

Василий Беловенцев
Дневник Странника. Часть 2

«Автор»

2020

Беловенцев В. В.

Дневник Странника. Часть 2 / В. В. Беловенцев — «Автор», 2020

Это вторая часть моего дневника. Прошло уже пару недель, как я попал в этот мир. Теперь я не один, у меня есть команда. Мы собираемся на поиски правды, какой бы горькой она ни была. И я добьюсь этой правды, чего бы мне это ни стоило. Этот мир затягивает меня всё больше в свои сети! Да что здесь происходит чёрт возьми? Содержит нецензурную брань.

Содержание

Пролог	5
Запись 1	7
Запись 2	10
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Василий Беловенцев

Дневник Странника. Часть 2

Пролог

Письмо.

Кому: Руководителю кибербезопасности WLO

Довожу до вашего сведения, что 24 часа назад был запущен протокол безопасности на оперативной базе ИЛ-3. Причины произошедшего выясняются.

Группа быстрого реагирования фракции РИ была отправлена на объект ИЛ-3, по прибытии отряд подвергся нападению, со стороны неизвестного противника. В результате чего понёс потери всего личного состава.

Прошу разрешение на отправку спецподразделения для устранения возникшей проблемы и возвращения оперативной базы ИЛ-3 в начальную точку событий.

После недавних событий в лаборатории мы перебрались в зону отдыха жилого сектора ИЛ-3. Чтобы осмыслить всё услышанное и подумать, как быть дальше. Все по-разному приняли новость о том, что мы находимся в виртуальном мире. Кирилл, как и поступило бы подавляющее большинство, заливал горе алкоголем. Он переносил это тяжелее всех. Ещё бы, прожить здесь почти 10 лет. Как-то суметь обосноваться, а тут тебя ставят перед фактом, что всё это не реально. Тут любой бы взялся за бутылку. Марина сидела напротив него и как в одном старом фильме, пыталась доказать, что ложек не существует, и она сможет согнуть её взглядом. Тоже мне, Нео в юбке.

Я слегка улыбнулся, вспоминая кадры из этого фильма, кто ж знал, что сам попаду в такую ситуацию.

Лучше всего данную новость перенёс Илья, он, как мне показалось, даже был немного рад такому известию. Либо, парень просто был рад оказаться в месте, напоминающем дом, вдобавок ко всему, с телевизором. Я даже разделял немного его мнение. Осознание того, что мы всё же находимся в нашем мире на нашей матушке земле, а не чёрт знает где, давало мне немного спокойствия. Конечно, оставался вопрос, как отсюда выбраться, и кто нас сюда запихнул. Но с этим уже как-нибудь разберёмся. Зацепки у нас были, осталось лишь потянуть за ниточку и клубок начнёт развязываться. Профессор в своём видео сообщении, хоть и оставлял его не для нас, дал нам все необходимые сведения. И что все ответы на вопросы находятся в ИЛ-1.

Моё размышление прервало всплывшее перед глазами сообщение.

Загрузка завершена...

Идёт установка обновления...

– Что за?..

Информация, выводимая визором на сетчатку глаза, сначала моргнула, а затем и вовсе пропала. Стало даже как-то не привычно. Я настолько свыкся с ним, что появилось ощущение, будто, потерял один из органов чувств.

Обновление успешно установлено...

Добро пожаловать в World Life Online

В этот момент мир будто изменился. Добавили красок или что-то в этом роде. Такое чувство, что перезагрузил компьютер, который тормозил, а сейчас начал работать исправно. Информационная панель от визора не вернулась, но стала ощущаться, словно теперь это действительно было частью моего тела. Я чувствовал всю ту ману, которая мне сейчас доступна. И только сейчас я понял, насколько это много. Вдобавок вся необходимая информация теперь выводилась не на сетчатку глаза, а была именно над объектом, на который я смотрю.

– Босс, ты чего? – спросил Илья, заметив моё поведение.

Марина с Кириллом также обратили свой взор в мою сторону.

