форменную рубашку. Длинные рыжие волосы собираю в хвост, серо-голубые глаза подчеркиваю серебристыми тенями. Разглядываю себя в проецируемое зеркало, и остаюсь в целом довольна своим внешним видом.

Выхожу из комнаты в узкий, темный коридорчик, быстро прохожу на кухню. Она у меня небольшая, не намного больше ванной. Просто маленькая полупустая комната с одним маленьким одноместным столиком, с прилагаемым к нему откидным стулом. Так как Верлик уже обо всем позаботился, то на столе меня уже ждет горячий завтрак в виде яичницы с колбасками. Наскоро перекусив нехитрым завтраком, закидываю на плечо маленькую сумочку, обувая легкие, летние босоножки и легкой, летящей походкой выскакиваю на лестничную площадку. Бросаю взгляд на часы, чертыхаясь, резко разворачиваюсь на каблуках и возвращаюсь обратно в квартиру.

– Верлик, звони папе!

– Уже! – напротив меня материализовывается проекция маленького человечка едва достающего до моих колен. Его длинная, белая, смешная борода обернута вокруг туловища напоподобие туники.

– И что бы я без тебя делала! – в который раз умиляюсь я. Все-таки не зря я год назад выложила все заработанные за лето деньги, чтобы купить «умного», электронного дворецкого. Правда, это бюджетная модель с весьма средним искусственным интеллектом и, соответственно, малым набором функций. Впрочем, учитывая, что моей квартире ввиду ее дешевизны доступны лишь базовые услуги, то средний интеллект дворецкого вполне справляется с заданным объемом работы. Хотя, признаться, я давным-давно забыла, что Верлик – это всего лишь программа, ведь за этот год он стал полноправным членом нашей семьи. Кстати, о семье.

– Доброе утро, опять опаздываешь, – хмуро говорит мой младший братец, выходя из своей комнаты в коридор. – Верлик, мне бы чего выпить!

– А ты, я смотрю, опять всю ночь носился по данжам, – задумчиво констатирую я, разглядывая растрепанные черные волосы.

– Не угадала, – повел плечами братец, принимая у Верлика стакан с апельсиновым соком. – Я принимал участие в Кровавом Турнире и, кстати, выиграл приз зрительских симпатий – 200 эка. Я же говорил, что в этой игре вполне реально заработать денег!

Невольно кривлюсь при упоминании виртуальной игры – бича нашего времени – Фантазерии. Игра появилась лет 100 назад и за это время не только не наскучила населению нашей Империи, но и наоборот приобрела невиданную популярность. Согласно краткой исторической справке, размещенной на Историкофактум – крупнейшего историко-информационного сайта, игра появилась на рынке виртуальных игр в 1020 году со дня Великого Пришествия. Она была разработана группой ученых и была предназначена для полного погружения игрока в искусственно созданную виртуальную реальность, наполненную могущественной магией, захватывающими приключениями, великолепными, фантастическими пейзажами и, к тому же, была приправлена острым соусом – игра гарантировала 100 % ощущения. Последнее, наверное, и стало главным аргументом в пользу Фантазерии. Представьте, Вы – любитель вкусно поесть, но в реальности настолько заплыли жиром, что позволить себе съесть лишний кусочек пирога – форменное преступление против своего организма. А в Фантазерии Вы можете позволить себе питаться эксклюзивными блюдами от лучших шеф-поваров мира, наслаждаясь их вкусом так, как если бы Вы их дегустировали в реальности, но за одним маленьким исключением – Вашей фигуре ни в виртуале, ни в реальности не грозит набрать лишний вес. Вы способны поесть все эти блюда 24 часа все 7 дней в неделю и при этом не потолстеть ни на грамм. А что если в реальности Вы скрюченный от старости человек, без посторонней помощи не способный подняться с кровати, но в виртуале Вы вновь ощущаете себя молодым человеком, заново переживающий все краски жизни? Неудивительно, что за первые два месяца существования Игры в нее переселилось практически все население Империи, начиная с 5-летних детишек и заканчивая немощными стариками в возрасте 390-400 лет. Все эти люди переселились в Игру, разменяв серую и скучную реальность на наполненную магией и приключениями Фантазерию. Естественно, Правительству пришлось бить тревогу, когда жизнь в Империи замерла: перестали работать заводы, общепит, магазины, общественный транспорт, школы, детские сады. Казалось, что Империя вымерла. Тогда Император (глава государства) специальным указом национализировал корпорацию Фантазерию. С тех пор игра стала государственной и жестко лимитированной. В частности, появились 3 вида аккаунтов:

1. "Детский", предназначенный для использования лицами от 12 до 18 лет. Тариф – 1 эка в час. Ограничения: 1) время использования – не более 4 часов в сутки. 2) контент 18+ отключен. 3) Эффект погружения установлен на отметке 50 процентов, при этом ощущение "боль" отключена, некоторые эффекты отключены, такие как "кровь", "обрубки тела", "физиологические выделения".

2. "Взрослый". Возрастное ограничение – для лиц старше 18 лет. Тариф – 5 эка в час. Время использования – не более 8 часов в день. Возможность отключения контента 18+, возможность выбора процентов эффекта погружения: 50%, 75%, 100%.

3. "Вип". Возрастное ограничение – для лиц старше 18 лет. Тариф – 20 эка в час. Время использования – не более 12 часов в день. Предоставляются аккаунты повышенной комфортности. Предоставляются скидки на ежемесячный налог на недвижимость в игре.

Впрочем, даже установление жестких лимитов не помешало большей части населения Империи жить Игрой. Для того чтобы обеспечить комфортное существование богачам и аристократам, миллионы эка полились широкой рекой в виртуальные банки Игры. Некоторые из низших слоев населения Империи увидели отличную возможность заработать. Кто-то пошел в наемники, выбрав себе класс воина, мага или лучника. Другие предпочли взять в руки виртуальный молот и стать искусными кузнецами и ювелирами. Да, согласна, возможности для неофициального заработка Игра предоставляет просто неограниченное количество, но опять же, чтобы зарабатывать действительно большие деньги необходимо стать, как и в реальности, профессионалом своего дела. Либо мастером, если ты избрал себе путь ремесленника, либо достичь, как минимум, 200 уровня, если ты избрал путь наемника. И то, и другое достичь очень сложно, если даже не сказать, что невозможно. Почему? Да все просто. Есть два пути быстрого и успешного развития: либо вливание огромных финансовых средств для покупки наилучшей экипировки, либо вступить в сильный и богатый Дом, который поставит своей целью подготовку тебя на место мастера Дома или гвардейца Дома. Как Вы понимаете, это невозможно без соответствующих знакомств.

– Молодец, – улыбаясь, пожимаю руку брата, отмечая про себя, что долгие часы игры в Фантазериум, как ни странно, принесли хоть какой-то положительный результат. Хотя, если бы эти часы он потратил на что-то действительно стоящее, например, на подработку, как я, то денег бы заработал, конечно же, гораздо больше. Все-таки наши родители непозволительно снисходительны к Эдарду (ударение на второй слог).

– Эвелин! Автолет уже здесь! – возле меня вновь материализовывается фигурка дворецкого, рьяно махающего руками.

Кивнув брату, скорым шагом прохожу по коридорчику обратно на кухню, Впрочем, не задерживаясь в ней, открываю дверь на балкон. Вдыхаю ледяной, чистый воздух, облакачиваясь о перила. Оглядываю окрестности, ожидая увидеть прибывший автолет.

«Ну, вот, опять обманул. Любыми способами выгоняет меня на балкон, боится, что опоздаю».

Пока есть время наслаждаюсь видом города с высоты моего 354 этажа. Напротив моего дома стоит 456-этажный небоскреб для среднего класса. Говорят, на крыше их дома находится самый настоящий парк с живыми деревьями, цветами, животными. Но лично мне в это не верится, ведь на нашем материке, где каждый метр земли застроен небоскребами, фабриками, заводами, магазинами, развлекательными центрами и другими жилыми/нежилыми постройками уголок настоящей живой природы ценится на вес золота. Ну, не способны жители среднего класса обеспечить себе роскошь, доступную лишь аристократам и богачам.

Резкий порыв ветра приподнимает локоны моих волос, приподняв вверх голову, замечаю, как надо мной зависло темное, круглое дно автолета. Меня ослепляет яркий свет, и в следующее мгновение я оказываюсь внутри машины, удобно расположившись на мягком пассажирском кресле.

– Опять опаздываешь? – из динамиков над моей головой раздается насмешливый отцовский голос.

Невольно скривившись, предпочитаю не отвечать на риторический вопрос, вместо этого с удовольствием откидываюсь на спинку кресла, прикрывая глаза. Автолет мягко приходит в движение, практически мгновенно набирая высоту и скорость. Почувствовав, что тяжесть в желудке прошла, я решаюсь приоткрыть глаза, всматриваясь в окна. Мимо пролетают шпили от небоскребов, изредка проносятся темные окна домов.

– Скоро начнется учеба, – динамик вновь оживает, видимо, папа, как и я, скучает. – Готова?

– Куда я денусь, – еле слышно шепчу я, передернувшись плечами от отвращения, и радуясь тому, что отец не видит меня. – Да, конечно, папа!

– Соскучилась, наверное, по своим друзьям, одноклассникам?

– До смерти! – преувеличенно радостным голосом отвечаю я, вновь передергиваясь от отвращения. Да уж, моих одноклассников – богатых, самовлюбленных выскочек я предпочла бы не видеть вовсе. А все потому, что мои родители из кожи вон лезут, чтобы обеспечить мне и моему брату достойное образование. Я, конечно, прекрасно понимаю, что без академического образования в нашей Империи невозможно устроиться на руководящие должности с высокой заработной платой, но обучение сначала в дорогостоящей частной школе, а затем, в настоящее время, в Императорской Академии Его Величества Далмора (ударение на первый слог) изрядно подкосило мою нервную систему. С самого первого дня в частной школе я стала изгоем. Детишки из богатых, а уж тем более, из аристократических семей сразу вычислили во мне чужую. И началась травля. Мел или кнопка на стуле – всего лишь разогрев. На десерт мне подкидывали белых крыс в рюкзак, а пару раз случалось и ядовитых змей. Постоянные подножки и тычки во время бега по спортзалу, режущие удары мячом в направлении моего лица стали обыденными вещами. Нет, конечно, по возможности я всегда старалась отплатить им той же монетой, но проблема в том, что я была одна, а их двадцать. И, к сожалению, долгожданное поступление в Академию не принесло мне облегчения. Изменился лишь состав действующих лиц, но сам репертуар остался прежним. Неудивительно, почему мой брат предпочитает все свое свободное время проводить в Игре. Да, насчет брата...

– Пап, – несмело отзываются я.

– Что такое, Эвелин?

– Как Вы с мамой собираетесь оплатить наше обучение? – немного хриплым от смущения голосом задаю я вопрос, что волновал меня с момента окончания Эдардом школы.

– Не волнуйся об этом, – голос папы на мгновение прерывается. – Этот вопрос мы собираемся обсудить с Вами немного позже.

– Пап? – повторяю я, не собираясь отставать от отца.

– Мы решили, что стоит отключить Ваши с братом аккаунты, сама понимаешь, что на их эксплуатацию уходит довольно значительная часть нашего семейного бюджета. Та самая часть, что может быть перенаправлена на оплату Вашего обучения, – замечаю, что в голосе отца проскальзывают еле уловимые нотки сожаления. Думаю, он догадывается, насколько важна для нас с братом Игра, ведь только в ней мы хотя бы на некоторое время чувствуем себя полностью свободными.

– Я понимаю, – решаюсь подбодрить отца. – Думаю, что я сама вполне способна оплачивать свой аккаунт. Все равно я не собираюсь бросать подработку. Да и Эдард, возможно, последует моему примеру и, наконец, найдет подработку.

Здесь необходимо уточнить, что наше общество разделено на классы. Перейти из одного класса в другой практически невозможно. Все завязано на системе образования и последующего трудоустройства.

Первый слой общества, так называемые, нищие. К ним относятся безработные и бездомные – самый незащищенный слой общества и, к счастью, не самый многочисленный. Судя по официальной сводке – это примерно 4-5 % всего населения Империи.

Второй слой общества – бедняки. Как ни прискорбно, но это самый многочисленный слой общества, примерно около 40 % всего населения. К беднякам отнесен низкоквалифицированный обслуживающий персонал, такие как продавцы, рабочие и другие профессии, не требующие специального образования. Их зарплата, опять же исходя из официальных данных,

варьируется от 500 до 1000 эка в месяц. Я сама, работая неполный рабочий день продавцом в торговом центре, получаю заработную плату в 400 эка.

Третий слой общества – средний класс. По официальным данным – примерно около 30 % населения. Это офисные работники и различного рода государственные служащие: чиновники, военные, сотрудники органов внутренних дел и иные работники по найму, закончившие колледж. Их заработная плата – 1000 – 2000 эка.

Зажиточный класс – управленцы среднего класса (в основном, начальники отделов). Примерно около 15 процентов населения. Зарплата от 2000 до 4000 эка. Для трудоустройства требуется диплом университета.

Богатые – управленцы высшего класса. Чаще всего занимают должности директоров и начальников организаций и учреждений. Всего лишь 5 % от общего числа населения Империи. Зарплата варьируется от 4000 до 10000 эка. Обучаются в Академии – высшее учебное заведение Империи.

И, наконец, аристократы – владельцы всех предприятий, организаций и учреждений Империи. Элита. Примерно 5 процентов населения.

Для того чтобы Вам удобнее было разобраться в данных цифрах, приведу пример бюджета нашей семьи:

Доходы:

заработная платы моей матери, которая занимает должность исполнительного директора одной маленькой пекарни в центре города – 4000 эка.

заработная плата моего отца, работающего таксистом – 800 эка.

расходы:

ежемесячная квартплата – 400 эка

ежемесячный налог на недвижимость (четырёхкомнатная квартира) – 800 эка.

еда – 800 эка.

одежда- 1000 эка.

аккаунт моего брата – 600 эка

мой аккаунт – 320 эка.

Итого: 3920 эка в месяц

Остаток суммы в виде 880 эка мама откладывала на оплату моего обучения в Академии.

– Мы прибыли, – динамик над моей головой вновь оживает, отрывая меня от подсчета.

"Как быстро", – успеваю подумать я, прежде чем погрузочный луч переносит меня на место посадки возле торгового центра им. Катарелла сан Бан-Берунга. Хмуро окинув взглядом высокое светло-желтое здание, я, обреченно вздохнув, отправляюсь навстречу новому рабочему дню.

Парадные стеклянные двери приветливо раскрываются, пропуская внутрь здания. На входе меня встречает привычный, веселый гомон посетителей торгового центра, спешащих за покупками и новыми впечатлениями. С улыбкой обвожу взглядом просторный, оживленный вестибюль, украшенный высокими, беломраморными колоннами. Посередине зала игриво журчат ручейки великолепного фонтана, знаменующего Победу над инорасами. Подхожу ближе к фонтану и, не смотря на то, что вижу этот фонтан каждый день, восхищенно замираю.

Высокая, круглая, широкая беломраморная чаша, украшенная лепниной в виде красных цветов, посередине чаши невысокое возвышение, на котором грудой свалены тела эльфов, орков, вампиров и гномов. Над этим пугающим и мрачным скопищем высится статуя Императора Кравендуса сан Монолитова, облаченного в массивные, тяжелые доспехи, его суровое лицо исчерчено глубокими морщинами, а на всю длину левой щеки растянулся рваный шрам, едва касающийся глаза. Его могучие, сильные руки с искусно прорисованными, напряженными мускулами обхватили рукоять меча, вонзившееся в тело Короля эльфов – Аларизеля Габриэля.

Длинные серебристые волосы поверженного Короля разметались по телам инорас, бледное, обескровленное лицо даже в смерти осталось безумно прекрасным. Его изумрудно-зеленые, большие, широко открытые глаза уже не увидят ничего в этом мире. Его зрачки навсегда остановились, но почему, почему, когда я стою возле этого фонтана и смотрю в глаза Короля эльфов, то у меня все внутри переворачивается, и я чувствую агонию умирающего тела, как будто я умираю рядом с ним? Связано ли это с тем, что когда-то давно в детстве я, втайне от родителей, посмотрела художественный фильм с полным погружением о событиях Великой Войны с инорасами? Тогда я, скорее интуитивно, чем осознанно, выбрала роль Наризеля Габриэля – младшего сына Короля эльфов.

Сюжет фильма был вполне стандартен для фильмов этого жанра. Сначала короткая предыстория – беззаботная жизнь угнетателей – инорас и мучительные страдания людей-дикарей, страдающих от ежедневных набегов вампиров, использующих их, как скот. Люди-дикари вынуждены ютиться в мрачных, сырых пещерах, совершая короткие, и часто самоубийственные набеги на древние леса, богатые добычей – вотчины эльфов. Довольно часто людей-дикарей изгоняли из обжитых пещер гномы, желающие начать добычу полезных ископаемых в новых угодьях. В общем, судя по данным исторических хроник, людям-дикарям жилось не сладко в Век господства инорас. Пока однажды из межпространственного портала не пришли мы – аланты. Мы создали собственное государство на дальнем материке – Алантиду. Видя, как братьев людей-дикарей притесняют инорасы, наш Император Кравендус сан Монолитов объявил войну инорасам. Высокая технология сразилась с магией. И, хотя магии эльфов и вампиров были очень могущественны, ведь им подчинялись сами первозданная природа и первосущая Тьма, но все же против высокой технологии нашей Цивилизации они оказались бессильны. Все оказалось до крайности просто: качество было побеждено количеством. На подготовку одного высшего мага уходили долгие годы учебы и тренировок, в то время как аланты поставили подготовку солдат на конвейерный поток. Ежедневно новые полки новобранцев, прошедшие за пару месяцев курсы юных бойцов, отправлялись на войну. Могущественнейшие, умудренные опытом маги создавали сильнейшие заклинания, вызывающие ураганы, землетрясения, наводнения, метеоритные дожди и другие напасти, но при этом после одного такого заклинания, маг на долгое время оставался полностью беззащитным. А в это время наши военные выпускали десятки смертоносных ракет, стирающие с лица земли десятки Долин Эльфов и Долин Тьмы. Вот как раз об этом безрадостном периоде истории был фильм с полным погружением, найденный мной в родительском тайнике, за родительской кроватью.

