

---

НИКДОРФ.  
ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИЙ

---



16+

ДЕНИС ДОЛГИЙ

Денис Долгий

**НикДорф. Повелитель стихий**

«ЛитРес: Черновики»

2020

**Долгий Д. А.**

НикДорф. Повелитель стихий / Д. А. Долгий — «ЛитРес: Черновики», 2020

Непросто нарушить клятву, которую ты дал себе 25 лет назад - не играть в компьютерные игры. Ещё сложнее выбраться из игры, в которую тебя заманили обманом. Я - бывший геймер Николай Дорофеев, за много лет работы кардиохирургом спас немало жизней. Кто бы мог подумать, что в будущем я стану ответственным за спасение сотен людей в виртуальном мире. Чтобы победить - я должен подчинить себе не только собственных демонов, но и неподвластные простым смертным стихии...

## Содержание

Пролог	5
Арена	14
Гнилые болота	20
Лесная тропа	30
Корчма «Три топора»	39
Конец ознакомительного фрагмента.	41

## Пролог

Я стоял в огромном холле и со скуки читал информационные стенды на стене. Поверить не могу, что меня пригласила к себе самая огромная и влиятельная игровая компания планеты. Странно, что они меня заставляют ждать, хотя сами же настаивали на встрече. Вдруг, за моей спиной раздался приятный женский голос:

– Николай Дорофеев?

– Так точно, он самый, – резко обернулся я и улыбнулся стройной высокой девушке приятной внешности.

– Мы вас ждали. Прошу, проследуйте за мной к лифту.

Мы прошли к большому, круглому стеклянному лифту в центре зала и вошли внутрь. Девушка голосом назвала сороковой этаж и лифт тронулся.

– Чем я обязан такой честью? – сухо спросил я.

– Вы про наше приглашение?

– Да.

– Вам всё объяснит мой шеф, – отвела от меня взгляд девушка.

– Хотите сказать, что сейчас мы едем к самому Борису Карасёву? – я улыбнулся. Кажется, что это шутка или я просто не так её понял.

– Вас это удивляет?

– Очень. С чего это вдруг мной интересуется глава Entergo Industries?

– Ваше прошлое, – пожала она плечами.

– Простите? – я нахмурил лоб, решительно не понимая, о чём идёт речь.

– Вы были очень знамениты в геймерском мире в своё время.

– Да бросьте вы, это было двадцать пять лет назад. С каких пор в нашем мире стали ценить былые заслуги?

На это девушка ничего не ответила, а лишь молча отвела глаза. Я не успокаивался:

– И что же хочет от меня Карасёв? Взять интервью? – усмехнулся я.

– Нет. Сейчас сами всё узнаете. Мы уже приехали.

Дверь лифта открылась, и мы оказались в небольшой приёмной. За столом, возле большой раздвижной двери, сидела секретарша и что-то печатала на своём компьютере.

– Елена, – обратилась моя проводница к секретарше, – это Николай Дорофеев. Мы к шефу и, вероятно, надолго. Отмените все встречи и никого не впускайте без острой необходимости.

– Слушаюсь, Ольга Владимировна, – произнесла Елена, не отрываясь от своей работы.

Мы подошли к двери, которая автоматически открылась, впуская нас внутрь. Посреди огромного светлого кабинета, практически со всех сторон окружённого большими панорамными окнами, стоял большой стол, а за ним сидел полный мужчина в чёрном костюме. Завидев нас, он поспешно встал, обогнул стол, подошёл ко мне и протянул свою большую руку:

– Борис Карасёв, глава компании, – поприветствовал он меня. – Добро пожаловать на самый высокий этаж нашего комплекса.

– Николай Дорофеев, – пожал я руку Борису, отмечая крепкую хватку этого здоровяка. – Чем обязан такой честью?

– Давайте присядем за стол, и я введу вас в курс дела, – жестом пригласил он присесть.

Глава компании занял своё кожаное кресло. Ольга села рядом. Я же отодвинул стул и сел напротив них.

– Вы, вероятно, уже знакомы с Ольгой, моей «правой рукой»? – начал Борис.

– Как-то не успели познакомиться. Простите, но я очень спешу. Давайте сразу к делу, – нетерпеливо сказал я. Мне поскорее хотелось обратиться отсюда.

– Ну к делу, так к делу. Приятно разговаривать с деловым человеком. Ну так вот, вы знаете, чем занимается наша корпорация?

– Все знают, чем вы занимаетесь. Выкачиваете деньги с зависимых от компьютерных игр людей.

– Ну, можно сказать и так, – ухмыльнулся Борис. – Сейчас наша компания находится на этапе внедрения величайшей, без преувеличения, игры на планете. Вы что-нибудь слышали о проекте Real Fantasy?

– Видел рекламу. Кажется, это что-то связано с виртуальной реальностью.

– Да, верно! – воодушевлённо воскликнул Борис. – Я бы назвал это «Виртуальная реальность, версия 2.0». Суть проекта в том, чтобы поместить реальных игроков внутрь игры. Это уже не будет похоже на простое наблюдение со стороны. Игрок буквально сливается со своим игровым персонажем, становится частью игры, понимаете?