– Что-то изменилось. Кажется, мой визор скачал какое-то обновление. Может подключился к сети бункера?

Над головами моих товарищей были написаны их имена, уровень и количество жизней. Раньше визор мог распознать только свой-чужой. А также был указан статус персонажа. Что немного повергло меня в шок. Я встал и подошёл к зеркалу, висящему на стене.

– Что такое? – оживилась Марина.

– Я думаю, вам это не понравится. Я теперь могу видеть имена, уровни, а также показатели ваших жизней.

– Так, это же круто! – сказал Илья, – прям как в ПК играх.

– А ещё, статус каждого персонажа.

– И что там? – спросил Кирилл.

Я обернулся, посмотрел на Кирилла, затем обвёл взглядом всех остальных. У всех был один и тот же статус, как и у меня NPC (НИП – неигровой персонаж).

Запись 1

Три всадника ехали по дороге из города Едос по направлению к ИЛ-3.

– Какие распоряжения поступили? – спросил мужчина в чёрном кожаном доспехе, весь увешанный кинжалами.

– Парочка NPC вздумали устроить небольшой погром возле одной из исследовательских лабораторий. Поэтому, как всегда, найти и устранить. – ответил мужчина в тяжёлом латном доспехе.

– Тьфу ты, – сплюнула девушка маг. – А я так надеялась успеть в Хард на праздник, так нет, теперь топтать чёрт знает куда. И что им не сидится на месте?

– Программа у них такая, стараются сделать их похожими на нас.

– Да кому это надо? Есть и ладно, – возмутилась девушка.

– Не скажи, многие пользователи предпочитают, чтоб NPC ходили на людей. А то, мол, ощущения не те. Ну ты понимаешь, о чём я. – рассмеялся разбойник.

Воин рассмеялся вслед. Лишь девушка немного смутилась.

– Да ну вас, мысли лишь об одном.

– Нет, этого не может быть! – Кирилл ходил по комнате из одной стороны в другую. – Я не верю, я же помню, всё помню. Как я жил до этого всего. И моё поведение, я же сам могу делать выбор, разве я похож на NPC?

– Ты делаешь выбор на основе заложенной в тебя программы. Так называемая свобода выбора для ИИ. Но ты делаешь только то, что в тебя заложил кодер, – спокойно пояснила Марина.

Кирилл быстро взглянул на Марину, которая всё так же беззаботно сидела за столом и держала перед собой ложку. Выдержке этой девушки, казалось, мог позавидовать любой. Я бы поспорил сейчас, кто из нас “Дёрганный”.

– И я тоже, получается. А как же все остальные попаданцы? И почему мы тогда попаданцы? Ведь местные сами нас так прозвали. – вступил в диалог Илья.

– Может это просто сбой системы какой? И нас, попаданцев, она распознаёт как NPC или просто так заложено в систему. Игровой сценарий, мол, есть вот такие персонажи залётные из другого мира. – Типа пришельцев, – сказала Марина.

– Но как же вещи и наши знания, невозможность пользоваться магией. Странник так вон, вообще, с АКРОм да остальными военными примочками перенесся. – Игровые реалии, его персонажу было так прописано. Ты как будто MMORPG (Might & Magic Online Role-Playing Game) никогда не играл? – сказала Марина.

Я же просто молчал и слушал. Нет, я был не в меньшем шоке, чем остальные. Меньше месяца назад я состоял в отряде спецназначения в своём мире, где шла война. А теперь мы узнаём, что парочка учёных запихала нас в виртуальный мир на основе компьютерной игры с целью извлечения из нас элемента М. А сейчас, выходит, что это всё было неправдой и моя жизнь это предыстория компьютерного персонажа.

****Звук сирены****

Система тревоги бункера привела всех в чувство. Раздался пронзительный гул сирены, зажглись проблесковые красные лампы, оповещающие об опасности.

– Что случилось?

– Кажется, сработала охранная система.

– Марина, бегом к пульту управления и узнай, что случилось. Парни, за мной и не забудьте прихватить автоматы.