Далее описываются события фильма.

На небольшом беломраморном возвышении установлен белоснежный трон. На нем расположился Великий Король эльфов – Аларизель Габриэль. Его длинные, прямые серебристые волосы распущены, мудрые, изумрудные глаза смотрят чуть устало, руки расслабленно расположены на подлокотниках. По правую руку от трона стоит старший сын и Наследник эльфийского престола – Велоналиэнель Габриэль – молодой мужчина с длинными, прямыми волосами, отливающими серебром, с тонкими, изящными чертами лица, с большими, выразительными глазами ярко – зеленого цвета. Фигура тонкая, рост высокий.

Зал огромный, выполненный все в том же беломраморном стиле. Я, впервые войдя и увидев это великолепие, замерла посередине зала, раскрыв от изумления рот и наслаждаясь открывшимся видом.

– Наризель, не задерживайся, с минуту на минуту начнется прием посла алантов, – прервал мои молчаливые разглядывания Король эльфов, величественно кивая на место подле его левой руки.

Невольно покрываюсь краской при виде столь красивого и сильного мужчины, от одного вида которого на душе появлялось странное спокойствие, словно рядом с ним со мной никогда не произойдет ничего плохого. Он не допустит.

Слабыми, ватными ногами прохожу к указанному месту, краем глаза отмечая, что вокруг нас начинают появляться и другие эльфы. Все как на подбор высокие, стройные, тонкие, с длинными, распущенными волосами самого различного оттенка, от седого до малинового.

– Посол алантов – Аксаний сан Монолитов.

Белоснежные двери, покрытые золотыми узорами, медленно отворяются и в зал неспешной, вальяжной походкой входит высокий мужчина средних лет: коротко подстриженные черные волосы местами с сединой, лицо овальной формы с массивными скулами, нос прямой, глаза большие, пронзительно синие, тонкие губы. Посол облачен в красный парадный мундир с 6 позолоченными пуговицами, на левой стороне груди прикреплены золотые аксельбанты, в черные брюки с красными лампасами, а на руках у него белые перчатки.

– Приветствую Вас, Ваше Величество, – посол надменно кивает, остановившись рядом с тронном Короля эльфов.

– Приветствую Вас, посол, – голос отца остается бесстрастным, не смотря на грубое нарушение этикета.

– Я уполномочен от лица Императора Атлантиды Кравендуса сан Монолитова объявить Вашему государству войну, – посол, ехидно ухмыльнувшись, резко стягивает с руки одну из перчаток, а затем бросает ее в лицо моего отца. Не дожидаясь ответа, разворачивается и шагает к выходу.

В зале зависает тишина. Лишь после того, когда шаги посла стихают в коридорах Замка, мой отец нарушает затянувшееся молчание:

– Да будет Война.

Сцена резко сменяется, и в следующую секунду я оказываюсь среди листвы и крон деревьев, в самом настоящем лесу. Мои руки крепко сжимают теплую дугу, я понимаю, что это фамильный лук, изготовленный из Белого Дерева – саженца, выращенного древним эльфийским мудрецом и получившим благословение богини Линиаты (древняя богиня, покинувшая Землю тысячелетия назад). Рядом со мной располагается мой отец, так же сжимающий в руках огромный и, судя по всему, тяжелый лук из какого-то непонятного белого материала. Вроде как материал похож на кость, но точно не дерево. Опять же стоит мне сфокусироваться на нем, и я понимаю, что этот лук – один из атрибутов власти эльфийского Короля – легендарный Лук Азраиэля Габриэля – первого эльфийского Короля. Лук способен выпускать от пяти до десяти стрел одновременно, при этом каждая из них обязательно найдет свою цель. Но все же это далеко не главная его способность.

Чуть сбоку от него мой брат – Велоналиэнель. А за ним еще около двадцати молчаливых лучников – только лучшие воины из лучших. Мы напряженно ожидаем чего-то или кого-то. Наконец, мои уши улавливают звук шагов. Точнее настоящий топот, словно шагает стадо слонов. Я чувствую страх, понимая, что идут наши враги. Враги, которые пришли к нам домой, чтобы убивать наших детей, наших жен и матерей. Те, кто пришли забрать нашу жизнь и наш дом.

– Готовьтесь, – тихий приказ моего отца и я, как и все, приподнимаю лук, накладывая стрелу. Я сама не понимаю, как я это делаю, наверное, данные действия были заложены программой.

– Пли! – новый приказ отца и я, заметив человеческий силуэт, выпускаю первую из своих стрел, тут же выхватывая следующую стрелу, прикладываю к тетиве и выпускаю, заметив следующую цель. Одна стрела за другой, мозг словно отключается, сосредоточившись лишь на простых действиях: выстрел – колчан – тетива – выстрел.

Прихожу в себя только после сильной пощечины отца.

– Наризэль, хватит! Их больше нет!

Невидяще гляжу в обеспокоенные, чарующие зеленые глаза.

– Прости, отец! – шепчу, чувствуя, как по щеке бегут слезы, и прижимаюсь к сильному плечу отца, способного защитить от всего на свете.

Сцена вновь меняется, и на этот раз я оказываюсь в степи. Слышатся крики, плач. Над моей головой пролетает огненный шар, ударяющий в колонну напротив нас. Я понимаю, что оказалась на поле боя. Впереди видна спина моего отца, он, сидя на белоснежном единороге, поднял над головой ярко сверкающий меч. Откуда-то из моего сознания приходит понимание, что он готовится выполнить могущественное заклинание – Самосожжение. То самое, выполнить которое возможно лишь один раз в жизни. То самое заклинание, могущественнее которого нет ничего на этой Земле.

– Отец, нет! – кричу я, бросая лук на землю, и пытаюсь побежать к Королю. Чувствую, как чьи-то руки обхватывают меня и роняют на землю, а затем чье-то тяжелое тело наваливается на меня сверху, не позволяя подняться.

– Дурак! – я вижу злые глаза брата. – Это наш единственный шанс остановить войну! Мы проигрываем и если отец сейчас не остановит алантов – вся наша раса погибнет, так же как и все другие нечеловеческие расы!

– Плевать! – бросаю я, пытаюсь выпутаться из рук брата. Не знаю, откуда у меня появились силы, но одним сильным ударом ноги и руки отбрасываю тело брата вбок, не мешкая, вскакиваю на ноги и бегу к отцу:

– Отец, отец!

Резкая, яркая вспышка сначала ослепляет, а затем взрывная волна отбрасывает меня.

Конец фильма.

Лишь повзрослев и прочитав множество книг по истории, я поняла, что, то была взрывная волна от ядерного удара. До сих пор на месте Последней Битвы расположена выжженная, искореженная пустыня, земля не способна залечить раны, и не осталось больше эльфов, способных ей помочь. Аланты не допустили создание могущественнейшего заклинания Самосожжения, которое могло бы стать поворотным моментом в Великой Войне с инорасами. И, кстати, в настоящее время я не смогла найти ни один фильм о событиях этой войны от лица эльфов. Все фильмы о войне, возможно, посмотреть лишь с ракурса солдата Алантиды. Историю, как известно, пишут победители.

– Эвелин! – звонкий девчачий голос отвлек меня от размышлений, оглянувшись, замечаю недалеко от себя мою коллегу – Анастарду. – Поторапливайся, опаздываем!

Не дожидаясь моего ответа, Анастарда бежит дальше, на ходу умудряясь поправлять взлохмаченные волосы.

В последний раз с сожалением бросаю взгляд на Короля, тихонько шепчу:

– До вечера, еще увидимся, Король!

Глава 2.

– Доброе утро! – расплываюсь в дружелюбной улыбке, приветствуя коллег, расположившихся на мягких, кожаных креслах, предназначенных для клиентов.

– И тебе доброе! – откликается Рамана, отвлекаясь от экрана своего навороченного ИРфона последнего поколения.

Помню, как она радовалась, когда, наконец, купила это чудо современной ИР – технологии, цитирую: "Урвала на распродаже! Обошлось всего в пять зарплат, представляете, как повезло?! Правда, сначала пришлось приехать к магазину в пять утра, затем простоять на улице еще четыре часа, ожидая открытия, а потом еще растолкать/распихать других покупателей, но в результате, та – да – дам, я выхватила последний, представьте, последний оставшийся ИРфон из рук медлительного дедули! Ну, скажите, зачем ему навороченный ИРфон 10.01 последнего поколения?! Да ему и ИРфона 6 хватит за глаза! Да, в жизни не поверю, что он собирался играть в "Рыцари. Эпоха войны" или в "Эволюцию. Изменение генома"! А играть на этом мощнейшем устройстве в какую-либо иную игру – это форменное преступление против технологии!"

– Опять опаздываешь, – осуждающе качает головой Анастарда, пряча свою сумочку в появившийся в стене служебный ящик, разукрашенный розовыми, белыми, синими цветочками.

– Кто бы говорил, – хмыкаю я, подходя к стене и ожидая появление собственного персонального служебного ящика для одежды и личных вещей.

– Ну, я, в отличие от тебя, не надеюсь, в будущем, занять должность исполнительного директора "Серебряного Дома", – ехидно бросает мне коллега, резко разворачиваясь и всматриваясь в мою реакцию.

– Опять побежишь докладывать? – ехидно интересуюсь я, приподнимая правую бровь.

– Больно надо, – оскорблено пфыкнув, Анастарда разворачивается и проходит к своему креслу.

– Ой, девчонки! – Рамана взвизгивает, подскакивая на кресле. – Вы не представляете, Вы просто не представляете!

– Что на этот раз? – чуть устало интересуется Анастарда, присаживаясь на краешек сидения. – Опять выходит новый ИРфон?

– Ой, нет, ИРфон 10.01 – это, можно сказать, шедевр ИР – технологии! Подумать только, в небольшой корпус разработчики смогли поместить мощнейший Искусственный Разум десятого поколения! Девчонки, десятого!

– Рамана, – быстро закинув сумочку в проявившийся ящик в виде хищно распахнутой пасти львицы, оборачиваюсь к коллеге. – Успокойся! Какая у тебя новость?

– А, да, точно, – Рамана спрыгивает с кресла, приподнимает палец кверху, ожидая нашего внимания. Убедившись, что все внимание направлено на нее, она с придыханием произносит. – Вы не представляете!

С трудом сдерживаю сильное желание стукнуть по лбу Раману, закрываю глаза и считаю до трех, успокаиваясь.

– Продолжай, – стараюсь произнести спокойным голосом, но недовольные нотки все-таки проскальзывают.

– Девчонки! – вновь начинает свою шарманку Рамана. – Фантазериум выложил новость на своем официальном сайте! Вы просто не представляете!

– Не представляем, – не выдерживает Анастарда. – Говори уже!

– Фантазериум объявило о старте нового проекта под названием "Темный Властелин"! Судя по описаниям, один из богов Фантазериума взбунтуется и покинет Светлые земли, отправившись в Проклятые земли! Но, девчонки, девчонки, не это самое главное! Вы просто не

представляете! Темный Властелин сможет наделять своих последователей новыми способностями, в результате чего образуются новые расы: темные оборотни и темные вампиры! Вы представляете?! Никогда, никогда за всю историю Фантазерiums не вводились иные расы! А теперь... Теперь введут сразу две! Да еще какие! Ой, мамочки!

Видимо, совсем плохо идут дела в Корпорации, раз они решились ввести новые расы. Насколько я помню, то на протяжении десятилетий игроки закидывали Администрацию Игры письмами с просьбами о введении нечеловеческих рас. Однако ответ всегда был одним и тем же: в Игре нет места нелюдям. Вроде как ученые изучали психологию людей, участвующих на закрытых тестированиях по возможности внедрения в Игру таких игровых рас, как эльфы, вампиры, тролли, орки, гномы и другие магические расы. И пришли к неутешительному выводу о безвозвратных изменениях сознания: испытуемые перестали воспринимать себя людьми, полностью вживаясь в свои роли. Тем удивительнее новость.

– Девчонки, отпустите меня домой! Я так сильно хочу в Фантазерium, вы просто не представляете! Ну, почему, почему в Фантазерium нельзя подключиться с ИРфона?! О-о-о... Интересно, кто из богов станет тем самым Темным Властелином?! Может, Вархам – бог войны? Или Грациу – бог хитрости?

Покачивая головой, я отворачиваюсь от Раманы, понимая, что сегодня она потеряна для нашего общества. А это означает, что клиентами придется заниматься либо мне, либо Анастарде.

И все-таки интересно, что придумали Разработчики? Что за темные вампиры и темные оборотни и чем они отличаются от оборотней и вампиров, существовавших на Земле, пока их не уничтожили аланты?

Достав из кармана на юбке старенький ИРфон 3, запускаю браузер, вбивая в поисковик: оборотни и вампиры. Поисковик услужливо выдает несколько сотен страниц с результатами, недолго думая, открываю первую страницу. Итак, что нам пишет Историкофактум:

«Оборотни и вампиры относятся к магическим расам, жившим на Земле до прихода алантов. Оборотни – нечто среднее между человеком и волком. Они, как и маги, проживают долгую жизнь, в среднем от 400 до 800 лет. По собственному желанию способны перевоплощаться в облики волков двухметрового роста. В данном облики сохраняют человеческий разум, что делает их сильными и грозными противниками: быстрые, сильные, смертоносные, способные действовать как в группе, так и в одиночку. Кроме того, обладают быстрой регенерацией. По слухам, они способны к частичному перевоплощению, например, отрастить когти на руках или выдвинуть острые, волчьи зубы. В стае царит строгая иерархия и дисциплина.

Вампиры – настоящие исчадия ночи. Молниеносно быстрые, наделенные нечеловеческой силой, грациозные, опасные хищники, охотящиеся на разумных существ, использующие собственную магию Крови. К тому же, потенциально бессмертные. Дети, как и у любых бессмертных рас, рождаются редко».

Да, информации, конечно, негусто. Но, это и неудивительно, все-таки диссертации о них никто не писал.

– Алес, давай зайдём сюда! – капризный голосок раздается недалеко от нашей двери, а в следующее мгновение в дверь входит высокая, пышногрудая блондинка, разряженная в короткое золотистое платье из последней коллекции Дифация.

Краем глаза замечаю, как изменяется лицо Анастарды. Не успеваю удивиться резкому изменению настроения коллеги, как в открытые двери входит принц Алес собственной персоной. А вживую, если честно, он оказывается гораздо симпатичнее, чем с экрана протовизора. Черные, густые волосы небрежно уложены, мужественное лицо овальной формы с массивными скулами, нос прямой, глаза большие, пронзительно синие, тонкие, недовольно сжатые губы. Облачен в красный парадный мундир с 6 позолоченными пуговицами, на левой стороне груди

прикреплены золотые аксельбанты, черные брюки с красными лампасами, на руках белые перчатки.

– Доставайте свои побрякушки да поживее, мы торопимся, – скривившись, бросает он, недовольно оглядывая просторное помещение магазина.

– Ваше Высочество, – Анастарда подсакивает с кресла и подбегает к нему. – Что конкретно Вас интересует?

– Меня, – принц хмурится, отворачиваясь к своей спутнице. – Ничего не интересует. Побрякушку для вот этой, – его губы презрительно искривляются. – Дамы.

Последнее слово он выплевывает, словно ругательство.

– На какую сумму Вы рассчитываете? – продолжает опрос Анастарда, преданно заглядывая в глаза принца.

– Творец, ну, почему ты такая тупая? Разве ты не узнаешь меня? Я – Алес, наследный принц Империи. Так что доставай свои изделия и показывай моей спутнице!

Анастарда усиленно кивает, словно болванчик, одновременно поспешно выкладывая на пустой прилавок ювелирные изделия: кольца, серьги, цепочки, диадемы.

Блондинка начинает придирчиво изучать их, чуть брезгливо дотрагиваясь кончиками наманикюренных пальцев, а принц, окончательно потеряв интерес, отворачивается. Его взгляд падает на меня и я непроизвольно вздрагиваю, ощущая омерзение. Наверное, тень моих эмоций отразилась на лице, так как глаза принца недобро сужаются, а вот ноздри, наоборот, раздуваются. Быстрым шагом он подходит ко мне, его рука хватает мой подбородок, бесцеремонно приподнимая лицо. Мы встречаемся глазами, принц удовлетворенно хмыкает и, наконец, освобождает подбородок от клещей своих пальцев.

– Сегодня после работы жду тебя у входа, – не сомневаясь, что монолог на этом закончен, принц разворачивается, возвращаясь к своей спутнице.

– Простите, Ваше Высочество, но у меня на сегодня другие планы, – бросаю ему вдогонку. Хотелось бы высказаться куда жестче, но чувство самосохранения все же перевешивает.