– Если честно, то я слабо представляю, как это возможно.

– Проще показать, чем рассказать. Как говорится, лучше один раз увидеть... Прошу, проследуйте за мной, – поднявшись из-за стола, Борис направился к нише в стене.

Я тоже встал и проследовал вслед за ним. Подойдя ближе, ниша отодвинулась, и за ней показалась небольшая комнатка. Включился свет, и я увидел посреди этой комнатки удобное кресло, похожее на то, что устанавливают психологи в своих кабинетах. Надеюсь, меня не будут здесь пытаться или залезать в голову. Никогда не любил психологов. Рядом с креслом находился стол, на котором стояли три монитора, лежала клавиатура и какой-то шлем.

– Прошу вас, прилягте на кушетку и устройтесь поудобнее, – произнёс Борис.

– Это долго?

– Нет. Вовсе нет.

Я подчинился и прилёг на кушетку. Карасёв взял со стола шлем.

– Сейчас я одену на вас этот шлем. Не пугайтесь. Поначалу, ощущения могут быть неприятные, но вы привыкните.

– А у вас здесь миленько. Напоминает комнату пыток из одной известной книги, – пошутил я, но, почему-то, от этой шутки мне даже самому было не смешно.

Борис на это ничего не ответил. На меня надели прибор, который был похож на обычный шлем виртуальной реальности, только немного крупнее. Он полностью закрывал глаза, но, что показалось мне странным, в нём не было монитора или вообще чего-либо, что выводило бы изображение.

Следующие две минуты я не видел, что происходит, а только слышал удары по клавишам клавиатуры.

– Так, у нас всё готово, – услышал я Бориса. – Начинаю отсчёт: один, два, три...

Меня как будто пронзило электрическим током. Всё тело дёрнулось. Очень яркий белый свет на мгновение ослепил меня. Когда слепота прошла, я увидел, что стою посреди огромной белой комнаты. Ни стен, ни потолка, вокруг не было абсолютно ничего. Нельзя было даже оценить размер этой комнаты. Я не понимал, где нахожусь.

Вдруг, перед самыми глазами я увидел сообщение:

*Добро пожаловать на тестовый полигон проекта Real Fantasy. Я – ваш персональный игровой ассистент Алиса. Желаю вам приятной игры и ярких побед.*

*Ваши характеристики:*

*Уровень: 1*

*Сила: 1*

*Ловкость: 1*

*Выносливость: 1*

*Магия: 1*

*Интеллект: 1*

*Способности: Нет*

Чёрт возьми, что происходит? Где я? Как сюда попал? Куда делись Борис и Ольга? Я буквально потерялся в пространстве. Мой мозг, наверное, был готов разорваться от переизбытка этих вопросов.

Неожиданно, как будто где-то в самой глубине своей головы, я услышал весёлый голос Бориса:

– Как ощущения?! Необычно, правда?!

– Борис? Что со мной? Где я?

– Прошу, не паникуйте. Вы внутри тестового полигона нашей игры. И сейчас мы наблюдаем за вами с экрана нашего компьютера.

– Хотите сказать, что теперь я – часть цифрового кода и вы за мной наблюдаете, как за каким-то болванчиком?

– Можно сказать и так! – услышал я смех Бориса. В этот момент захотелось его ударить. – Да вы не бойтесь. Можете походить по пространству. В игре мы попытались смоделировать все законы реальной физики. Это должно быть весело.

Я сделал несколько неуверенных шагов вперёд. Действительно, никакой разницы между ходьбой здесь и в реальном мире я не заметил.

– Так, Николай, а теперь выполним несколько простых тестов. Сейчас я создам для вас препятствия.

Передо мной буквально из ниоткуда начали появляться различные разноцветные фигуры и части, которые подобно мозаике выстраивались в изображение вокруг меня. Я оказался в квадратной яме, образованной кирпичными стенами длиной примерно три на три метра и высотой около двух с половиной.

– Перелезайте через стену. Это часть геймплея. Ваша сила соизмерима той, которая нужна для преодоления такой стены.

Я сильно оттолкнулся и сделал прыжок. Уцепившись руками за край, я подтянулся и вылез из ямы. И в самом деле, это оказалось довольно просто.

– Неплохо, – похвалил Борис, – думаю, для вас это слишком легко. Начнём сразу с боя.

– Погодите, что? – удивился я. Выходя сегодня из дома, я не планировал драться и оставил свой чёрный пояс на вешалке. Шутка! Я вообще не любил драться и по жизни являлся убеждённым пацифистом.

Вокруг меня всё исчезло. Потом начали появляться кирпичи, тут же выстраивающиеся в стену. Я оказался в комнате примерно пятнадцать на пятнадцать метров. Посреди комнаты появился стенд с холодным оружием. Я подошёл ближе. На полках лежали различные мечи, топоры, щиты и прочий железный хлам.