Мы бежали по туннелю ведущему к входной двери, оттуда разносился грохот. Словно кто-то тараном пытался вынести металлическую дверь. На месте нас ожидал сюрприз. Тяжёлая бункерная дверь была во вмятинах, словно что-то очень огромное пыталось попасть внутрь.

– Илья ты на пулемёт, – указал я парню на установленный возле двери Корд в специальной бойнице.

– Кирилл прикрываешь меня, – сам же я взял в руки по гранате. Да, конечно, можно было воспользоваться фаерболами, но я так до конца и не привык к роли мага. Гранаты, пока что, были привычной.

– Марина ответь, что там?

– Минуту, – раздался голос девушки из динамика на стене.

– Вижу троих, они явно из гильдии авантюристов.

– Им то, что здесь понадобилось? – произнёс вслух Кирилл, вопрос, который сейчас был в голове у всех.

– А что с дверью, как они её ломают?

– Это магичка, она использует какую-то магию. Я не знаю точно. Но такими темпами дверь долго не продержится.

– Так Илья, как только дверь падёт, не раздумывая давай очередь. Не жди никого, не дай им войти. Все замерли в ожидании. Ещё пару ударов и дверь с грохотом вырвало вместе с частью стены, оставляя на её месте огромную дыру. Раздался грохот пулемёта и падающих гильз об бетонный пол. Илья, не жалея, тратил патроны. А ведь каждый стоил минимум золотых по 20.

– Лови подарочек! – крикнул я, кидая обе гранаты в дыру, где пару секунд назад была дверь.

Раздалось два взрыва, а следом отборный мат.

Ваш уровень повышен...

Ваш уровень повышен...

Ваш уровень повышен...

Текущий уровень 8.

У вас 15 свободных очков характеристик и 10 умений.

Показав жестом Илье и Кириллу следить за дверью. Проверил меч и пистолет закреплённые на ножной кобуре.

– Пойду посмотрю на наших гостей.

Солнце заливает глаза, но им удаётся быстро привыкнуть. Некогда зелёная поляна перед бункером, была покрыта кровавыми следами и бетонной крошкой. В метрах пятнадцати валялась бункерная дверь. Прямо напротив дыры, которая раньше была входом, лежит обезображенное тело магинесы. Видно, Илья её достал сразу, как она выдернула дверь, у неё не было и шанса против крупнокалиберного пулемёта. Всё-таки огнестрел круче магии. Чуть правее лишь кровавые куски, едва напоминающие человека. Это уже сделала граната.

Осмотревшись по сторонам, понимаю, что не хватает ещё одного тела.

“Марина точно сказала, что их было трое.”

Подошёл к трупку девушки, её лицо мне показалось знакомым. Вдобавок ко всему её тело почему-то осталось. В нашей последней стычке с военными они сразу исчезали. Запускался защитный протокол военных, про тот, что рассказывал профессор Устинов. Значит, эти ребята не из их числа. Авантюристы, которые взяли заказ или набрали на, что-то интересное и решили проверить?

Заметил война у дерева, примерно в том же месте, где лежит теперь дверь. Он сидит, оперевшись спиной на дерево, у него нет одной ноги и большая часть доспеха повреждена. Индикатор здоровья говорит, что его хозяин находится в плачевном состоянии и сейчас умирает и протянет ещё от силы пару минут.

Мужчина пытался дотянуться рукой до меча, лежавшего в паре сантиметров от него. Видимо Илья, когда убил магичку, сбил заклинание и воина приложило дверью. Хорошенько так приложило. Его глаза горели яростью, изо рта брызгала слюна. Он выражался как портовый пьяница. Значение некоторых ругательств я даже не знал.

Остановившись недалеко от него, я его вспомнил. Это тот самый воин, которого я видел в таверне гильдии авантюристов. Я обернулся в сторону тела девушки. Да, так и есть! Это точно они!

Имена над головами двоих и остатками третьего гласили что, воина звали Майк, а девушку Карина. Над кровавыми останками была надпись Шаи.