– Значит, изменишь, – небрежно пожимает плечами принц. – Выбрала?

Блондинка, приторно улыбаясь, облакачивается на его плечи, капризно надувает губы и произносит:

– Вот это ожерелье, – кончик пальца указывает на ожерелье Ингриды – великолепное ожерелье, состоящее из 23 алмазных кабошона в оправе из серебра с золотыми рельсовыми заклепками.

А губа-то не дура. Это ожерелье – одно из самых дорогих украшений, выставленных в нашем магазине. А цена, даже страшно подумать! – 20 000 эка.

Едва взглянув на украшение, принц кивает Анастарде:

– Упакуйте, – затем резко разворачивается и, не ожидая блондинку, выходит из помещения.

Только сейчас замечаю, что с Алесом, как, оказалось, была охрана. Трое высоких мужчин в красных парадных мундирах и черных брюках устремляются за уходящим принцем, а последний, четвертый, протягивает Анастарде банковскую карточку, оплачивая покупку. Блондинка что-то весело щебечет, с нежностью поглаживая коробку с только что купленным украшением.

Наконец, блондинка и телохранитель уходят. Не удержавшись, облегченно выдыхаю.

– 20 000! – счастливо улыбается Анастарда. – Можно ожидать хорошую премию в конце месяца! Наконец-то я смогу позволить себе купить новые сапоги из весенней коллекции Дифация! Я на них с начала апреля копила!

– Ага, – кивает Рамана. – А я, глядишь, смогу позволить себе купить легкий доспех меткости на 150 уровень! Ах, какие у него сказочные бонусы на меткость! Да и на жизнь не покусались! Плюс пять тысяч!

Замечаю, как девчонки выжидающе поглядывают на меня. Развожу руками, произнося:

– А я... Я оплачу аккаунт. И, может быть, денег хватит на обновление 2.0 для моего дворецкого.

– Это то, в котором кулинарные курсы шеф-повара, курсы первой медицинской помощи для продвинутых и улучшенный уход за домом? – заинтересованно спрашивает Рамана, суживая глаза.

– Ага, – утверждающе киваю.

– Стоящая вещь, – авторитетно поддерживает меня Рамана. – Сама хочу купить. Вот только цена в 2000 эка – это слишком. Вот, ну, любят наши торгаши круглые цифры. Причем, этак, начиная с 1000.

Согласно киваю.

Начавшийся диалог прерывает трель моего звонка. С удивлением замечаю, что звонит мама.

– Да?

– Привет, Эвелин, как начало трудового дня?

– Да все отлично! А у тебя как?

– Да тоже ничего. Я чего звоню-то. Во сколько у тебя заканчивается смена сегодня?

– В семь часов. А что случилось?

– Да твой отец достал билеты для всей семьи на спектакль «Смерть Короля Аларизэля» в Дарморе (ударение на первый слог). А ты ведь любишь все, что касается эльфийского короля. Вот я и подумала, что ты хотела бы его посетить.

– О, спасибо, мама! А во сколько начало спектакля?

– В пять. Может, отпросишься пораньше?

– О-о-о, – огорченно вздыхаю. – Альбус не отпустит меня.

– Может, я ему позвоню?

– Нет, спасибо, мама. Как-нибудь в следующий раз схожу на этот спектакль.

– Ты подумай, время еще есть. Если что я договорюсь с твоим начальником.

– Хорошо, мам, до вечера!

– Удачи!

Альбус Грейт – исполнительный директор «Серебряного Дома». И он терпеть меня не может. Боится, что когда я закончу обучение в Академии, то займу его место. В общем-то, не без оснований опасается, ведь всем работникам «Серебряного Дома» прекрасно известно, что моя мать – Аделаида Ольховская и владелица компании – Изира сан Бан-Берунг – лучшие подруги. Стоит отметить, что Изира – единственная подруга матери. Помню, как в детстве, ждала ее прихода к нам в гости. Она всегда приходила с гостинцами: полный пакет разнообразных сладостей, новая кукла, оснащенная ИИ, для меня и новая радиоуправляемая машина для Эдарда. Неудивительно, что мы ее обожаем. Своих детей у нее, кстати, нет. Да и не замужем она до сих пор. Что, если честно, даже удивительно. Она просто не по-человечески красива: высокая, молодая, со спортивной фигурой, с длинными, роскошными рыжими волосами, а еще большие, чарующие зеленые глаза. Готовит она тоже просто потрясающе: каждое приготовленное ею блюдо – шедевр кулинарного искусства. Замечу, что готовит она не по рецепту, а по наитию. У нее сильный, волевой характер, твердой рукой она управляет как компанией, так и родовым поместьем. Стоит заметить, что, по словам моей матери, капитал «Серебряного Дома» с момента начала руководства Изиры вырос более чем в десять раз. Так что, если бы я была бы парнем, то без раздумий женилась бы на ней. Одни сплошные плюсы, хотя, нет, есть один минус в Изире. Она – игроманка. Практически все свободное время она проводит в Фантазерии. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что и там она добилась впечатляющих результатов: основала и развила свой Дом – Серебряный Дом и сейчас он входит в топ 10 самых мощных и сильных Домов в Игре. А ник в игре у нее, если мне не изменяет память – Изира.

Остаток рабочего дня прошел вполне буднично. Пару раз заходили представители аристократических фамилий, выбирали украшения. Рамана, как и ожидалось, полностью погрузилась в чтение форумов, обсуждающих новый проект Фантазерума. То и дело от нее слышалось:

– Ой, девчонки, вы не представляете! Обратни получают возможность перевоплощаться в волка! Правда, судя по пресс-релизу, не по своему желанию, но все же сам факт! А вампиры получают возможность пить кровь разумных!

– Ой, девочки! У вампиров и обратней появится собственная магия или что-то подобное! Какие-то специальные скиллы! Но для этого необходимо будет перейти на Темную сторону!

– Девчонки! На форуме пишут, что, скорее всего, игроки, принявшие Темную сторону, будут перемещены в Проклятые земли! Ну, когда уже конец рабочего дня?!

– Не страдай, – наконец не выдерживает Анастарда. – Через десять минут уже домой. Собирайся.

Обрадованная Рамана пулей соскочила с кресла, направляясь к своему рабочему ящику. Мне оставалось лишь покачать головой, краем уха услышав, как проворчала Анастарда:

– Больная.

Подойдя к своему ящику, вытаскиваю из него сумочку. Достав телефон, смотрю на часы. Семь часов вечера. Мои, наверное, уже всю смотрят спектакль.

– Эвелин! – нетерпеливо говорит Рамана, нервно нарезая круги вокруг меня. – Пойдем скорее!

– А, да, пошли! – чуть отстраненно киваю, мягко улыбаюсь и направляюсь к выходу из магазина.

Анастарда, конечно, уже убежала.

Останавливаюсь возле двери, провожу рукой над головой, вызывая дворецкого магазина Ильду. Передо мной материализовывается проекция маленькой девочки с большими пронзительно синими глазами и черными, подстриженными под каре волосами.

– Здравствуй, Эвелин! – приятным, низким, бархатистым голосом произносит проекция.

– Привет, Ильда! – приветливо улыбаюсь. – Закрой, пожалуйста, за нами двери.

– Конечно, приятного вечера!

Еще раз, кивнув проекции, покидаю, наконец, магазин. На выходе все так же нетерпеливо переминается с ноги на ноги Рамана.

В вестибюле, следуя своей давней традиции, подхожу к фонтану и прощаюсь с Королем эльфов:

– До завтра, Аларизель!

Вдвоем с Раманой покидаем здание торгового центра. Не задерживаясь на каменной площади перед центром, следуем к ближайшей остановке общественного транспорта.

А на улице по – летнему жарко. Ярко светит солнышко. Дует приятный, освежающий ветерок. А люди... Люди все так же торопятся по своим делам. Снуют, словно муравьи в разных направлениях. Над головой проносятся стремительные автолеты и бусолеты. Город не спит, город живет своей жизнью.

Грустно улыбаюсь.

А хотелось бы сейчас на море. На то самое море, которое показывают в рекламных роликах: пляж с мягким ласковым золотистого цвета песком, тихое, спокойное море. Вода чистого, светло-голубого оттенка, небольшие волны, накатывающие на берег. Идиллия. Рай на Земле. И нет места для городской суматохи. Только отдых, только каникулы.

– А я уж заждался тебя. Ты совсем не торопилась, Эвелин, – резко оборачиваюсь, встречаясь глазами с Алесом.

– Ваше Высочество? – удивленно переспрашиваю я.

– Можно просто Алес, – небрежно кивает он, открывая дверь спортивного двухместного автолета. – Прощу.

Краем глаза замечаю, что возле его автолета стоят еще два таких же автолета, принадлежащие, судя по всему, его телохранителям.

– Простите, Ваше Высочество, я тороплюсь домой, – отрицательно качая головой.

Сделав один резкий шаг ко мне, он оказывается так близко, что я, кажется, слышу стук его сердца.

– Я дважды никого не приглашаю. Как бы тебе не пришлось пожалеть, – сердито шипит он мне на ухо. От его горячего дыхания по телу бегут противные мурашки, невольно съеживаюсь.

Решив, что я испугалась, принц самодовольно ухмыляется, нарочито медленно разворачивается и возвращается к автолету.

– Еще встретимся, – многообещающе произносит он, одаривая меня ядовитой ухмылкой.

С громким рычанием, мотор взвизгивает, а в следующую секунду автолет резко взмывает вверх, за ним устремляются автолеты телохранителей.

– Я не знаю, кто ты, – тихо произносит рядом со мной Рамана. – Самоубийца или храбрец. Но больше склоняюсь к тому, что просто дура. Злит наследного принца, который известен своим скверным, избалованным характером...

Не договорив, она качает головой, мол, и так все понятно.

Успокоила. Подруга, называется.

Вымученно улыбнувшись, предлагаю:

– Поехали уже домой.

Та лишь согласно кивает головой и мы, наконец, доходим до остановки, представляющей собой небольшой терминал. Рамана проводит рукой над экраном терминала и в воздухе над ним появляется проекция ИИ, управляющей данным терминалом.

– Приветствую Вас.

– Мне до «Электромагнитная».

– Ваше имя?

– Арк Рамана, 20 лет, служащая «Серебряный Дом», индивидуальный номер 9369708605.

– Принято.

– Ольховская Эвелин, 20 лет, служащая «Серебряный Дом», индивидуальный номер 5, остановка «Нанозавод».

– Принято. Приятной поездки.

Сразу же после ее слов над нами зависло круглое дно бусолета. В следующую секунду с помощью погрузочного луча мы оказались внутри. Поудобнее устроившись на мягком сидении, откинулась на спинку кресла. Над головой раздается приятный женский голос:

– Напитки, телевидение?

– Нет, спасибо, – отказываюсь от дополнительных услуг.

Рамана лишь отрицательно качает головой, увлеченно тыкая пальцем в экран Ирфона.

Скучаяще изучаю мягкие, бардовые стены вокруг нас. Вновь поглядываю на Раману и, удостоверившись, что она не настроена на диалог, провожу перед собой рукой. Стены стремительно светлеют, пока не становятся абсолютно прозрачными. Встречаюсь глазами с мальчиком лет 12 в кабинке напротив. Он улыбается. Резко проводит правой рукой сверху вниз, предлагая сеанс связи.

– Пассажир из кабинки № 5 предлагает Вам сеанс связи. Согласиться? – все тот же приятный, прохладный женский голос ИИ.

Согласно киваю.

– Привет, меня Алесом зовут!

Невольно морщусь при упоминании ненавистного имени. Не дождавшись ответа, мальчик продолжает тараторить:

– А ты играешь в Фантазериум? А, хотя чего я спрашиваю? Кто ж не играет! Ты слышала об открытии нового проекта? «Темный Властелин»? Что ты думаешь об этом? Спорю, что Темным Властелином станет Грациу!

– Это тебе к Рамане, – киваю я на подругу. Впрочем, та уже сама вступила в разговор, жарко споря, что Темным Властелином станем Вархам.

Удостоверившись, что в диалоге для меня места нет, выглянула в окно.

Вот стремительно пронеслись высокие, каменные шпили Багрового замка. Если мне не изменяет память, то именно в этом замке казнили 164 бунтовщика, решившихся на государственный переворот в 604 году со дня Великого Пришествия.

А вот сейчас мы пролетели мимо окон Резиденции мэра города. Сама Резиденция представляет собой высокую каменную угрюмую башню.

А вот это... Вот это Государственный парк им. Зали сан Монолитова. В этом парке представлены более 3000 видов деревьев со всего света, более 5000 видов цветковых растений и, к тому же, парк украшен водоемами, такими как пруды, реки, озера. В парке расположены зеленые луга, так и манящие пробежаться по мягкой, волнистой траве. Под тенью высоких деревьев прячутся разнообразные скульптуры, фонтаны, скамейки, арки.

– Остановка «Нанозавод».

– До завтра, – успела попрощаться я с Раманой, прежде чем погрузочный луч переместил меня на остановку.

Домой, наконец-то домой, этот длинный, сумасшедший день закончился.

Глава 3.

Расстроенная и уставшая после трудного рабочего дня вхожу в квартиру. Напротив тут же появляется проекция Верлика:

– Дома никого нет, Ваши родители с Эдардом направились на представление в Дармор.

Согласно киваю, принимая доклад. Сил не хватает даже на то, чтобы просто ответить. Прохожу в свою комнату, по дороге, стягивая одежду. В комнате сбрасываю снятую одежду на кровать, зная, что Верлик все подберет и постирает.

Может, сразу окунуться в Фантазериум? Сбежать подальше от грубой реальности и окунуться в мир меча и магии? Там, в том мире, по крайней мере, все равны. Нет, конечно, есть главы Домов, особенно топовых, ссориться с которыми себе дороже. Но все же, но все же. Это не реал с нашими самовлюбленными аристократами.

Приняв решение, подхожу к виртуальной капсуле. Нажимаю неприметную черную кнопку сбоку, дожидаясь открытия крышки. Затем удобно располагаюсь на дне капсулы, вновь ожидая теперь уже закрытия капсулы.

Привычно закрываю глаза, позволяя тьме вокруг поглотить меня.

3...

2...

1...

Привычные цифры загрузки мелькают перед глазами, для того, чтобы уступить место неяркому, робкому свету на краешке видимости глаз. С каждой миллисекундой свет смелее, разрастаясь.

Еще одна секунда ожидания и я оказываюсь в лесу. С удовольствием вдыхаю волнительный, свежий, чистый воздух. Вот вроде бы давно уже не новичок в Игре, но все же каждый заход, как прыжок с парашюта. Не могу привыкнуть к этой блистательной красоте: зеленая листва живых деревьев, нежный перезвон песен лесных птиц, мягкий ковер разнообразной зелени под ногами. Вот скажите, где же тогда настоящая реальность? Наш серый, будничный мир, застроенный высотными зданиями, наполненный каждодневной суматохой или мир, предлагающий неискушенному зрителю чашу до краев наполненную живописными природными ландшафтами, сумасшедшими приключениями, опасностями, от которых вскипает кровь?

Иногда я ловлю себя на мысли, что только в Игре я живу. Дышу. Существую. А реальность – это всего лишь сон. Сон, лишенный красок и смысла существования. Иногда так хочется просто сбежать, убежать в сказку. Иногда...

– Ну, и чего встала на дороге? – резкий, грубый, мужской голос отрывает меня от размышлений.

С удивлением оглядываю нависшую надо мной широкоплечую фигуру высокого мужчины, облаченного в тяжелые доспехи, отливающие серебром. Его вороной конь флегматично оглядывает меня и, воспользовавшись неожиданной стоянкой, начинает рвать мягкими губами зелень под ногами.

– Простите, – неуверенно шепчу я, отодвигаясь от рыцаря.

– Ты случайно не знаешь, где расположено логово Лицских волков? – интересуется мужчина, с облегченным кряхтением снимая с головы шлем. – Уже третий час рыскаю по округе, а в ответ лишь издевательский вой.

Припоминаю, что как раз на охоту за этими волками и направлялась в прошлый свой заход в Игру.

Огорченно качаю головой.

Если уж рыцарь на лошади третий час ищет волков и не может найти, то мне с моим пешим ходом и вовсе надеяться не на что.

Рыцарь не торопится, изучающе оглядывая меня.

– А ты, кажется, паладин? – вновь интересуется он.

– Что-то наподобие, – хмыкаю я. Не признаваться же, что как у воина у меня мало брони и до неприличия мало жизни, а как у лекаря катастрофически маленькое количество маны и непрокачанный скилл Малого исцеления. В общем, таких, как я называют гимпами, то есть неправильно раскачанные персонажи. В свое оправдание напомню, что в Игре я в первую очередь ради того, чтобы насладиться окружающей природой. Сам игровой процесс привлекает меня мало.

– Подлечить-то если что сможешь? – продолжает допрос мужчина, вновь придирчиво оглядывая меня.

– Худо-бедно, – криво улыбаюсь я. Ну, не нравится мне такое внимание к моей скромной персоне.

– Ладно, все равно в этой глухомани приличного хилла не найдешь, – принимает решение рыцарь и протягивает руку, окованную в латные перчатки. Спыхватывается и снимает перчатку, вновь протягивая руку для рукопожатия. – Я – Алдер, можно просто Алд.

– Эвелин, – представляюсь я настоящим именем. – Можно просто Эва.

– Эва, – осторожно спрашивает Алд. – Я так понимаю, что у тебя нет маунта?

Вместо ответа лишь красноречиво развожу руками. Чего нет, того нет.