– Что вам здесь нужно? – спросил я спокойным тоном. Был шанс, что эти ребята здесь не просто так. И, возможно, за мою голову в гильдии объявили награду, за убийства торговца. Но как они узнали, где меня искать?

– Да пошёл ты, чёртов NPC, думаешь смог нас одолеть, и я тебе начну тут болтать как попугай, – мужчина говорил с ненавистью в голосе.

И действительно, только сейчас я обратил внимание, что в статусе у воина написано игрок.

– Вот перерожусь, вернусь сюда и снесу вам бошки. Посмотрим, как тогда заговоришь, – воин попытался плюнуть в моём направлении, но ему это не удалось, и его окровавленная слюна упала на его же доспех.

Я воткнул в его оставшуюся ногу свой меч.

Воин ойкнул, а затем посмеялся: “Ты ничего не добьёшься пытками, у нас стоит пониженный порог боли, в отличие от вас болванчиков. Вдобавок ко всему, через пару часов ты забудешь, что вообще когда-то меня встречал”.

– И кто же ты такой Майк? Как понимаю ты игрок, а значит для тебя этот мир нереален.

В этот момент с лица воина исчезла улыбка.

– Как? Ты же NPC ты не можешь знать, что это игр... – не успев договорить, воин испустил дух.

– Аааа, чтоб тебя! Не мог продержаться, чуть дольше?! – не выдержал я.

– Эй, народ, – крикнул парням, – хорош там отсиживаться идите собирать трофеи и нам есть о чём поговорить.

Запись 2

Переписка руководства WLO

От: Руководителя тестеров WLO

Согласно последнему отчёту группы тестеров 3221 по происшествию с оперативной базой ИЛ-3, следует:

Группа столкнулась с NPC имеющими доступ к законсервированному ивенту. Большая часть группы отправилась на перерождение при первом столкновении. Выживший тестер утверждал, что встретил NPC, который осознал нахождение в игре. Поэтому прошу о выделении дополнительного времени на проверку информации и выявление ошибок или возможного взлома системы с целью исключения критического сбоя.

От: Директора WLO

Отказываю. Дополнительного времени нет. Разобраться с проблемой в рамках текущей работы, по необходимости привлечь большее количество персонала кибербезопасности или законсервировать область, до дальнейших решений.

– Итак, что мы имеем?

– Да, негусто. Меч, с десятков метательных ножей плюс магический посох той девицы, пару зелий маны и десятков жизни. Золота тоже немного, в общем зачёте 2320 монет. А также удалось найти три привязанных лошади. У них в сумках провизия и всякие побрякушки. Если толкнуть их торговцу ещё пару тысяч золотых можно получить.

Я подошёл к столу, на котором лежали наши трофеи после недавней битвы. Меч для меня был великоват, а вот ножи, вещь хорошая, точно пригодятся. Вопрос только нужен ли будет какой-нибудь навык, чтобы ими пользоваться или достаточно будет моих знаний. И посох, вещь интересная, я же как-никак начинающий маг. Взял его в руку и стал крутить. Перед глазами открылось меню персонажа, как в какой-то ММО игре, где я видел себя со стороны и что на мне надето.

– Что ты ухмыляешься? – спросил Илья.

– Вы не поверите, – начал я, – у меня тут меню персонажа открылось.

– Да ладно?! – вставила свои пять копеек Марина.

– Ну-ка, – я мысленно потянул иконку посоха в инвентарь. Он тут же исчез у меня из руки.

– Что ты сделал?

– Положил его в инвентарь. А если так... Ой блин!

– Ого! Бесплатный стриптиз, – сказала Марина соблазнительным голосом.

– Ага, только золото мне в трусы пихать не надо, оно тяжёлое. А если они упадут, это будет уже игра 18+, – попытался я пошутить, пока возвращал одежду на место.