Маунтов в игре довольно много, начиная от обычного качества и заканчивая реликвиями. Но цены на маунтов даже обычного качества зашкаливают. Вот скажем, цена коня обыкновенного, на котором сейчас восседает рыцарь, на аукционе начинается с отметки в 100 золотых. Признаться, я не настолько завиртуалена и погружена в игру, чтобы отдать 1/6 части моей зарплаты пусть и на реалистичного, максимально подробно прорисованного, но все же «пиксельного» коня. Хотя в игре существуют люди, которые зарабатывают деньги на ловле различных животных, они так и называют себя – Ловцы или иногда Охотники. Насколько я знаю для этого необходимо открыть специальный скилл, кажется, называется Приручение. А после долго и нудно прокачивать его, уничтожая целые стаи, стада, табуны животных в попытке получить камни души. Идея – фикс каждого такого Охотника – поймать легендарное животное, а в идеале, реликвию. Кстати, насчет реликвий. В Игре за более чем 100 лет существования был пойман лишь один маунт-реликвия – грифон, счастливым владельцем которого является глава Кровавого Дома – топ 1 в рейтинге самых могущественных Домов.

– Ладно, – тяжело вздыхает рыцарь, грузно спрыгивая на землю. – Садись.

Удивленно смотрю на него.

– Очень сильно сомневаюсь, что ты прокачала выносливость, – продолжает он, правильно истолковывая возникшее молчание.

Оглядываю его вновь, на этот раз, заостряя внимание на каждой мелочи: шлем, судя по внешнему виду, добротный, качественный, усилием воли открываю его характеристики:

Серебряный шлем смерти редкого качества Ур. 70.

+ 360 защиты от физической атаки

+ 180 защиты от магической атаки

+ 5 очков Выносливости

Прочность предмета 3600/4000.

Вот, блин! Да один шлем тянет на целое состояние!

С еще большим интересом продолжаю осмотр:

Серебряная кираса смерти редкого качества Ур. 70

+ 376 защиты от физической атаки

+ 188 защиты от магической атаки

+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3600/4000

Серебряные наплечники смерти редкого качества Ур. 70
+ 340 защиты от физической атаки
+ 170 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3200/4000

Серебряные наручи смерти редкого качества Ур. 70
+ 344 защиты от физической атаки
+ 172 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3120/4000

Серебряные перчатки смерти редкого качества Ур. 70
+ 340 защиты от физической атаки
+ 170 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3500/4000

Серебряные наголенники смерти редкого качества Ур. 70
+ 348 защиты от физической атаки
+ 174 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3300/4000

Серебряные сабоны смерти редкого качества Ур. 70
+ 352 защиты от физической атаки
+ 176 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3800/4000

Серебряные наколенники смерти редкого качества Ур. 70
+ 348 защиты от физической атаки
+ 174 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 3800/4000

Серебряные набедренники смерти редкого качества Ур. 70
+ 360 защиты от физической атаки
+ 180 защиты от магической атаки
+ 5 очков *Выносливости*
Прочность предмета 4000/4000

Внимание! Собран полный доспех смерти!
Бонусы: + 5000 защиты от физической атаки
+ 2500 защиты от магической атаки
+ 20 очков *Силы*

+ 10 очков *Выносливости*

Серебряный меч Алдера редкого качества Ур. 70

Урон оружия + 336

Еще более заинтригованная, захожу в личную информацию Алда:

Алдер, 70 ур. Лесоруб 16 ур.

Сила 299 Кулинар 18 ур.

Ловкость 69 Травник 19 ур.

Выносливость 200 Алхимик 17 ур.

Интеллект 70 Строитель 15 ур.

Дух 69 Плотник 15 ур.

Здоровье 2 010 Рудокон 20 ур.

Мана 700 Кузнец 15 ур.

Энергия 700 Гончар 14 ур.

Портной 13 ур.

Ювелир 16 ур.

Мельник 11 ур. .

Рыбак 18 ур.

Вор 1 ур.

Фермер 16 ур.

Если я правильно понимаю, то Алд получил все, абсолютно все имеющиеся на данный момент профессии. Даже вора. И, что самое интересное, оставил эту информацию в общем доступе. Но не это самое главное. Главное это то, что у него 299 очка Силы!

– 299?! – в шоке переспрашиваю я, не веря своим глазом. – Невозможно! У моего брата 90 уровня всего 205 очков Силы! А ведь он все свободные очки вкладывал в Силу!

Рыцарь хмыкает, чуть насмешливо посматривая на меня, затем, сжавшись, продолжает:

– Я так понимаю, что твой брат паверлевелнулся?

– Что-что, прости? – изумленно интересуюсь я, не понимая, что он подразумевает под новым для меня термином.

– Быстро прокачался по уровням. Скорее всего, был «вагоном» у «паровоза»?

– Ну, да, – непонимающе киваю я. – Как и все вступил в топовый Дом. А там уже группа высокоуровневых игроков Дома прогнали новобранцев до 50 уровня. Остальные 40 уровней прокачивал либо сам, либо в группе с другими игроками.

– Поэтому у него такие низкие показатели. ВерхиИнт не любит жульничества и накладывает максимально возможные штрафы за паверлевелинг. Впрочем, это не мешает подавляющему большинству игроков продолжать использовать систему «вагон-паровоз».

– Ничего не поняла. Кто такой ВерхиИнт? И что за штрафы он накладывает?

– ВерхиИнт – Верховный Искусственный Интеллект игры. Он контролирует в Игре абсолютно все: любое твоё действие, разговор и, даже, по слухам, мысли, тщательно им взвешиваются и оцениваются. В зависимости от его решения тебе либо перепадает плюшки в виде дополнительных очков на статы, навыки, либо наоборот лишают шанса на получение дополнительных очков. Говорят, что ВерхиИнт за некоторые деяния вправе даже лишать навыков и очков стат.

– То есть ты хочешь сказать, что около 70 очков Силы тебе перепало от ВерхиИла? За какие это заслуги?

– Я просто качался в одиночку, – Алд пожимает плечами. – Конечно, такая раскачка очень долгая и тяжелая, хотя бы потому, что одиночек обычно неохотно берут в Дома и в

связи с этим мы легкие мишени для агро-игроков. По крайней мере, не раскачанных. Домам нужны солдаты. Много солдат. Желательно с как можно большим уровнем. Но для больших замесов сойдут и сотня 50-уровневых, отправленная на убой, для того, чтобы отвлечь внимание противника от стратегических объектов. Либо просто для массовки, не секрет, что десять 50-уровневых с трудом, с напряжением всех сил, но все же запинаят одного 70-го.

– Да, теперь поняла, – с уважением оглядываю его. – А профессии для чего ты получал? Тот же вор у тебя не прокачан.

– Секрет, – хитро улыбается Алд. – Но для сведения я обычно держу персональную информацию закрытой, но для тебя решил приоткрыть.

– А навыки свои не откроешь? – набираюсь наглости я.

Вместо ответа Алд заливается радостным смехом.

– А тебе, я смотрю, палец в рот не клади, – продолжает хохотать он, сгибаясь от смеха.

– Может, чему и научусь у тебя, – пожимаю плечами я, наивно хлопая глазами.

– Как-нибудь в следующий раз, – неожиданно серьезно продолжает Алд, разгибаясь. – Пойдем уже искать волков. А то такими темпами мы с тобой никогда не покинем эту поляну.

С сомнением разглядываю коня. И как на него взбираться? Он же высокий! Да и вообще...

Правильно истолковав мое недоумение, воин тяжело вздыхает, а затем подхватывает меня на руки и легко перебрасывает на коня, усаживая в седло.

– У меня нет навыка верховой езды! – успеваю взвизгнуть я, в ужасе расползаясь по спине лошади и обхватывая ее шею.

– Значит, самое время его получить! – где-то снизу раздается радостный и воодушевленный голос Алда, а потом этот гад со всего размаху ударяет коня по крупе, пуская его вскачь.

Творец мой... Творец! Ааа!

С неожиданно проявившейся силой вцепляюсь в коня: в гриву, в бока. От страха закрываю глаза, чтобы не видеть, как и куда меня несет неуправляемый конь. Признаюсь честно, что в этот момент абсолютно забыла, что конь ненастоящий, да и мир весь виртуальный. А значит, максимум, что мне грозило – упасть лицом в грязь.

– Алд!!! – в отчаянии воплю я, набрав в легкие побольше воздуха. – Останови-и-и его!

Конь, видимо испугавшись моего крика, громко и панически заржал, затем резко остановился и поднялся на дыбы, стараясь сбросить седока со своей спины. Чувствуя, что начинаю соскальзывать вниз, еще сильнее обхватываю ногами теплые бока коня, а руками и зубами, кажется, готова вырвать гриву. Конь продолжает молотить ногами в воздухе, отчаянно ржа.

– Ну, все, все, успокойся! – к нам подбегает Алд, чтоб его перебежало стадо Ньюхаундов, и начинает успокаивать взбесившегося коня.

Не сразу, но все же конь возвращается в горизонтальное положение, и я мертвым грузом падаю на землю. Меня чуть тошнит, голова от пережитого стресса кружится, а ноги предательски дрожат.

– Ну, как, получше? – заботливо интересуется Алд, дотрагиваясь до моего плеча.

Первое желание послать его в Лартар, второе желание просто придушить и закопать тут же под ближайшим деревом. Третье желание просто послать все в Лартар и выйти из игры.

Видимо, какие-то кровожадные мысли все-таки проскальзывают на моем лице, так как Алд торопливо отступает и быстро-быстро тараторит:

– Ты уж извини, конечно, но это самый лучший способ быстро освоить навык Верховой езды.

– Я. Не. Получала. Навык. Езды, – печатаю каждое слово я, старательно сдерживая свой гнев. – И. У. Меня. Нет. Свободных. Очков. Навыка.

– Уверена? – хитро переспрашивает Алд и предлагает взглянуть мне в доступные навыки.

Я, чуть заинтригованная его странным предложением, заглядываю в свои навыки:

1) Владение стилем боя с одноручным мечом 10 ур.

2) Малое исцеление 3 ур.

3) Ношение тяжелых доспехов 6 ур.

4) Картография 2 ур.

5) Верховая езда 1 ур.

Опа. А вот как раз последнего скилла у меня не было. И не было свободных очков навыков, чтобы его изучить. Что за?

– Откуда? – удивленно интересуюсь я, пожирая глазами воина.

Тот лишь усмехается, но все же неохотно отвечает:

– Навыки можно открывать не только за очки Навыков, но и с помощью тренировок. Не все, конечно, но довольно многие. К тренируемым, например, относятся скиллы: Плавание, Выносливость, Торговля, ну и другие.

– Что за выносливость? – продолжаю допрос, припоминая, что в беседе уже упоминался этот скилл.

– Способность дольше переносить усталость, голод, жажду, магическое истощение, – пожимает плечами Алд. – Незаменимая способность, особенно для воинов. Но и другим классам не помешает.

– Как ее открыть? – вновь спрашиваю я, в уме уже представляя себя супер прокачанным воином, способным продолжать сражаться даже с нулевой энергией.

– Чаще доводи себя до изнеможения и продолжай работать. Сначала будет трудно, будет казаться, что это невозможно и противоречит механике Игры. Но если ты будешь продолжать гнуть свою линию, то в какой-то момент тебе станет легче преодолевать сопротивление. Запрыгивай, – резко приказывает он, подводя ко мне коня.

Хмурюсь, обещая себе, что ни за что и никогда больше не сяду на какое-либо верховое животное.

– Да не бойся ты, – смеется Алд. – Верховая езда 1 ур. у тебя уже есть, так что удержаться в седле сможешь.

Ладно, с учетом того, сколько нового я узнала от Алдера, то я просто обязана последовать его совету. Да и если подумать, то обещание он выполнил – навык изучила. Пусть и довольно радикальным методом.

Все же опасливо косясь то на коня, то на Алдера, а вдруг опять погонит коня вскачь, подхожу к лошади.

– Как его зовут-то? – спрашиваю как бы, между прочим, решив, что в случае чего буду орать его имя. Может, контакт наладим с животным.

– Иткар, – представляет коня Алдер, насмешливо приседая в реверансе.

– Иткар, – повторяю я, поглаживая гриву довольно зажмурившегося коня. – Иткар – хороший конь. Иткар не будет бежать, брыкаться и лягаться, ведь так?

– Это ты сейчас ожидаешь от него ответа? – не выдерживает воин, заливаясь веселым, заразным смехом.

Невольно улыбаюсь, поддерживая шутку. Припоминая, что все животные, как и люди, любят вкусно покушать. С огорчением понимаю, что в моем инвентаре из съестного лишь пара кусочков сырого оленьего мяса. Сильно сомневаюсь, что Иткар оценит предложенное угощение. Впрочем, за неимением лучшего просто присаживаюсь на землю и собираю с полянки маленький пучок луговой травы. Затем встаю и подношу угощение прямо под любопытно раздувающиеся ноздри коня. Тот некоторое время придиричиво изучает предложенный пучок, а затем, смилостивившись, осторожно ест траву прямо из моих рук. От неожиданности пугаюсь, невольно отводя руку, но потом, убедившись, что угрозы нет, продолжаю кормить коня.

– Умница, Иткар. Иткар – умный конь, – нахваливаю животное, расчесывая лохматую гриву пальцами.

– Эээ, – с беспокойством произносит Алд. – Ты не порть мне боевое животное! Вот заведешь своего, и усипусьничай сколько влезет!

Надменно оглядываю его и, рисуясь, с легкостью запрыгиваю на коня. Если честно, сама этого не ожидала. Видимо 1 ур. Верховой езды дает о себе знать.

Иткар на неожиданное вторжение реагирует спокойно, продолжая флегматично жевать траву.

– Поехали! – кричу я и чуть сжимаю ноги, несильно ударяя пятками по бокам лошади.

Иткар лениво делает пару шагов вперед.

– Хм, – задумываюсь я.

– Помочь? – радостно предлагает Алд.

– Н-нет! – заикаюсь я.

Не дожидаясь моего ответа, Алд несильно пристукивает коня по крупе, вновь пуская его вскачь. На мгновение от страха захватывает дух, но уже в следующую секунду я с удивлением понимаю, что тело двигается автоматически, не дожидаясь команд от мозга. Спина выпрямляется, ноги расслабляются, вся поза приобретает естественность и непринужденность.

Мне приходится сдерживать себя, чтобы не закричать теперь уже от восторга. Земля под нашими ногами проносится, ветер дует в лицо, деревья мелькают на грани видимости глаз.

– Подождите меня, не так быстро! – сзади слышится крик Алда, и я, сама не понимая как, немного наклоняюсь назад, усиливаю нажатие ног на бока лошади и мягко натягиваю поводья на себя. Удивительно, но Иткар слушается меня и начинает притормаживать, останавливаясь. Оборачиваюсь и с удовольствием смотрю, как грузно бежит воин в полной боевой экипировке. Правда, отмечаю, что Алд бежит легко, словно выйдя на прогулку. Неожиданно замечаю, что глаза Алда расширяются:

– Сзади!

Резко разворачиваюсь и успеваю заметить, как на поляну стремительно вылетают несколько рыжих теней. Приглядевшись, догадываюсь, что передо мной Лицские волки: ростом около полуметра, широкогрудые, с мягким, пушистым рыжим мехом, как у лисы, с коротким рыжим обрубком, представляющим из себя хвост. Глаза большие, умные, чаще всего ярко – зеленые, хотя встречаются и голубые, и даже черные.

Взаимное переглядывание длится около минуты, пока подбежавший воин не нарушил хрупкое перемирие:

– Иткар, в атаку!

Проснувшийся конь, привстает на дыбы, начинает молотить передними ногами в воздухе, а задними медленно двигается вперед. Успеваю увидеть, как в руках Алда появляется меч, щит и он большим прыжком врывается в полукруг волков, каким-то специальным навыком отбрасывая их назад.

Спрыгиваю со спины коня, перекатываюсь по земле, вставая. В моих руках появляется мой одноручный оловянный меч ученика воина обычного качества 56 ур. Конечно, у моего оружия урон довольно невелик, всего лишь +57, но, как говорится, что имеем.

На автомате оцениваю силы соперников:

Лицкий волк – вожак 60 ур.

Урон + 360

Жизнь + 15000

Защита монстра 50

Лицкий волк 55 ур.

Урон + 250

Жизнь + 10000

Защита монстра 35

Лицкая волчица 55 ур.

Урон + 200

Жизнь +9000

Защита монстра 30

Причем таких вот волков и волчиц по 3 штуки. Да они нас разделают на мясо... По крайней мере, меня уж точно. Я своей зубочисткой долго их ковырять буду, а вот они мои 5800 жизни за раз снесут и не заметят.

Впрочем, паниковала я зря. Воин по имени Алд убил вожака одним ударом, а затем потратил еще один удар в виде какого-то специального скилла – удар по земле, вызвавшим небольшое землетрясение и добившим оставшихся волков.

Точно. Как я могла забыть. У него же полное снаряжение редкого качества!

– И зачем тебе хилл нужен был? – интересуюсь я, осматривая поле недавнего короткого сражения.

– Скучно стало, – хмыкает Алд, приседая возле тушки вожака. Через секунду туша исчезла, оставив на месте парочку колб с каким-то содержимым, пару кусочков мяса, шкуру.

Быстро, деловито, отработано Алд собрал остальные трофеи с оставшихся волков.

– У тебя какое было задание? – интересуется он, после того как закончил сбор трофеев.

– Да, кулинарное, – хмыкаю я. – Вот, скажи, зачем Мастеру кулинарии волчье мясо?

– Ничего ты не понимаешь, – хихикает он. – Это же особое королевское блюдо. Продлевает молодость и все такое.

Так и не понимаю, шутит он или нет. Перед моими глазами появляется запрос от Алда о торговле. Соглашаюсь. Еще через минуту он перебрасывает мне 15 кусков сырого лицско-волчьего мяса.

– Спасибо, – благодарю я, сверяясь с заданием. Оказывается, для выполнения мне было достаточно и пяти кусков.

– Не за что, – улыбается он. – Делов – то на три минуты.

Улыбаюсь, с грустью обдумывая, когда же я буду способна сносить таких вот агро-могов с двух ударов. Такими темпами не иначе чем на 90-100 уровнях.

– Внимание, – мелодичный голос раздается где-то в моей голове. – Входящий вызов из 3-й районной больницы города Дармора. Принять?

– Секунду, Алд, я выйду, приму вызов! – успеваю крикнуть я, прежде чем согласиться на принятие звонка.

Зеленый лес, голубое небо исчезли, и меня поглотила тьма. Тут же на грани видимости вновь забрезжил свет, разрастаясь. С тихим щелчком крышка виртуальной капсулы раскрылась, выпуская меня наружу. Медленно сползаю, потирая руки и ноги, чтобы вернуть нормальное кровообращение.

– Да, – говорю я, сигнализируя о готовности к переговорам.

– Здравствуйте, – здоровается низкий, бархатистый, мужской голос. – Эвелин Ольховская?

– Да, все правильно.

– Я – доктор Марциус Клирр, лечащий врач 3-й районной больницы. Я должен сообщить Вам, что Ваши родители и Ваш брат разбились в автокатастрофе. Ваши родители, к сожалению, погибли на месте, так и не дождавшись прилета автолета скорой помощи, а Ваш брат сейчас находится в нашей больнице в камере криозаморозки. Просим Вас как можно скорее прибыть к нам для принятия решения об его дальнейшей судьбе, так как исходя из медицинских данных Вы – единственный оставшийся в живых родственник.

Глава 4

– Что-что? – тупо переспрашиваю я.

Мозг отказывается воспринимать полученную информацию. Все вокруг неожиданно становится как в тумане, как будто далеко, а земля, кажется, уплывает из-под ног.

– Наш адрес – город Дармор, район № 3, здание № 33.

Гудки отбоя, сигнализирующие об окончании разговора.

Мои ноги резко подгибаются, и я мертвым грузом падаю на пол.

Это какая-то злая шутка.

Этого просто не может быть.

Мои родители не могли умереть, ведь им всего лишь 135 и 136 лет.

Да они ведь молодые еще!

Это... это шутка!

– Эвелин, – рядом со мной появляется проекция Верлика. – Я взял на себя смелость вызвать такси. Оно прибудет предположительно через десять минут.

– Спасибо, – шепчу я враз высохшими губами.

– Кроме того, – продолжает Верлик. – Я взял на себя смелость заказать в квартиру стакан холодной воды со льдом. Он дожидается Вас на кухне.

– Спасибо, – вновь благодарю, сама не до конца понимая за что.

Проекция резко бледнеет, теряя четкость, а потом вновь проявляется. Чувствую, как Верлик вкладывает в мою руку холодный стакан.

– Выпейте, – приказывает он.

На автомате выполняю, отпивая большой глоток. Холодная, я бы даже уточнила, ледяная вода обжигает зубы, на глазах выступают слезы.

– Кхм, – громко кашляю, захлебнувшись водой.

Туман в голове немного проясняется, и я осознаю, что полулежу на полу.

– Спасибо, Верлик, – в третий благодарю программу, на этот раз вполне искренне и осознанно.

– Ваша одежда, – в руках дворецкого появляется выглаженный черный костюм: строгие удлиненные брюки, строгий пиджак с короткими рукавами. Отдельно в другой руке он удерживает белую, классическую блузку.

– Спасибо, – чуть смущенно улыбаюсь, принимая одежду.

Пока я облачаюсь в одежду, Верлик исчезает, вскоре он вновь появляется, чтобы доложить о прилете автолета – такси.

Благодарно киваю ему, выходя в коридор. Быстро прохожу, направляясь к кухне, а уже оттуда на балкон.

Погрузочный луч мгновенно переносит меня на борт.

– Куда? – молодой, бесстрастный мужской голос.

– В 3 районную больницу города Дармора, – называю адрес.

– Принято, – автолет взмывает выше и начинает разгоняться, набирая скорость.

Может, это ошибка и разбились не мои родители? Может, это ошибка ИИ первой помощи при идентификации личностей?

Конечно, тихий голосок разума где-то глубоко внутри шепчет, чтобы я зря не обнадеживала себя. За каждым поданным Империи закреплен собственный, индивидуальный регистрационный номер, вшитый в кожу, благодаря которому и происходит идентификация личности.

Но мало ли? Бывают же сбои...

– Место назначения, – холодный голос таксиста и я оказываюсь в холле приемной больницы.

Белые стены, высокий потолок, посередине просторного зала длинные ряды мягких сидений, на которых расположились посетители. Возле стен стоят информационные терминалы. Прохожу к одному из них, дотрагиваюсь.

Появляется проекция лица ИИ, управляющей терминалом: бесстрастное, бледное, полупрозрачное лицо, большие, бесцветные глаза, маленькие, тонкие губы.

– 3 районная больница приветствует Вас. Чем могу помочь?

– Ольховская Эвелин, 20 лет, служащая «Серебряный Дом», индивидуальный номер 5, сюда должны были доставить моих родителей и брата.

– Имена и индивидуальные номера?

– Ольховский Бастор (ударение на второй слог), 136 лет, индивидуальный номер 136804459, Аделаида Ольховская, 135 лет, индивидуальный номер 3, Ольховский Эдард, 18 лет, индивидуальный номер 7.

– Принято. Ожидайте результата. Предполагаемое время для выполнения запроса 2 минуты.

Никогда еще в жизни 2 минуты не длились так долго. Я, наверное, помолилась всем известным богам, чтобы все случившееся оказалось либо страшным сном, либо чудовищной ошибкой системы.

Наконец, бесстрастное лицо ожило:

– Ольховские Бастор и Аделаида сейчас находятся в морге. Ольховский Эдард в настоящее время в палате криозаморозки. Могу я еще чем-то Вам помочь?

– Да, – шепчу я. – Мне бы сейчас попасть к лечащему врачу Эдарда, кажется, Кирр. Или Клир. Что-то наподобие.

– Марциус Клирр. Я могу подгрузить карту больницы в Ваш ИРфон. Вы даете разрешение?

– Да, конечно.

– Готово.

– Спасибо.

Отойдя от бездушного терминала на несколько шагов, достаю из сумки старый ИРфон. Нахожу обновление, открываю карту больницы. Вижу, как на карте горят две яркие точки, одна из которых подписана морг, а другая – палаты криозаморозки. Вижу невдалеке кабины лифта. Подхожу к одному из них, жму на кнопку 8, именно на этом этаже находятся криопалаты и кабинеты лечащих врачей.

Современный лифт в виде небольшой круглой площадки, огороженной сверхпрочным стеклом, в течение пары секунд поднимает меня на требуемый этаж. Покидаю кабину лифта и иду по длинному, белому коридору, сверяясь с картой. Первая палата, вторая, третья... Разглядываю цифры на палатах, ища 5. Наконец, подхожу к нужному кабинету. Очереди нет, несмело стучусь в дверь.

– Входите!

Открываю дверь и захожу в небольшой, светлый кабинет, заставленный высокими, массивными шкафами. Напротив большого окна во всю длину стены стоит не менее массивный, деревянный стол, полностью заложённый бумагами и толстыми книгами. Обращаю внимание, что в массивном, мягком, кожаном кресле расположился грузный, дородный мужчина с пышными черными усами.

– Здравствуйте.

– Здравствуйте, – здороваюсь я. – Я – Эвелин Ольховская.

– Да-да, – перебивает меня врач. – Я звонил Вам сегодня. Сочувствую Вашей утрате.

– Что с моим братом?

– Знаете, – мужчина хмурится. – Думаю, Вы и сами прекрасно понимаете, что автолеты – опаснейшее средство передвижения. Скорость автолетов, высота, на которой они летают,

практически не оставляют пассажирам шансов выжить, когда случается катастрофа. Конечно, производители авиолетов пытаются решить данную проблему, для чего оснащают их различными средствами экстренного спасения, такими как парашюты, спасательные капсулы. Совсем недавно появилась новая разработка: экстренный луч спасения, который, теоретически, при аварии должен переместить пассажиров на землю. Но, к сожалению, данные меры защиты не всегда эффективны.

– Что с моим братом? – вновь повторяю свой вопрос, не желая выслушивать лекцию про авиолеты, автокатастрофы и методы борьбы с ними. Моих родителей уже не вернуть.

– Насколько мы можем судить, спасательная капсула Вашего брата оказалась неисправна, вследствие чего он получил множественные электрические ранения, основная часть которых пришлась на его голову. Полученные ранения не совместимы с жизнью из-за чего нам пришлось в экстренном порядке подвергнуть его процедуре криозаморозки для того, чтобы не допустить летального исхода. К сожалению, даже предпринятые меры не способны полностью остановить процедуру саморазрушения нейронных связей в мозгу Вашего брата.

– Можно его вылечить?

– На данном этапе развития нашей медицины нет. Я могу предложить Вам лишь один вариант для спасения жизни Вашего брата – экстренно вырастить новое тело для Вашего брата. Данная процедура займет около недели, а после мы пересадим сознание Вашего брата в новое тело, которое будет идентичным его старому, с той лишь разницей, что оно будет полностью здорово.

– И во сколько мне это обойдется?

– 100 000 эка, – не моргнув глазом, называет астрономическую цену доктор. – 70 000 – цена за новое тело и 30 000 – доплата за срочность.

От названной суммы я теряю дар речи. 100 000! Просто неподъемная сумма для нашей семьи, даже если бы были живы мои родители!

– У меня нет таких денег, – тихо шепчу я побелевшими губами.

– Советую найти и как можно скорее, – разводит руками доктор. – Чем дольше Вы думаете, тем больше нейронов безвозвратно разрушаются. Это может привести к самым непредсказуемым последствиям: от частичной или полной потери памяти до неизлечимых психических болезней.

– Могу я его увидеть?

– Да, конечно, пойдемте.

Мы выходим из кабинета и продолжаем идти по надоевшему белому коридору.

Они что специально стены покрасили в белый цвет? Чтобы на нервы давить? Это такая психическая атака? Да и вообще, почему они нагло врут мне в лицо? Значит, вырастить новое тело они способны, а вот подлатать старое – нет?!

Некстати вспоминаю, что недавно читала в Интернете статью про глобальный заговор Правительства, системы здравоохранения и финансовой верхушки Империи. Автор данной статьи утверждал, что врачи уже сегодня способны излечить практически все виды смертельных болезней. Но для современной экономики и внутренней политики государства выгоднее намеренно утаивать данную информацию и вынуждать граждан оплачивать дорогостоящую процедуру клонирования, то есть выращивание нового тела в лабораторных условиях. Таким нехитрым образом, как считает автор, Правительство нашло решение демографической проблемы. Не секрет, что после того, как медицина научилась выращивать новые тела и пересаживать в них сознания людей, то проблема перенаселения стала острым и актуальным вопросом во внутренней политике государства. Медики, правда, говорят, что до полного бессмертия еще далеко. 100 % результат успешного пересаживания сознания они могут гарантировать лишь при первой пересадке. Последующие пересадки увеличивают шанс отторжения сознания каж-

дый раз на 20 %. То есть, грубо говоря, вторая пересадка уже обещает 80 % успешного исхода операции, третья – 60 %, четвертая – 40%, ну, а шестую пересадку не пережил пока никто.

Наконец, мы останавливаемся возле дверей, отмеченных табличкой: 8. Заходим в нее и видим длинные ряды капсул, внешне практически не отличающиеся от тех, которые мы используем для выхода в виртуальную реальность. Подходим к крайнему справа, и в небольшом стеклянном окошке я вижу бледное, обескровленное лицо Эдарда. Его глаза закрыты, а лицо спокойно и безмятежно, как будто он спит.

– Если Вы не найдете денег в течение недели, то придется отключить капсулу, – продолжает доктор. – К тому времени его мозг окончательно самоуничтожится.

Я лишь растерянно киваю, рассматривая родное лицо брата.

Творец, ну, как же так? Только вчера я была счастлива: у меня были родители, был брат, была работа, была учеба в Академии. А что сейчас?! Родители погибли, брат медленно умирает в криокапсуле, учеба летит к черту, потому, что я просто не смогу на свою нищенскую зарплату продавца наскрести денег на оплату обучения!

– Давайте я провожу Вас к Вашим родителям, – спокойно произносит врач и подталкивает меня к выходу. Я лишь безучастно слеую за ним, лишь сейчас начиная сознавать, что я осталась абсолютна одна. Нет больше родителей, которые могли бы решить проблему. Нет больше никого, кто мог бы помочь.

Мы продолжаем идти по коридору, пока не возвращаемся на площадку к лифтам. Врач нажимает на какую-то цифру и лифт в течение пары секунд спускает нас вниз.

И опять длинные, мрачные коридоры, покрашенные все в тот же белый цвет. Невольно съеживаюсь, ощущая сильный холод. У меня даже возникает ощущение, что стоит мне дыхнуть и изо рта у меня вырвется пар, но, наверное, это всего лишь моя большая фантазия.

Наконец, продолжая поддерживать гнетущее молчание, доходим до широких двустворчатых дверей.

Врач раскрывает двери, и мы входим в просторное, пустое помещение. Сразу обращаю внимание на то, что на стене напротив виднеются множество ячеек. Врач же, не обращая внимания на противоположную стену, разворачивается направо и подходит к небольшому металлическому терминалу. Не успевает он задеть ладонями экран терминала, как напротив нас проецируется изображение молодого мужчины в белом халате.

– Приветствую вас, Марциус Клирр.

– Здравствуй, Отт. Со мной пришла дочь Ольховских, да-да, те жертвы автокатастрофы, поступившие сегодня. Ей бы попрощаться с ними.

– Пару минут, – кивает он и разворачивается к ячейкам. Подойдя к крайней ячейке слева во втором ряду снизу, он открывает ее. Запускает руку внутрь и вытаскивает полку с лежащим на нем голым телом. Подхожу и понимаю, что это на полке лежит мама.

Закрываю глаза, не в силах видеть это зрелище.

– Уберите, – шепчу, плотно закрыв глаза и заливаясь слезами. – Я не могу на это смотреть!

Слышу, как полка с громким лязгом задвигается обратно. Затем глухой стук закрываемой ячейки.

– Ваши родители будут сожжены через час. Вы останетесь?

Замираю.

Это все политика нашего идиотского государства. Места для проживания не хватает даже для живых людей, куда уж там для мертвых, поэтому кладбища и т.п. объекты были законодательно запрещены, а все умершие люди должны быть в обязательном порядке сожжены в крематории при больнице в течение 5 часов после констатации смерти. Ничего личного, всего лишь голый рационализм и ничего более.

Раньше я считала данную меру логичной, по крайней мере, до тех пор, пока на полке в морге не оказались мои близкие.

– Да, я останусь, – произношу глухим, лишенным эмоций голосом, хотя внутри все горит, плачет, бесится от боли.

– Тогда Вы можете проследовать в приемную больницы, – продолжает врач. – Либо остаться здесь.

Вздрагиваю от предложения.

– Я останусь, – вновь повторяю, устало прикрывая глаза.

– Хорошо, не будем Вам мешать попрощаться с Вашими близкими, – произносит врач, кивая ИИ. Тот, соглашаясь, испаряется в воздухе, ну, а сам врач покидает меня, возвращаясь в свой кабинет.

Я остаюсь совершенно одна в пустом помещении, наполненном трупами. По крайней мере, трупами, лежащими в ячейках.

Медленно сползаю по стеночке вниз, усаживаясь на голый и холодный пол. Прижимаюсь спиной к ячейке, за которой находится мама.

– Ма-а-ам, – шепчу я осипшим голосом. – Ма-а-ам, не покидай меня, пожалуйста! Ты мне так нужна! Па-а-ап, там твой сын лежит в криокамере! Ему нужна помощь! Он умирает! Ну, почему Вы оставили меня совершенно одну?! Я ведь не способна решить эту проблему! Не способна! Мама, папа, вернитесь, пожалуйста! Я не могу без вас! Я хочу к ва-а-ам! Ну, почему я не была с вами?! Лучше бы это я умерла, а не Вы! Ма-а-ам, па-а-ап!

Отчаяние захлестнуло меня с головой, и я завывала в голос, изливая пожирающую меня боль. Вот так вот одномоментно потерять все и всех. Вот так вот в одну секунду потерять всю семью и остаться одной наедине с серьезной финансовой проблемой: спасение жизни брата.

Не знаю, сколько я так просидела, плача и подвывая. Время как будто остановилось. Нет, время просто перестало для меня существовать. Я просто мечтала раствориться и исчезнуть, последовать за своими родными на тот свет, если он существует. Или просто исчезнуть, если после смерти нас ждет лишь Забвение. Я была готова согласиться на все, лишь бы только эта боль ушла, исчезла.

– Простите, – от двери раздается несмелый голос и в помещение осторожно втискивается молодой парень. – Я пришел провести процедуру кремации. Вы – Ольховская?