– Выходит, здесь действуют все основные законы РПГ игры, инвентарь, уровни, прокачка персонажей. Это ещё раз подтверждает слова того профессора, что за основу была взята компьютерная игра. Мне не понятно лишь одно, почему это доступно лишь тебе одному? Дело всё в твоём визоре? Или это стечение обстоятельств? Ты не заметил у тех наёмников были визоры? – Кирилл спрашивал и одновременно чесал бороду, как это делал бы какой-нибудь старец.

– Не знаю, не обратил внимания. Но я заметил, что в статусах у них прописано игрок. Значит, у них тоже к этому ко всему должен быть доступ. Но раз я получил, это всё благодаря обновлению визора то вывод напрашивается сам собой.

– Да. Нам необходимо раздобыть визоры, – подытожил Кирилл.

– Вы правда думаете, что мы всего лишь NPC? – спросил Илья.

– Нет. Я так не думаю. Да. Сейчас мы в компьютерной игре и как сюда попали пока не известно, но я считаю надо придерживаться теории профессора. Ведь это он и его коллега создали мир, в котором мы находимся. И чтобы получить ответы нам нужен его коллега.

– А это значит ИЛ-1, – тяжело сказал Илья. – Не думаю, что это будет просто.

– Всё верно ИЛ-1, и я также уверен, что мы сможем там раздобыть парочку визоров.

– И какой у нас план действий?

– Для начала нужно, восстановить двери и укрепить базу. Нехорошо, когда любой может сюда попасть.

– С этим будут трудности, – начал Кирилл, – вряд ли мы найдём здесь такого мастера, который способен починить эти двери. Да и не опасно ли здесь оставаться? Эта троица может снова прийти и уже подготовленными.

– Да. Боюсь ты прав, – с неохотой согласился я. – Бункер придётся покинуть, по крайней мере, на время.

Илья с жалостью в глазах сначала посмотрел на меня, потом на Кирилла и в конце на телевизор, установленный в комнате отдыха: "А если сюда кто заберётся?".

– Есть у меня идея! Как магичка сломала нам дверь, так мы её и замуруем. Магией.

– Ты владеешь подобной магией? – оживилась Марина.

– Пока нет, но у меня есть 10 неиспользованных очков. Так что думаю эта не станет проблемой. Что-нибудь подходящее подберу.

– Хорошо, – подвёл итоги Кирилл.

– Значит, все за работу, – начал я, – берём самое необходимое и перебазировемся в "Пьяного путника". Марина, на тебе система безопасности, включи всё, что уже отключила. Пусть все остальные уцелевшие двери будут закрыты. Стоит взять оружие и боезапас, необходимо быть готовым к тому, что придётся ещё раз встретиться с этой троицей. И думаю стоит оставить пару ловушек, для незваных гостей.

– Это я беру на себя, – сказал Кирилл с ехидной улыбкой.

– Хорошо Илья, на тебе тогда вооружение.

Все разошлись по своим делам, я же остался в комнате отдыха. Надо было изучить новые функции, которые стали доступны после обновления визора. Начал, естественно, с меню персонажа.

"Так, тут всё как обычно, вещи, экипировка описание этих вещей их характеристики."

– Характеристики мы посмотрим чуть позже, – рассуждал я вслух, – хотя мне очень интересно, сколько урона наносит АКР, жаль его сейчас не было рядом.

Мой виртуальный инвентарь мог вмещать в себя до 100 килограмм, что было очень круто. Не было больше нужды в рюкзаке за спиной. Это давало больше мобильности. Не было ограничений по надетым вещам. В большинстве игр на каждую вещь отводился отдельный слот, и больше положенного ты не мог одеть. Здесь же, вещи не имели никакой привязки ни к каким слотам. Были просто вещами как в жизни. То есть при желании я мог надеть на себя столько всего сколько захочу. Не знаю это ошибка какая или особенность игры. Но она давала больше простора для возможностей экипировки персонажа.

Что касается меню Характеристик и умений, они приобрели нормальный вид. Всё было понятно, никаких тебе вопросительных знаков или пустых окон.

– Так, ладно в первую очередь займёмся характеристиками. Что мы имеем?