Я пытаюсь ответить, но голос подводит и вместо слов изо рта вырывается лишь бессвязный хрип. Часто-часто киваю.

– Соболезную, – тихо произносит парень, подойдя ко мне. – Можно?

Он кивает на ячейку, за которой находится моя мама.

С трудом понимаю, что своей спиной загораживаю проход. Пытаюсь встать, но ноги, оочевенные за час сидения на холодном полу, отказываются повиноваться. Парень, догадавшись, подает руку, помогая приподняться и отойти/отползти в сторону. После этого он открывает ячейку и запускает внутрь руку с каким-то предметом. Затем резко выдергивает и захлопывает дверцу ячейки. Успеваю заметить, как взметнулись в воздух яркие вспышки пламени. Точно таким же образом он поступает и со второй ячейкой, находившееся, оказывается, прямо внизу под маминой, в которой, как, оказалось, находился мой отец.

– Вот и все, – произносит парень и выходит.

Продолжаю стоять и тупо смотреть на ячейки.

Как же это все пошло... Просто пришли и сожгли, как нечто, отслужившее свой срок. Как же я ненавижу наше государство! Мало того, что живем, как рабы, так и достойной смерти не заслуживаем!

Вновь падаю на пол, подползая к ячейкам родителей. Прижимаюсь к ним, чувствуя исходящее от них тепло.

Моих родителей больше нет. Нет, не верю. Не верю, даже видя, как их тела сожгли. Нет, этого просто не может быть! Это просто страшный сон и скоро я проснусь в своей кровати! Буду собираться на работу!

Для того чтобы убедиться, что я действительно во сне, с силой сжимаю пальцами кожу на руке. Резкая боль. Но вот пробуждения не произошло, я все так же продолжаю сидеть на ледяном полу.

Дверь раскрывается, и на каталке ввозят тело молодого мужчины. За каталкой вбегает заплаканная старая женщина:

– Ну, как же так, сынок?! На кого ты меня оставил?

Понимаю, что я здесь лишняя. С трудом встаю и выхожу из помещения морга. Бреду, словно во сне к лифту. Поднимаюсь в приемную больницы. Вызываю такси. Дожидаюсь автолета, стоя возле лифта, не способная и не имеющая никаких моральных сил, чтобы просто сделать пару шагов и отойти.

Через некоторое время на ИРфон приходит сообщение о том, что погрузочный луч автолета-такси готов меня переместить в кабину машины. Даю согласие. Называю свой адрес. Терпеливо жду, когда такси, наконец, домчит меня до дома. Вновь погрузочный луч и я оказываюсь на балконе.

Рядом со мной проявляется взволнованная проекция Верлика.

– Как Вы?

Чувствую, как все вокруг меня теряет четкость, пропадая в резко окружающей меня тьме.

Глава 5.

*Доброе утро, просыпа-а-айся,
И с улыбкой на работу собира-а-айся!*

– вздрагиваю и, не открывая глаз, стараюсь дотянуться рукой до разоряющегося ИРфона, дабы выключить надоедливый будильник. Но на привычном месте пальцы нащупывают лишь пустоту.

С большой неохотой приоткрываю один глаз и вожу тяжелой головой, надеясь найти источник противного звука.

– Просыпайся, – надо мной нависает проекция Верлика, удерживающего в одной руке чашку горячего и ароматного кофе, а в другой – тарелку с нехитрым завтраком в виде жареной яичницы и колбасы. – Я взял на себя смелость и позвонил Вашему начальнику Альбусу Грейту и предупредил его о Ваших внеплановых выходных.

– Начальнику? Выходные? С чего выходные? – все еще не до конца проснувшись, переспрашиваю я, пытаюсь понять, о чем он говорит.

Словно в ответ на мой вопрос перед глазами резко вспыхивают стремительно меняющиеся картины: бледное лицо брата в капсуле криозаморозки, мертвое тело матери в морге, взметнувшиеся искорки от огня, пожирающем тела моих близких и родных людей.

– Это был не сон, – шепчу я, прикрывая рот ладонью, чтобы не закричать от захлестнувших меня волн ужаса и горя.

Не знаю, на какое время, но я выпала из окружающего мира, полностью отдавшись отчаянию и боли. Рыдая, всхлипывая и задыхаясь, я все старалась обнять Верлика, но каждый раз мои руки проходили сквозь его призрачную плоть.

– Согласно статье 47 Трудового кодекса Империи работодатель обязан предоставить три рабочих дня в связи со смертью близких родственников, – неожиданно серьезно выдает Верлик, нависая в воздухе надо мной.

В немом шоке разглядываю его.

– Вашему брату нужна Ваша помощь, – деловито продолжает Верлик, протягивая чашку с давно остывшим кофе. – А это значит, что слезами горю не поможешь и пора действовать.

– Как действовать? – на автомате принимаю предложенное кофе и делаю большой глоток, а затем громко и некрасиво икаю, поперхнувшись чересчур горьким напитком. – Мне нужно найти 100 000 эка в течение этой недели! Понимаешь? 100 000!

Верлик замирает, глядя в пол. Пользуюсь его бездействием и отбираю у него из рук тарелку, затем старательно и вдумчиво пережевываю холодную яичницу, пытаюсь насильно утрамбовать в свой организм необходимые ему калории.

А ведь права программа, права. Я должна сделать все, чтобы спасти брата. Он – единственный, кто у меня остался. Я не могу из-за своего горя потерять еще и его. Сейчас время помогать живым, а о мертвых поплачу потом.

– На счету Ваших родителей 2000 эка, которые они отложили для оплаты Вашего с братом обучения, – наконец, оживает Верлик.

– 2 000, – повторяю я, чувствуя, что вновь впадаю в панику. – Верлик, думаешь, банк предоставит мне кредит?

– Сейчас я постараюсь проанализировать информацию из официальных сайтов банков Империи и попробую связаться с их представителями для того, чтобы обсудить возможность займа, но на выполнение данного действия может уйти от 3 до 4 часов.

– Я подожду, – поспешно киваю, в уме, уже подсчитывая, сколько же денег у меня осталось в копилке.

Итак, в прошлом месяце я получила зарплату – 400 эка.

300 эка я потратила на покупку обновления 1.001 для Верлика. Данное обновление включало в себя Малый свод Законов Империи.

Ага, теперь понятно, откуда он взял: "Статья 47 Трудового кодекса Империи".

Еще около 30 эка проездила на общественном транспорте.

На 20 эка ходила с Раманой на премьеру фильма с полным погружением "Последний эльф. Возмездие".

Значит, у меня осталось около 50 эка.

И нет возможности быстро заработать еще.

По крайней мере, легальными способами.

По крайней мере, в нашей Империи. В нашей реальности.

Кстати, что там говорил мой брат? В Фантазерии крутятся миллионы эка? Стоит только стать профи?

А ведь у меня есть знакомый профи. По крайней мере, его редкая и очень дорогостоящая экипировка говорит о том, что он либо жестко донатит, либо очень крутой профи в игре. А если вспомнить его запредельные характеристики, то, скорее всего, последнее.

Блин.

Я же его не зафрендил.

И как мне теперь его найти?

Забыв о недоеденной яичнице, бросаю тарелку на пол, направляясь к капсуле виртуальной реальности. Располагаюсь в капсуле, нетерпеливо жду закрытия крышки.

3...

2...

1...

Тьма неохотно уступает место неяркому свету, а уши начинают улавливать тихие перепевы лесных птиц.

– И это называется, убежала на секунду принять входящий вызов? – ехидно интересуется Алд, сложив руки и разглядывая меня сверху вниз.

С удивлением осознаю, что лежу на траве.

– Прости, – чуть виновато отвечаю я, принимая его помощь.

Резким рывком он поднимает меня на ноги, и я продолжаю:

– Скажи... А можно в игре заработать деньги? Много денег? И очень быстро? В течение недели?

– Интересные у тебя вопросы, – хмыкает Алд, прищуриваясь. – Заработать-то деньги можно, но для этого необходимо стать либо Мастером в какой-либо перерабатывающей профессии, либо элитным воином. Но оба варианта невозможно достичь за неделю игры.

– Засада, – грустно шепчу я. – Ладно, спасибо.

Не дожидаясь его ответа, отсоединяюсь от сервера игры.

– Эвелин? – замечаю, что Верлик закончил обработку моего запроса. – Я изучил всю доступную информацию о кредитах, займах, а так же проконсультировался с сотрудниками всех банков Империи. К сожалению, ни один банк не согласился на выдачу кредита в размере 100 000 эка. Дело в том, что ваша заработная плата – 400 эка, с трудом покрывает погашение ежемесячной квартплаты, а это значит, что выплачивать ежемесячные платежи за пользование кредитом Вам просто нечем.

– Да-да, я бомж, – киваю я. – А если я продам квартиру?

– Я предвидел данный вариант, – продолжает Верлик. – Рыночная цена Вашей квартиры – 50 000 эка. К сожалению, она не покрывает сумму, которая Вам необходима. Более того, ни один банк не предоставит Вам в кредит оставшуюся сумму в 50 000 эка.

– Ясно, – вздыхаю, понимая, что оказалась в безвыходном положении.

– Эвелин, – несмело начинает Верлик после пары минут тяжелого молчания, в течение которого я лихорадочно искала выход. – Я подсчитал, что если Вы продадите квартиру, то вырученных денег Вам как раз хватит для оплаты трех оставшихся лет обучения в Академии. Проблему с жильем можно будет решить проживанием в общежитии Академии.

– Но мой брат в этом случае умрет, – продолжаю его не до конца высказанную мысль.

– К сожалению, да, но я не вижу иного варианта развития событий при данных исходных данных.

Хмурюсь. А ведь всего лишь пару десятков минут назад у меня возникло ощущение, что Верлик, словно живой, переживает за меня и моего брата. Но нет, не обольщайся, Верлик – всего лишь не в меру умная программа, Искусственный разум.

– Иного... Варианта, – повторяю я, чувствуя, что упустила что-то очень важное. Как будто решение находится на видном месте, но я его не замечаю. – Кредит – облом. Фантазериум – не вариант. Кредит, займ, долг... Долг... Долг!

– Верлик! – радостно выкрикиваю, подскакивая на месте и боясь упустить возникшее решение. – Звони Изире сан Бан-Берунг! Да, подруге мамы! Уверена, что я смогу занять у нее денег!

– Уже! – соглашается Верлик.

Первый гудок.

Второй.

Третий.

Четвертый.

Ну, же, Изира, не подведи!

Ты ведь единственная подруга моей матери!

Пятый гудок.

Шестой.

Пожалуйста, ну, пожа-а-алуйста!

Седьмой гудок.

Восьмой.

Ты – моя последняя надежда!

– Здравствуйте, Вас приветствует Ольгроул – дворецкий дома Изире сан Бан-Берунг. Чем я могу Вам помочь?

– Ольгроул, это я – Эвелин Ольховская, скажи, где Изира? Соедини меня с ней, это срочно! – взволнованно выкрикиваю я, начиная ходить взад вперед по комнате, от избытка чувств не в силах устоять на одном месте.

– Изира сан Бан-Берунг покинула позавчера пределы Империи. Она отправилась с исследовательской и дипломатической поездкой к примитивной человеческой цивилизации, что зародилась на востоке второго материка.

– Неужели с ней нельзя связаться?

– К сожалению, она находится вне зоны доступа. Могу я чем-то еще быть Вам полезен?

– Нет, спасибо, – убито прощаюсь я.

А ведь выход был так близко! Стоп!

– Стой, Ольгроул!

– Слушаю Вас, Эвелин.

– Когда она вернется?

– Данная поездка, предположительно, займет от 2 до 3 недель.

– Спасибо, Ольгроул.

– Рад был Вам помочь, Эвелин.

Короткие гудки отбоя, знаменующие крах моей надежды.

И вновь я вернулась к тому, с чего начинала.

Деньги, деньги, деньги. Ну, где же взять деньги? Ну, почему все в нашем мире сводится к деньгам?

– Верлик, скажи, а почему у квартиры такая небольшая стоимость? Всего лишь 50 000 эка? Все-таки, насколько я знаю, цены на недвижимость в стране высокие, тем более на 4-комнатные апартаменты?

– Все дело в доме, в котором находится Ваша квартира, – хмыкает дворецкий. – Дом предназначен для малообеспеченных слоев населения, а если по-простому, то для бедняков. Большинство из жителей данного дома проживают в однокомнатных квартирах, а единицы – в двухкомнатных. Как Вы и сами понимаете, они просто не смогут позволить себе купить Вашу квартиру за катастрофическую для них сумму – 50 000. А вот представителям среднего слоя не понравится дом, в котором расположена квартира.

Некстати вспомнилось, что в детстве я и брат были изгоями как раз из-за того, что бедные считали нас слишком богатыми, а дети из среднего достатка слишком бедными. Вот такой вот замкнутый круг.

Творец, неужели все так и закончится? Жизнь моего брата благополучно потухнет в капсуле криозаморозки, а я ценой его жизни куплю себе билет в лучшую жизнь? Выучусь, займу место исполнительного директора "Серебряного Дома", исполнив свою давнюю мечту? Возможно, если повезет, когда-нибудь найду себе мужа из среднего слоя, заведу детей? И всю жизнь буду жить с мыслью, что я продала собственного брата?

Нет! Я так не могу! Либо мы вместе выживем, либо умрем вместе!

– Верлик! – яростно шепчу я, вновь начиная нарезать круги по комнате. – Есть еще варианты? Любые! Я готова пойти на ВСЕ!

– Есть еще один вариант, – задумчиво произносит дворецкий. – Но я должен предупредить, что это чистой воды авантюризм! Там слишком много неизвестных величин, а известные величины слишком похожи на обман и мошенничество. Шанс успешного и положительного развития событий стремится к нулю.

– Хватит пустых слов! Конкретнее!

– Вы слышали об эффекте Отринувших?

– Что-что? – переспрашиваю я, совсем не ожидая подобного вопроса.

– Отринувшие. Люди, ушедшие в виртуальную реальность. Те, кто решил променять один мир на другой.

– Припоминаю, – соглашаюсь я. – Это была одна из причин, почему Правительство вынуждено было взять Фантазериум под свой контроль. Люди настолько погружались в игру, что их сознание попадало в ловушку, начиная считать игру реальностью, ты про них?

– Да, если говорить кратко, то государство предприняло ряд шагов, для того, чтобы остановить «оцифровывание» граждан: законодательно ограничили время погружения в игру, присвоили каждой виртуальной капсуле индивидуальный серийный номер, разместили маячки слежения, вшили специальные таймеры-блоки. Впрочем, в сети довольно скоро появились руководства, справочники, гайды по тому, как обойти таймер и попробовать самостоятельно "отринуться". Правда, служба безопасности Игры практически мгновенно отслеживает местонахождение капсулы и высылает наряд виртуальной полиции, которая и задерживает нарушителя. Попытка "отринуться" приравнивается к попытке самоубийства, и пойманные нарушители отправляются сразу прямым рейсом в больницу психических и неврологических расстройств имени Императора Анарха сан Монолитова.

– Спасибо, – хмыкаю я. – Ты предлагаешь решить проблему с жильем столь радикальным способом? Упрятать меня в психбольницу?

– Нет же, – качает головой Верлик, на секунду теряя четкость. – Я говорю о том, что после введенных мер защиты появились пираты, то есть это некая организация или сообщество людей, как тебе больше нравится, деятельность которых направлена на помощь в оцифровыва-

нии граждан. Естественно, что оказываемые ими услуги незаконны и поэтому требуют внушительных финансовых затрат. Не говоря уже о том, что пираты – закрытое сообщество и выйти на их представителя невероятно тяжело. Зато пираты оказывают весь комплекс сопутствующих услуг: предоставляют надежно укрытое убежище, предоставляют в пользование взломанную капсулу с отключенным таймером-блоком, обеспечивают сокрытие от поисковых систем администрации Игры.

– Ага, – киваю я. – Одна проблема, что выйти на представителя пиратов практически невозможно.

– Зато пираты смогут помочь спасти жизнь Вашему брату, перенеся его сознание в виртуальный мир, – продолжает Верлик. – Он обретет истинное бессмертие в Игре.

– Угу, – киваю, пытаюсь представить себе, что это значит – жить ВЕЧНО. Остаться вечно молодой, неувядающе прекрасной. Нет, это что-то из разряда фантастики.

С самого детства нам вбивали в голову мысль, что все мы смертны, а потенциальное бессмертие было уделом лишь высокородных эльфов и грозных вампиров – существ, отошедших в разряд сказочных существ, когда-то давно обитавших на Земле.

Но что если все это правда? Что, если я, как и мой брат, сможем переселиться в Фантезириум навсегда? Не будет медленного, но неумолимого старения тела, не будет прогнившего общества, где главной и наивысшей ценностью является положение человека в обществе, грубо говоря, сумма его денег в кармане? Не будет города-муравейника, насквозь пропахшего выхлопами заводов, фабрик и иных технологических строений и средств передвижений?

Что если мы сбежим в сказку? В мир меча и магии? В мир, где каждый человек, независимо от социального статуса, способен взобраться на самые вершины? А что если я стану главой собственного Дома? Могущественного и уважаемого всеми? Ведь это вполне реально, если я стану жить в Игре, не играть, а именно жить! А ведь и вправду! Создам нового персонажа, ибо старый мой паладин безнадежно испорчен, начну жизнь с нуля. Займусь крафтингом, стану Великим мастером, ну или хотя бы просто Мастером, начну изготавливать легендарные вещи, ну, или хотя бы реликвии. Буду продавать изготовленные мной вещи за баснословные деньги, да ко мне очередь будет записываться на годы вперед, лишь бы получить из моих рук долгожданную реликвию! На вырученные деньги построю собственный особняк, вполне возможно, что создам собственный Дом, назову его, скажем, Золотым. Окружу себя верными гвардейцами, возглавляемыми Черным рыцарем – моим братом. Эта моя персональная армия пойдет в бой против адских боссов 1000 уровня, обеспечивая меня реликтовыми ингредиентами для изготовления легендарных доспех. Кроме того, в Доме организую жесткую дисциплину, введу диктатуру, а еще лучше – новую религию – Веру в меня любимую. Начну экспансию, захватывая и подчиняя иные Дома, в итоге новая религия охватит весь мир Фантазериума. А там... там, чем черт не шутит.

Аж мурашки бегут по коже от открывшихся перспектив...

– Эвелин? – осторожный голос Верлика прерывает мои мечтания. – С вами все в порядке? У вас как-то глаза нездорово заблестели, да и осанка неестественно выпрямилась.

– А, да, нет, – отмахиваюсь от дворецкого, устыдившись собственных мыслей. Мой брат лежит в камере криозаморозки, с каждой секундой его нервные клетки уничтожаются неведомым врагом, а я в это время мечтаю о захвате Фантазериума. Доморощенный Черный Властелин. – Есть у меня один знакомый. Надеюсь, он поможет мне.

Во второй раз за день располагаюсь в вирткапсуле. Вновь цифры загрузки.

– Явилась, – рядом со мной раздается недовольный голос Алда.

– Прости, у меня большие проблемы в реале, – виновато шепчу я, чувствуя, что глаза подозрительно щипают. Не сдержавшись, громко шмыгаю носом, вытирая кулаком выступившие слезы.

– Так, – оценивает ситуацию Алд. – Отставить слезы. Рассказывай, что случилось.

– Мои родители и брат разбились в автокатастрофе, родители погибли на месте, а брат сейчас находится в больнице, лежит в камере криозаморозки. Единственная его надежда на спасение – клонирование, а затем пересадка сознания в новое тело. Но проблема в том, что у меня нет таких денег, даже если я продам квартиру – единственное наследство от родителей. К тому же, решение должно быть принято в течение недели, а иначе мозг брата окончательно и безвозвратно повредится.

– Ого, – только и произносит Алд, присаживаясь на траву рядом со мной.

– Я слышала, что есть возможность оцифроваться в Игре. Думаю, что это единственная возможность выжить и мне, и моему брату.

– И ты думаешь, что я знаю пиратов? – осторожно интересуется Алд, внимательно разглядывая меня.

– Да, ты – моя единственная надежда, ты ведь знаешь, что я не игроманка и у меня нет ни друзей, ни даже знакомых, кто мог бы мне помочь, – на одном дыхании скороговоркой произношу я, боясь услышать его ответ.

Алд молчит, продолжая о чем-то напряженно думать. Я не тороплю его, понимая, что прошу от него – переступить закон. Да и кто я для него? Всего лишь очередная знакомая, с которой он прошел один небольшой квест.

– Предположим, у меня есть некоторые знакомые, которые по слухам знакомы с теми, кто знаком с теми, кто знаком с представителями пиратов. Но сама понимаешь, что выход на них займет время и довольно много. Да и услуги пиратов стоят денег, очень-очень много денег.

– Я продам квартиру, – поспешно говорю я. – Я полностью оплачу их услуги и заплачу тебе за помощь в установлении контактов!

– Лучше побереги деньги для пиратов, – качает головой Алд. – Встретимся здесь завтра в это же самое время. Я попробую навести справки через своих знакомых, но я ничего не обещаю.

Глава 6.

Целые сутки до назначенного времени встречи с Алдом я провела, словно сидя на пороховой бочке. Чтобы отвлечься от нервного ежесекундного подглядывания на часы решила занять себя чем-то полезным.

В первую очередь благодаря советам Верлика решила все юридические вопросы, для начала оформив на себя попечительство над братом. Для этого я вновь обратилась к его лечащему врачу, и тот оформил все необходимые медицинские документы. С этими документами я направилась в комитет опекунов и попечителей, который, тщательно изучив все документы, вынес решение об установлении попечительства над Ольховским Эдардом.

Далее от своего имени и от имени брата вступила в права наследования имущества, принадлежащего нашим родителям. Процедура оказалось до крайности простой. В нотариальной конторе приложила руку к административному терминалу и вуаля: право собственности на недвижимое имущество – квартиру было унаследовано мной и моим братом.

Когда, наконец, вернулась домой, то дала задание Верлику вывесить объявления на всех возможных ресурсах о продаже квартиры. Упор поставила на срочность продажи и единовременную выплату всей суммы. Цену указала в 55 000 эка, впрочем, отметив возможность торга.

Вечером, порядком уставшая от беготни, залезла в Интернет, внимательно изучая все доступные форумы, гайды, справки о Фантазериуме. Все-таки, если все получится, то Фантазериум станет мне новым местом жительства.

Пока анализировала ворох размещенной в сети информации, вновь удостоверилась, что не знаю и десятой доли об Игре. Самое время пожалеть, что заходила в игру только для того, чтобы отдохнуть от реальности: бегала по живописным локациям, наслаждаясь видом и звуками живой природы, купалась в теплых, ласковых водах Южного моря, валялась на белом, мягком песке, лениво журуя на солнце.

Теперь все это вышло мне боком.

Я просто потерялась в лавине обрушившейся на меня информации. Как, оказалось, имеется множество путей развития персонажа, причем каждый настаивал, что только его путь единственно верный. Одни говорят, что необходимо сконцентрироваться на развитии одного класса, будь то воин, лекарь, маг, лучник. Другие не соглашаются, мотивируя тем, что лучше всего комбинировать два класса, например, воин + лекарь = паладин или воин + лучник = рейнджер. Третьи утверждают, что оптимальное решение это изучить умения всех классов, став универсалом: использовать лук при дальних атаках против одного противника; использовать магию при дальних атаках на большую площадь либо большое количество противников; в ближнем бою использовать оружие и тяжелые доспехи воина, одновременно подлечивая себя и товарищей, а так же щедро раздавая бафы и дебафы. В целом, последний путь развития показался мне довольно интересным и оригинальным, перед глазами вновь появилась тень всемогущей Черной Повелительницы, разящей огнем и молнией, а при необходимости не гнушающейся помахать исполинским мечом. Впрочем, мои мечты были жестоко оборваны первым же комментарием гостя под ником Интриган под статьей: «Ага, с учетом того, что очки умений выдаются по одному за 10 уровней, то особенно не разбежишься. Если только вдоначивать большие, я бы даже отметил очень большие деньги, чтобы покупать зелья умений. Но с учетом того, что одно такое зелье стоит 10 000 золотых, а соответственно, 10 000 эка, то придется продать собственную квартиру только для того, чтобы позволить себе купить парочку зелий. К тому же мало открыть умение, само по себе оно ничего не значит. Необходимо его долго и нудно развивать, тренируя. Так что если выставить друг против друга двух игроков, скажем, 30 ур., один из которых нахватал себе максимум возможных умений, скажем, четыре, и при этом старался развивать все четыре умения одновременно, в то время как другой открыл себе два

или три, максимально сосредоточившись на них, то ставлю всю свою зарплату, что выиграет второй. Даже если это будет лекарь против воина/лучника/мага, то все равно мое решение не изменится».

Да, видимо, этот Интриган прав. Наибольшее значение для наносимого дамага имеют экипировка, показатели статусов и уровень развития умения.

Значит, необходимо выбирать между двумя первыми путями. Первый путь подходит для тех, кто играет по большей части в пати с другими игроками, то есть, грубо говоря, разделили между собой обязанности и сосредоточились каждый на своей задаче. Оптимальный вариант, если ты, выйдя из яслей, собираешься вступить в Дом.

Второй вариант рассчитан больше на самодостаточных одиночек, любящих трудности.

И вновь вернулись к тому, с чего начинали. Как я собираюсь развиваться? Стоит ли пойти по пути наименьшего сопротивления, то есть, как и подавляющее большинство игроков вступить в какой-нибудь сильный Дом, желательно из топ 20, но мы не гордые, пойдет и топ 100 и, используя помощь более высокоуровневых соклановцев быстро поднять уровни. Либо, как и мой знакомый Алд, пойти дорогой одиночки. Кстати, про одиночный путь развития информации я не нашла, кроме самого общего: «Путь одиночки сложен и тернист. На этом пути вас подстерегают множество опасностей, вплоть до того, что Вы рискуете стать лакомым кусочком для ПК (игроки, целенаправленно убивающие персонажей других игроков, чаще всего ради легкой наживы), а так же есть немалый риск, что вместо развития Ваш персонаж наоборот ухудшит свои показатели (не забываем, что при смерти игрока часть опыта списывается в качестве посмертного штрафа. Сумма штрафа зависит от уровня персонажа, с 10-20 уровни – 10 %, с 20-30 – 20 %, ну, и так далее. В качестве примера: игрок 24 уровня с заполненной шкалой опыта до следующего уровня 57 % погиб при выполнении квеста на босса. После воскрешения его шкала опыта будет равна 37 %. Если у игрока перед смертью шкала опыта была равна 0 %, либо в случае, если опыта не хватило для уплаты штрафа, то игрок теряет один уровень. В качестве примера: игрок 24 уровня с заполненной шкалой опыта до получения нового уровня 13 % погибает от рук моба. В результате воскрешается уже игрок 23 уровня с заполненной шкалой опыта – 93 %. Здесь стоит отметить, что минимальный уровень для персонажа, покинувшего ясли – 10)».

Немного страшно, если честно. Но стоит только вспомнить характеристики Алда и можно понять, что если ты действительно собираешься достичь успеха, то первый путь не для тебя. Не для меня. Нет, если бы я просто играла в свое удовольствие, то, конечно же, я бы предпочла вступить в Дом, и была бы крепким середнячком, не особенно выделяясь. Но я собираюсь жить в игре, а это значит, что я должна стать как можно сильнее, ведь от этого будет зависеть вопрос моего выживания и выживание моего брата. Так что однозначно второй вариант, буду развиваться самостоятельно, игнорируя Дома. К тому же у меня есть одно веское преимущество – я буду находиться в Игре 24 часа в сутки. Конечно, мне, как и любому другому живому организму жизненно необходим отдых. Но все же, как не крути, но 18 часов в сутки не сравнить с 8 часами.

Так, значит, как для соло игрока мне идеально подойдет вариант развития гибридного класса.

Посмотрим, что у нас есть про гибридов.

Хм, судя по всему, наибольшей популярностью пользуется вариант с паладином. Действительно, довольно заманчиво, есть возможность и танковать, и хилить себя. Конечно же, по толщине брони и туши паладин и рядом не стоит с чистым танком, но все же кое-как агрить одного, а при везении и парочку мобов паладин вполне способен, что вполне соответствует моим потребностям. Да и к тому же у меня уже есть опыт игры паладином, пусть даже и ущербным. Но здесь есть одно большое но. Одно дело играть паладином, зная, что в любой момент ты можешь снизить эффект погружения до 75, а при особой нужде и до 50 %, а другое дело жить,

отыгрывая роль паладина и без возможности отключить болевые ощущения. Не забываем, что паладин – боец ближнего боя. Так что стоит и даже необходимо рассмотреть другие варианты.

Так, и вновь сначала необходимо решить какие классы могут подойти ко мне.

Лучник. Нет, спасибо. Не нравится мне этот класс, наверное, потому, что в школе на уроках Военного воспитания я всегда промазывала, стреляя из пистолета по мишеням. Конечно, у луков есть свои несомненные плюсы, в первую очередь, у луков наибольший радиус поражения цели. По крайней мере, в дуэли против одного игрока/моба луки, безусловно, рулят. Они просто не позволяют своей жертве добежать на расстояние их атаки. А даже если какой-то особо бронированный или особо толстый (в плане количества жизни) противник все-таки умудряется добраться на опасно близкое расстояние, то его ждет большое разочарование. Луки весьма хитры и умело используют различного рода мины и искусственные заграждения, а так же прыжки и уклонения, которые помогают им избегать ударов тяжеловесного и неповоротливого оппонента. Мало того, луки чаще всего обзаводятся личным зоопарком, вылавливая и приручая питомцев. Кстати, чистые луки и их различные гибриды традиционно занимают призовые места на турнирах в низшей и средней лиге. Более того, исходя из гайдов, у луков на более высоких уровнях появляются улучшения их умений, которые позволяют наносить массовый урон. Например, Улучшенный меткий выстрел 1 ур. способен одним выстрелом нанести урон сразу 5 целям. Правда, для этого они должны стоять в один ряд. Зато Взрывающий выстрел способен наносить урон целям, находящимся на определенной площади. Причем, площадь зависит от уровня Взрывающего выстрела.

Так что лучник – безусловно, сильный и интересный класс, но, как я уже говорила, мне он не подходит. Хотя бы потому, что для его удачного отыгрыша необходимо быть проворным, хитрым, юрким. А я все же предпочитаю более прямолинейную игру.

Маг. Правильно прокачанный маг – настоящая машина смерти. Радиус поражения меньше, чем у луков. Зато в своем арсенале имеют, как одиночные заклинания, так и заклинания массового поражения. Причем на высоких уровнях (выше 100) правильно прокачанные маги ценятся на вес золота. Неудивительно, что на турнирах высшей лиги победителями, чаще всего, становятся маги. А уж маги-соло... Даже страшно представить, что может маг, аналогичный по силе Алду... Да он, наверное, целый город снести может!

Все, беру мага, а в качестве второго класса для развития возьму жреца. А что? Смогу и нехило дамажить, и, при необходимости себя подлечу, как и соратников. Да и к тому же мой брат предпочитает всегда играть воином! А значит брать еще одного воина действительно глупо.

– Вам пора на встречу, – рядом со мной проявляется проекция Верлика. – Удачи!

Я киваю, устраиваясь в капсуле.

Надеюсь, все получится.

3...

2...

1...

Первое, что ощущаю, так это освежающий ветерок, приятно обдувающий мое лицо.

– И тебе привет, – раздается голос Алда, поглядывающий на меня сверху.

Это входит в неприятную традицию.

Быстро вскакиваю на ноги и замечаю рядом с ним еще одного высокого мужчину, облаченного в легкие доспехи.

– Познакомься, это Идрил, он может помочь тебе в твоей проблеме.

– Здравствуй, – протягиваю ему руку.

Мужчина, молча, кивает, игнорируя протянутую руку.

Хам.

– Мне уже объяснили суть Вашей, кхм, проблемы. Цена вопроса – 100 000 эка.

Заметив мои округлившиеся глаза, он поспешно продолжает:

– Это с учетом полугодовой оплаты двух взрослых аккаунтов – 43 200 эка. Соответственно, стоимость наших услуг – 56 800 эка.

– Все равно мне не потянуть такую сумму, – грустно произношу я, прощаясь с братом. – Это же стоимость операции!

– Мы готовы пойти на некоторые уступки, – помолчав, произносит Идрил. – Вносите нам предоплату в 30 400 и оплачиваете два взрослых аккаунта сроком на 3 месяца – 21 600. Далее в течение трех месяцев в Игре Вы должны заработать на продление сроков аренды аккаунтов на 3 месяца – 21 600. После чего в течение оставшихся 3 месяцев Вы должны заработать оставшуюся сумму – 26 400 для оплаты наших услуг. В этом случае выиграем мы все. В случае положительного исхода Вы с братом переселитесь в виртуальный мир, а в случае провала... Вы, по крайней мере, попытаетесь.

Ага, а Вы в любом случае останетесь в выигрыше. Ведь если я в течение 3 месяцев не найду денег, чтобы оплатить аренду аккаунтов, то Вы расторгнете наш договор. Но деньги-то в 30 тысяч останутся в любом случае у Вас.

– Я согласна, – решаю я. В конце-то концов, я же сама решила, что готова пойти на все. – Только мне для начала необходимо продать квартиру. Когда Вы сможете все организовать?

– Как только Вы внесете предоплату.

– А что с моим братом?

– Не волнуйтесь, мы договоримся с врачом. Где он лежит?

– Город Дармор, район № 3, здание № 33.

– Можете больше не волноваться. Еще какие-то вопросы?

– Как я смогу с Вами связаться после того, как получу деньги за продажу квартиры?

– Все вопросы через Алда. Он найдет меня.

– Хорошо, спасибо.

– Надеемся на успешное сотрудничество.

Кивнув на прощание, Идрил исчез, видимо, вышел в реал.

– Спасибо, Алд, сколько с меня?

– Пффф, я же уже сказал, чтобы ты приберегла деньги, тебе они еще понадобятся. Ну а что касается твоей новой жизни в Игре, то думаю, ты понимаешь, что нянчиться с тобой я не буду. Но вот подсказывать буду. И первая моя подсказка состоит в том, чтобы ты не торопилась покидать ясли. Развивайся не спеша. Упор делай на развитие умений и, что наиболее важно, на развитие профессий. В первую очередь советую начать с освоения профессии Лесоруба. Это универсальная профессия, с помощью которой ты сможешь развить и другие профессии.

– Лесоруб? – с большим трудом пытаюсь скрыть недоверие. – Как-то не ассоциируется у меня Лесоруб с большими деньгами.