Сила – 42

Ловкость – 35

Интеллект – 30

Телосложение – 31

– Интеллект нам не нужен, – я улыбнулся своим словам, – как бы глупо это не звучало. Но маны у меня хоть отбавляй почти 100 тысяч. А вот ловкость бы не повредила или телосложение? Ах, была не была.

Сила – 42

Ловкость – 50

Интеллект – 30

Телосложение – 31

С каждым потраченным очком в прокачку ловкости, я чувствовал, как меняется моё восприятие. Даже движения рук стали более резкими и при этом слаженными. Контроль над телом явно вырос.

– Это скорей тренажерка 2.0.

Я взял лежавший на столе нож и покрутил его в руке, а затем метнул в стену. Нож поразил воображаемую цель. Меткость явно возросла. С учётом того, что из магии я пользуюсь только фаерболами, а их надо бросать. Ловкость не последний навык для мага. Привет геймерам, которые все очки характеристик при прокачке мага вливают в интеллект.

“Ах, блин, надо было попробовать до прокачки, – подумал я. – По крайней мере, теперь точно знаю, что для метания ножа навык не нужен.”

– Теперь навыки. Что у нас есть? Магия стихий – огонь. Тут фаербол, управление огнём, дальше несколько неоткрытых. Это вообще не понятно что. Магия проклятий. Хммм, а тут и не изменилось ничего. Для получения новых навыков нужно тратить очки на прокачку самой ветки. Это плохо, очень плохо. У меня нет ветки с подходящим заклинанием. Что-то наподобие телекинеза. Придётся стонять в город к магу. Но его не было в последний раз, да и кто знает, что там с торговцем.

Внезапно окно умений само по себе закрылось и перед глазами появилась надпись.

– Это ещё что?

Внимание!

Вы будете перенесены в ближайший город.

Через 3...2...1...

****Яркий свет! ****

Непроизвольно закрываю глаза, а когда открываю то понимаю, что стою на центральной площади города. Недалеко от того самого места, где пару дней назад два приезжих гнома устроили торги. Вокруг суетится народ, на меня никто не обращает внимания. Как будто я не материализовался только что из воздуха.

– Что за...? – начал было я, но осекся. Начал крутить головой в поисках друзей.

– Эээ народ?! Нехорошо, очень нехорошо.

Осмотрев площадь, я понял, что Марины, Ильи и Кирилла здесь не было. Был шанс, что их перенесло в таверну. Но что-то мне подсказывало, что это не так. Но надежда, как говорится, умирает последней.

Я помчался по уже знакомым улочкам Едоса к таверне Кирилла “Пьяный путник”. В какой-то момент поймал себя на мысли, что у меня будто есть какой-то внутренний GPS, благодаря которому я знаю, как быстрее всего добраться до таверны. Вот она, ещё одна новая функция после обновления. При этом стоило мне подумать о карте, как она появилась перед глазами. На ней было отмечено моё положение, торговцы, таверны, гильдия авантюристов, администрация города. Была даже больница и казарма гвардии.

– Что ж, хоть заблудиться не получится.

На пороге таверны меня любезно приветствовала заместитель Кирилла, которую он оставил вместо себя. Регина 1 уровень 128/130 единиц жизни, статус NPC, были надписи над головой девушки.

– Привет Регина, ты Кирилла не видела?

– Прошу прощения, но хозяин отбыл. Когда вернётся я, к сожалению, не знаю. Может я смогу вам чем-то помочь?

– Нет, думаю не сможешь.

По непонятным причинам меня перебросило из бункера. А вот куда дело остальных? Перенесло в другое место или они так и остались в бункере?

– Или... твою ж, чтоб тебя единорог в жопу боднул. Марина!

Она пошла активировать протокол защиты и, скорее всего, активировала тот самый, которым профессор Устинов избавился от всего персонала базы. Но то были военные и их перенесло в безопасное место, как меня сейчас. А вот ребят...

– Так, ладно, собраться боец! – сказал я себе. – Нет смысла сломя голову бежать в бункер. Если всё так, как я думаю, я уже всё равно ничем им не помогу. Стоит навестить мага и увеличить свои шансы на выживание, с каждым днём здесь становится всё трудней и трудней.

Мага опять не было на месте. Жилище было таким, как и в прошлое моё посещение.

– Интересно и куда этот старый пердун запропастился? Уж не из-за меня ли он покинул своё жилище, может побежал жаловаться кому? Ай, ладно, не важно, не до него сейчас.

“Библиотека мага стала уже, как родной”, – подумал я, присаживаясь на стул.

“И что попросить, магия для починки двери? Прилетит переводчик русско-таджикский. Может телекинез? Только я понятия не имею к какой стихии магии он относится.”

– Телекинез, – не очень уверенно произнёс я.

Раздался скрип, небольшой шорох и спустя пару секунд на стол легла книга. Взяв её в руки, прочёл название: “Магия мысли. Хм, интересно”

Пролистал книгу быстрым способом, зажав одну сторону книги большим пальцем.

Вы выучили новую ветку заклинаний – Магия мысли.

В данной ветке магии первой была телепатия. Телекинез же был второй способностью.

“Телепатия мне сейчас не нужна, но чтоб добраться до телекинеза придётся её изучить.”

Вливаю одно очко в телепатию.

Вы изучили навык телепатия.

Описание: данная способность, позволяет вам читать мысли других людей. Чем выше уровень вашей способности, тем больше мыслей вы сможете прочитать.

Ограничения: вы не можете читать мысли персонажа, у которого также есть навык телепатии равный или выше вашего по уровню.

– Осталось 14 очков. Так, теперь одно в телекинез.

Вы изучили навык телекинез.

Описание: телекинез позволяет передвигать предметы силой мысли. Чем выше уровень навыка, тем больший размер предметов, вы сможете передвигать.

Ограничения: невозможно передвигать живые объекты.

– Хорошо, все очки в телекинез. И того 10-й уровень максимум. Ещё 4 очка осталось. Можно потратить в ветку проклятий. Посмотрим, что там откроется.

Внимание!

Ошибка...

Навык магия стихий и магия мыслей удалён.

Навык магия проклятий изменён.

– А сейчас то, что?

Открываю ветку навыков. Действительно, магии стихий больше нет и мыслей тоже. Значок магии проклятий изменился. Вдобавок ко всему, от значка отходят вены. Выглядит, будто данное умение заражает моё окно навыков.

– Интересно. – с удивлением в голосе говорю я.

Магия проклятий поглотила магию стихий и мыслей и преобразовала их под себя. Теперь я обладаю навыком проклятый файербол, управление проклятым огнём, телекинез и телепатия проклятого, и уже имеющиеся в ветке щелчок и высасывание души.

Проклятый файербол.

Описание: шар из проклятого огня. Невозможно потушить ничем кроме святой воды. При попадании в персонажа будет гореть до тех пор, пока у того есть мана.

Управление проклятым огнём.

Описание: позволяет управлять проклятым огнём. Чем выше уровень, тем больший объем огня вы сможете контролировать.

Телепатия проклятого.

Описание: позволяет вам послать свои мысли в голову другого персонажа.

Ограничения: нельзя послать мысли персонажу с таким же навыком.

Телекинез проклятого.

Описание: позволяет передвигать любые объекты силой мысли. Чем больше размер объекта, тем большее количество маны требуется на заклинание.

“Не знаю, хорошо это или плохо, случившиеся изменения, но, в данных обстоятельствах, явно мне на руку. Стоит в дальнейшем поспрашивать про магию проклятий” – подумал я.

От дома мага я отправился сразу к выходу из города. Всё, что я хотел, уже сделал и стоило всё же узнать, что случилось в бункере. Хотя, скорее всего, ничего хорошего меня там не ждет. Но на выходе из города меня ожидал неприятный сюрприз.

– Ты уверен? – сказала Карина.

– Блин! – выругался я. И тут же спрятался за угол здания. – Этой троицы мне ещё не хватало.