– После Лесоруба бери Кулинара. Сможешь готовить свои кулинарные произведения, используя собственные дрова. Хотя бы немного, но деньги ты сэкономишь на сырье. Плюс твои изделия худо-бедно позволят тебе обходиться без покупки зелий здоровья, что опять же сэкономит тебе деньги. Далее остальные профессии можешь либо развивать, либо нет. Все зависит от тебя. После того, как ты получишь максимальный уровень в яслях, тебе предложат его покинуть. Ну, как предложат, поставят перед фактом. К тому времени кое-какой капитал ты должна заработать. Как только попадешь в город Адриль, то на вырученные деньги покупай себе жилье.

– Так это же безумно дорого! Не легче ли не выделяться и, как и большая часть игроков жить в гостинице?

– В гостинице тебе предоставляют пустую комнату без права покупки и установки новой мебели. Такая комната идеально подходит для игроков, ведь они оставляют в ней своего перса и выходят в реал. А ты, не забывай, будешь жить в Игре. Сомневаюсь, что тебе понравится спать

на голом полу. Так что не спорь и покупай жилье – шалаш. Пусть и небольшое, но все-таки жилище. Далее продолжай развиваться в том же духе, но старайся общаться как можно меньше с игроками. И главное, храни свою тайну: никто не должен знать, что ты играешь больше 8 часов в день. Сама понимаешь, что это очень опасно.

– Да-да, я поняла. Так что делать в Детском саду?

– В Адриле или как ты называешь в Детском саду старайся выбираться с группами других игроков в охраняемые кланами данжи для новичков. Собирай ресурсы. А потом у себя в шалаше продолжай прокачивать профы. Безопасность твоего жилища приоритетно. Но не забывай, что при этом твой шалаш не должен слишком сильно отличаться от других шалашей. Сама понимаешь, воры, заметив более богатый шалаш, могут и позариться на чужое имущество.

– В общем, вывод, в первую очередь я должна сосредоточиться на прокачке профессий и навыков, а так же на активном фарме денег. Как выйду в Детский сад покупаю недвижимость и продолжаю в том же духе.

– Суть ты поняла, – замечаю, что Алд довольно улыбается. – Я периодически буду навещать тебя. Кстати, как закончишь обучение в яслях, напиши объявление в газете «Новости Фантазериума». Текст такой: «Очаровательная рыжая бестия ищет богатого хомяка». Так я тебя узнаю и найду тебя, как только ты выйдешь из Детского сада.

– Да иди ты, – злобно хмурюсь. – Сам такое объявление пиши!

– Ну а как я тебя найду? – продолжает радостно скалиться Алд.

– Сердце подскажет, – хмуро припечатываю я. – И вообще, как выйду из яслей напишу такое объявление: Олях ищет Оляху. Вряд ли кто-то еще додумается до такого объявления.

– Да уж, это точно, – хмыкает Алд. – Фантазия так и прет.

– Иди ты, – уже беззлобно хмыкаю я. – Ладно, я пошла в реал. Нужно доделать кое-какие дела. Уволиться опять же. Давно этого хотела.

– Ага, встретимся в другой жизни!

Глава 7 (День первый).

Ну, вот и все, назад дороги нет. Квартира продана, с работы уволилась, попрощалась с коллегами по работе. Брат перемещен из здания больницы в специально оборудованный бункер.

Находясь на пороге своей уже бывшей квартиры, в последний раз оборачиваюсь назад, оглядывая коридор, в котором прошло все мое детство. Думаю, нужно что-то сказать, как-то поставить жирную точку на своей прежней жизни. Кхм, ладно, пусть будет так:

Прощай, Ольховская Эвелин, индивидуальный номер 5, ты прожила короткую, но яркую жизнь. Хм, хотя кому я вру? Ты прожила короткую и незаметную жизнь. У тебя была любящая семья и прекрасные (по меркам бедных) перспективы в жизни. Но как показала практика без родителей ты полный ноль. Так что без сожалений вычеркиваем тебя из новой цифровой жизни. Хватит. Теперь я могу рассчитывать только на себя. Ну, и на брата.

– Простите, Вы готовы покинуть квартиру?

– А, да, конечно, – улыбаюсь новым хозяевам квартиры и передаю ключ. – Кхм, желаю Вам счастливого проживания!

– Благодарю, – кивает счастливый отец семейства, состоящего из жены и двух маленьких детей. Мальчика и девочки, кстати.

Поспешно разворачиваюсь и спускаюсь по лестнице, направляясь на улицу. А все-таки выгодно я продала квартиру. 53 000! Даже больше, чем я рассчитывала. Как раз хватило на предоплату пиратам и на оплату аккаунтов на три месяца, еще и тысяча осталась! Правда, эту же 1000 эка я потратила на перенос Верлика обратно на стартовый загрузочный диск с сохранением памяти и умений. Зато, как мне обещали, я смогу загрузить его в Игру, а точнее назначить его дворецким в своем домике. Так что о потраченных деньгах я нисколько не жалею, Верлик уже давно стал членом моей семьи.

Короткий звук, сигнализирующий о пришедшей смс-ке. Так, смотрим, что нам написали: Автолет уже ожидает Вас возле Вашего дома.

Оперативненько.

Не успеваю я выйти на улицу, как погрузочный луч перемещает меня на борт обещанного автолета.

– Здравствуйте, Вас приветствует пилот автолета. В целях соблюдения безопасности убежища мы вынуждены погрузить Вас в искусственный сон. Приносим извинения за доставленное неудобство.

– Да все в порядке, я пони...

.....

Открываю глаза. Темно. Где я?

Оглядываюсь по сторонам и вижу, что нахожусь в небольшой темной комнате с плохим освещением. Из мебели лишь виртуальная капсула, кстати, в ней я, сейчас, и нахожусь.

Выползаю из капсулы и только сейчас замечаю, что в дальнем углу комнаты на маленьком стульчике сидит мужчина.

– Здравствуйте, – здороваюсь, с любопытством разглядывая нежданного посетителя.

Черные короткие волосы взъерошены, большие зеленые глаза, округлое лицо с ярко выраженными массивными скулами, прямой нос, тонкие губы. Телосложение спортивное.

– Здравствуйте, – мужчина грациозно поднимается со стула, и, не успеваю я испугаться, оказывается рядом со мной. – Я – Идрил, Ваш куратор. Мы с Вами уже знакомы в виртуальной реальности. Ваш брат находится в соседней комнате.

– Можно я взгляну на него?

– Конечно, – Идрил не менее грациозно проходит к двери и галантно ее приоткрывает, пропуская меня вперед.

Мы выходим в не менее темный коридор, так же плохо освещенный. Далее проходим в дверь напротив, где я, наконец, вижу своего бледного брата, лежащего в виртуальной капсуле.

– Не волнуйтесь, мы уже подключили все системы жизнеобеспечения. По нашим подсчетам, полгода они должны удержать жизнь в его теле.

– Но ведь, насколько я понимаю, главная опасность в разрушении его мозга?

– Не волнуйтесь, наши специалисты дают практически стопроцентную гарантию, что его мозг не саморазрушится до полного перехода его сознания в Игру. Теперь Вы готовы начать новую жизнь?

– Да, – киваю. И мы возвращаемся в мою комнату.

– Повторим наши и Ваши действия. Сейчас мы одновременно запустим Игру на Вашем устройстве и на устройстве Вашего брата. Вы регистрируетесь самостоятельно. Далее по достижении 10 уровня Вы, Эвелин, покидаете стартовую локацию (в простонародье Ясли) и даете объявление в газету «Новости Фантазерума» с ключевым предложением: «Ольха ищет Ольху», а также назначаете место и время встречи. Далее Вы встречаетесь с Алдером и он передает Вам дальнейшие инструкции по развитию персонажа, кроме того, к тому времени мы, надеюсь, уже установим местонахождение Вашего брата. Далее по достижении примерно 30 уровня Алдер помогает Вашему брату переселиться к Вам, к тому времени Вы должны заработать кое-какой стартовый капитал и далее развиваетесь уже общими усилиями.

– Как мой брат регистрируется?

– Не волнуйтесь, есть кое-какие админские штучки, позволяющие удаленно помочь ему в регистрации.

– Хорошо, тогда я готова. Единственная просьба – зарегистрируйте его под ником Дрэймор. Это на эльфийском означает «Непобедимый воин». Думаю, ему понравится.

– Я уверен, мы обязательно выполним Ваше пожелание, – прежде чем закрылась крышка вирткапсулы, замечаю, что губы Идрила дрогнули в едва заметной улыбке.

3...

2...

Прощай, Эвелин!

1...

Здравствуйте, Вас приветствует игра Фантазерум! Для начала игры Вам необходимо настроить внешний вид персонажа.

Темнота передо мной расступается и на освещенном подиуме появляется моя точная копия. Такое ощущение, словно я смотрю в зеркало.

Внести изменения во внешность созданного персонажа?

– Нет, оставить все по умолчанию!

Дело в том, что в Игре внешность каждого персонажа базируется на реальной внешности человека в жизни. Впрочем, как и в реальности за деньги, причем за очень большие деньги, есть возможность внести небольшие косметические изменения во внешность. Ну, знаете, чуть уменьшить носик, чуть увеличить грудь, чуть прибавить роста. В общем, внесенные изменения не способны катастрофически изменить внешность персонажа.

У меня, как Вы понимаете, лишних денег нет, так что придется оставить все как есть. Хотя, признаться, увеличить на пару сантиметров свой рост я бы не отказалась.

Предлагаем Вам выбрать первичный класс персонажа.

Воин – профессиональный боец, виртуозно обращающийся оружием. Наделен незаурядными физическими данными.

Лучник – ловкий и быстрый охотник, полагающийся на высокую мобильность. Наносит высокий урон на расстоянии, но в ближнем бою чрезвычайно уязвим.

Жрец – лечит, воскрешает союзников, усиливает их, снимает вредоносные заклинания.

Маг – заклинатель, способный наносить огромный урон, как по площадям, так и по одиночной цели. Уязвим в ближнем бою, однако в его арсенале, кроме атакующих, есть и защитные заклинания и заклинания контроля.

– Маг.

Предлагаем Вам распределить начальные характеристики. У вас 15 свободных очков. Внимание, после создания персонажа перераспределить их невозможно!

Сила влияет на коэффициент физической атаки, а так же на грузоподъемность персонажа (каждая единица Силы равна 1 кг)

Интеллект влияет на коэффициент магической атаки, а так же на объем маны (каждая единица равна 10 единицам маны)

Ловкость влияет на вероятность уклонения от атак.

Дух влияет на скорость регенерации здоровья, энергии и маны.

Выносливость влияет на объем здоровья (каждая единица Выносливости равна 10 очкам здоровья).

Сила, с учетом того, что махать мечом или копьем я не собираюсь, для меня вторична. Правда, здесь вопрос встает в грузоподъемности. Стандартно все игроки, в том числе и маги и жрецы вынуждены при регистрации персонажа как минимум одно очко распределить в Силу, так как иначе носить даже собственную экипировку будет невозможно, не говоря уже о багаже. Точнее возможно, но с огромной перегрузкой. Как вы понимаете, не каждый игрок согласится тащить на себе перегруз в 100 %, что выражается буквально в одном шаге, после чего игрок валится на землю в полном изнеможении. На такое издевательство согласится лишь мазохист. И я. Для меня это непозволительная роскошь потратить драгоценные очки характеристик на непрофильную статую. Кроме того, Алд подсказал мне, что с помощью тренировок с перегрузками я смогу открыть и прокачать способность Выносливость, которая за каждый новый достигнутый уровень выдает неслабый бонус: по 1 очку Силы и 1 очку Выносливости. Так что игра, безусловно, стоит потраченных усилий.

Что касается Духа, то это довольно интересная характеристика. Но тратить на нее бесценные очки характеристик я не буду. Опять же Алд подсказал о способности Медитация, которая за каждый уровень выдает бонус в 1 очко Духа.

Так что в конечном итоге все 15 свободных очков характеристик я распределяю между Интеллектом – 10 и Ловкостью 5.

Остался последний штрих, назовите желаемый ник.

– Габриэль!

Поздравляем Вас, Габриэль, выбранный Вами ник свободен.

Отлично, я боялась, что ник занят, все-таки Габриэль – фамилия эльфийской королевской семьи. Да, возможно, чересчур высокопарно, но мне так хочется, чтобы хотя бы так, в игре, Габриэль вновь ожили. Кстати, на эльфийском Габриэль означает Правитель Леса, ну это так, к слову. Никакой правительницей я, конечно же, не собираюсь становиться.

Темнота начинает привычно рассеиваться, пока я не оказываюсь на небольшой деревенской площади, покрытой брусчаткой. В первую очередь оглядываю себя:

Легкая куртка обычного качества Ур. 1

+ 1 защиты от физической атаки

Прочность предмета 10/10

Легкие штаны обычного качества Ур. 1

+ 1 защиты от физической атаки

Прочность предмета 10/10

Легкие ботинки обычного качества Ур. 1
+ 1 защиты от физической атаки
Прочность предмета 10/10

Мда, с одеждой все печально. Могли бы расщедриться и на дополнительную защиту от магического урона. Эх, ладно, посмотрим свою информацию и тихонько поплачем в сторонке:

Габриэль, 1 ур.
Сила 0
Ловкость 5
Выносливость 0
Интеллект 10
Дух 0
Здоровье 10
Мана 100
Энергия 10
Опыт 0/100
Коэффициент атаки 1
Умения и способности:
1. Волибный дар (открывает доступ к изучению заклинаний)

В первую очередь скроем свою личную информацию. Не люблю, когда меня разглядывают.

Так, теперь откроем нашу сумку. Для этого просто мысленно командуем: сумка!
Итак, в первую очередь сама сумка:
Сумка нищего обычного качества 1 ур.
Свободных слотов: 9/10
Так, а теперь посмотрим, чем нас обрадуют:
Жезл ученика обычного качества 1 ур.
Урон оружия +1
Прочность предмета: 10/10

Так, теперь возьмем его в руки. Отлично, чего и следовало ожидать, началось первичное автообучение:

Поздравляем Вас, Габриэль! Вы изучили первое боевое заклинание:
Удар молнией 1 ур. (опыт 0/100)
Урон умения + 5
Расход маны: 1
Перезарядка: 3 сек.

Последующие заклинания Вы можете изучить в гильдиях Магов, у странствующих магов-учителей, у отшельников-магов, а так же купив и выучив книгу заклинания.

Ясно. А теперь пойдем искать первое обучающее задание.

Ага, легко сказать, но трудно сделать.

Всего лишь один единственный шаг и я мертвым грузом опадаю на землю, чувствуя, что мои ноги подкосились от крайнего истощения. То еще удовольствие, скажу я Вам. Нет возможности даже просто приподнять руку, не говоря уже о том, чтобы поднять свою брENNую тушку.

Нет, не время расслабляться. У меня всего 90 дней, чтобы заработать деньги. Нереально большие деньги. А значит, дорога каждая секунда. А значит необходимо преодолевать себя.

Начнем пока с малого. Поднимем руку. Так, отлично, а теперь постараемся удержать ее как можно дольше в воздухе. Да, тяжело, да, такое чувство, словно на плечо давит весь этот гребанный мир, но руку держать НАДО.

Мелькает предательская мысль: а может, хватит? У меня же впереди еще целых 90 дней, так куда торопиться?

Нет.

Продолжаем удерживать руку.

90 дней.

21 600 эка.

– Эй, ты чего тут лежишь? – надо мной нависает незнакомый паренек, с любопытством рассматривая мои потуги. – Ты что при распределении начальных характеристик ни один балл не вложила в Силу?

Черт, он меня отвлекает.

Рука обессилено падает на землю, а я тяжело выдыхаю.

Ну, и чего он до меня докопался?! Так и хочется рывкнуть как можно громче, чтоб он бежал от меня без оглядки. Но, нельзя. Я должна играть роль глупой, недалекой девицы, что случайно забрела в игру. Хотя, если подумать, то, учитывая, как мало я знаю об игре, то и притворяться мне особо то и не нужно.

– Нет, конечно, зачем мне Сила, если я собираюсь отыгрывать роль мага? Все очки я положила в Интеллект! Буду размазывать врагов по стеночке силой одной мысли!

– Эх, ты, а как же грузоподъемность? Ты же сейчас настолько щедра, что даже не способна носить собственные вещи!

– А об этом я не подумала... И что мне теперь делать?

– У тебя два варианта: либо удалить и создать перс заново, либо я могу донести тебя сейчас до персонажа, раздающего квесты. Возьмешь у него парочку, а после мы с тобой в группе их выполним, пока ты не получишь новый уровень, а вместе с ним и очки характеристик.

Делаю вид, будто серьезно задумалась.

– А знаешь... Спасибо, конечно, за предложенную помощь, но, думаю, я еще некоторое время здесь поваляюсь, посмотрю на небо, изучу окрестности, а потом пересоздам персонажа и на этот раз добавлю в Силу сразу два, нет, даже три балла!

– Ну, как знаешь! – краем глаза замечаю, что парень покрутил пальцем у виска, а после отправился вниз по дороге. Наверное, где-то там обосновался НПС, раздающий квесты.

Ну, что ж, будем считать, что короткий отдых закончен, пора вернуться к тренировке.

В течение следующего часа я попеременно поднимала руки, стараясь удерживать их как можно дольше в воздухе. В какой-то момент мне и вправду захотелось бросить все и пересоздать персонажа. Остановила меня только мысль, что большую часть пути я уже прошла, осталось совсем чуть-чуть и будет очень жалко, если все мои мучения окажутся напрасными. И вот, наконец, поступило долгожданное сообщение:

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.