Главные ворота были уже близко, стоило только выйти из проулка. И надо было мне пойти именно этим путём. Вот так всегда и происходит, когда не знаешь дороги и тупо следуешь за навигатором, а он тебя потом заводит фиг знает куда.

У меня, как назло, при себе был только пистолет и меч. Да ещё этот дурацкий магический посох. Которым я не знал, как пользоваться. Если только не бить им по голове.

Они стояли довольно близко, мне даже был слышен их разговор.

– Да я же тебе говорю, ту область заблокировали. Руководство решило заняться более важными проблемами.

– А что с теми NPC?

– А кто его знает, это уже не наша проблема. Пусть другие думают. Вот только у Майка на них теперь зуб. Великого тестера уделал сверхразвитый ИИ. Ахаха, – рассмеялся ассасин.

– Да ну тебя, я же говорю он не был как все, – ответил воин.

– А ты что скажешь? – ассасин обратился к девушке.

– Не знаю, я и понять та ничего не успела, как меня отправили на перерождение как нуба какого-то. Посох жалко, а так. Как по мне, кто-то просто пере химичил с их сложностью. Такое бывает. Поставят лишний нолик и получите вместо рядового NPC супер-босса.

– Тут я соглашусь, – ответил ассасин, – встречался с таким. Поэтому нас и нанимают, чтоб отлавливать вот такие ошибки. Мне только не понятно, как они в бункер попали, туда же только вход для игроков, и этот ивент на консервации?

– Скорее всего кодеры накосячили, дверь забыли закрыть или брешь какую оставили, – сказала девушка. – Дальше у нас что?

Воин стоял на месте и смотрел в одну точку. По всей видимости, просматривал виртуальные.

– За нами следят, – вдруг, неожиданно сказал он.

“Чтоб тебя, всё тот же единорог...! В каком месте у тебя глаза? Если ты, стоя спиной ко мне, смог меня обнаружить, – подумал я, – а ладно, была не была.”

Я вышел из-за угла и направился к троице. Их лица сразу приняли серьезный вид. Ассасин отвёл одну руку за спину, видимо, приготовился метнуть нож. Бессмысленная затея. ЭМЩ (электромагнитный щит) и не от такого спасал.

Я приподнял руки, показывая, что у меня ничего нет: “Спокойно мальчики и девочка. Я всего лишь хотел поговорить.”

– Это тот самый, – начал воин, – сейчас я его.

– Остынь Майк – остановила воина магинеса, – забыл, мы в городе. Гвардейцы нас мигом сцапают.

– Что ты хотел?

– Я слышал тебе этого не хватает, – я достал из инвентаря посох и бросил его в сторону девушки.

– Ой, – радостно вскрикнула та, посмотрела на посох, затем на меня. Но так и осталась стоять на месте.

– Взамен, я хочу получить пару ответов на мои вопросы. А дальше, если захотите, можем продолжить то, что начали у бункера.

Авантюристы переглянулись, магинеса осторожно подошла к посоху. И подняла его: “Спрашивай!”

– На какую страну вы работаете?

– Страну? – повторила девушка. – Это международный проект. Я русская, Майк американец, Шаи кореец. Владеет данным виртуальным миром, корпорация WLO. Отсюда и название игры World Life Online.

– Вы говорили про блокировку области. Это про бункер? И что это значит?

– Ты посмотри какой догадливый, – связвил Шаи.

– Это значит, что данная область закрыта для посещения. До дальнейшего распоряжения руководства.

Не сказать, что это было хорошо, но, по крайней мере, я теперь знал, что это не Марина совершила ошибку. И ребята могли быть ещё живы и находятся сейчас или в бункере, или не известно где.

– Я же вам говорил он не простой NPC, он всё помнит, – Майк посмотрел на ассасина. Тот в ответ лишь пожал плечами.

– Что вам было нужно в бункере?

– Пришли оторвать головы нескольким NPC, которые сунули свои носы куда не следует. Что, собираюсь сделать и сейчас, как и обещал, – сказал Майк, доставая меч.

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.