– Николай, выберете любое понравившееся вам оружие.

В книгах и всяких фильмах рыцари обычно вооружены щитом и мечом. Не будем рушить этот канон. Я выбрал средней длины одноручный меч и круглый металлический щит. Снова увидел это дурацкое сообщение перед глазами:

*Получено:*

***Меч наёмника***

*Урон: 20 – 40*

*Тип: Простое*

*Класс: Одноручное*

*Способности: нет*

*Описание: Обычный добротный меч, которым пользуется большинство головорезов.*

*Получено:*

***Круглый металлический щит***

*Прочность: 50*

*Тип: Простое*

*Класс: Одноручное*

*Способности: Блокирует любой урон, кроме магического.*

*Описание: За лёгкость и прочность этих щитов их полюбили практически все городские стражники.*

– Так, хорошо, у вас есть оружие. Теперь подберём вам доспех.

Стенд с оружием исчез и появился другой, с наборами доспехов. Они все уже включали в себя верх, сапоги, штаны, перчатки и шлем, и выглядели невзрачно, особо ничем не отличаясь друг от друга. На доспехах практически не было металлических элементов. В основном это была просто плотная ткань с кожаными вставками.

– Это уже готовые сеты. Выберите любой понравившийся. Характеристики у всех одинаковые.

– Как это надеть? – спросил я. Не стану же я натягивать на себя всю эту амуницию.

– Просто прикоснитесь к нужному элементу.

Я дотронулся до первого сета. Как по щелчку пальцев, я оказался полностью облачён в доспехи и ощутил их небольшую тяжесть.

*Получено:*

***Сет доспехов стражника***

*Защита: 1.5*

*Тип: Простое*

*Класс: Лёгкий доспех*

*Способности: +10 урона к любым мечам*

*Описание: Дешёвые и в меру прочные. А что ещё нужно простому слуге короля?*

Какой-то странный у них показатель защиты. Никогда такого не видел в играх. Интересно, как он работает и работает ли вообще?

– Всё, вы готовы встретиться с противником. Начнём с простого бандита.

Стенд с доспехами исчез, и в комнате появился человек грубой внешности, с чёрной бородой, одетый в лёгкий прохудившийся доспех. Он был вооружён мечом и деревянным щитом.

*Бандит, человек. Уровень 1 Здоровье 250 / 250*

– Теперь одолейте его.

– Я не владею холодным оружием.

– Просто доверьтесь игре и сражайтесь. Вы сами поймёте, что к чему.

Я подошёл к NPC ближе. Заметив мой манёвр, он медленно начал идти по кругу, пытаюсь меня обойти. Я, держа наготове щит в левой руке и закрывая им тело, поворачивался на месте, внимательно наблюдая за каждым шагом противника. Давно у меня уже не было практики в играх, а в таких вообще никогда. Противник резко сделал шаг в сторону, меняя своё положение по отношению ко мне, замахнулся мечом и нанёс удар слева. Я щитом отбил этот удар. Это было слишком просто.

Видимо, разозлённый своей неудачей он начал атаковать яростнее. В одно мгновение на меня посыпался град быстрых ударов. Я принимал щитом каждый из них и одновременно отступал назад. Противник наседали на меня всё сильнее. От частой работы щитом, моя рука начинала неметь. Всё же моя выносливость ещё не прокачена. Я не смогу выиграть бой на одной работе щитом. Надо атаковать.

– Николай, соберитесь, – закричал Борис. – Он хочет измотать вас. Так вам его не одолеть. Наносите удары.

Противник резко присел и нанёс размашистый боковой удар по моим ногам. Тем самым он застал меня врасплох, но я почти успел отпрыгнуть назад. Он лишь слегка задел моё левое бедро.

*Получен урон: 14*

Чёрт, а это больно! Терпимо, конечно, но всё же. Из раны тонкой струйкой побежала кровь. Чуть-чуть задета прямая мышца бедра. Штаны не давали практически никакой защиты. Ранение не критичное, никак не повлияет на мою боеспособность.

Нет, так долго продолжаться не может. Я начал активно работать мечом и хаотично наносить по нему удары, пытаюсь найти его слабое место, но он успешно всё успешно блокировал щитом. Я немного сбавил темп. Воспользовавшись этим, он замахнулся сбоку, чтобы нанести удар в район моей шеи. Я резко нагнулся, и лезвие прошло буквально в сантиметрах от моей головы. Сделав резкий выпад вперёд, я пробил ему доспех прямо под правым подреберьем. Лезвие на пять сантиметров вошло в его тело.

*Нанесённый урон: 41 (Пробитие доспеха)*

Перед глазами вижу надпись:

*Новое умение: Фехтовальщик*

Я отступил. Из раны противника потекла кровь. Наверняка я повредил ему прямую мышцу живота. Теперь он будет не таким прытким. До печени, вероятно, не достал. Слишком слабый удар. Рана не смертельна.

– Неплохо, Николай, совсем неплохо. Продолжайте, – этот голос в голове реально бесит.

– Как рассчитывается урон? – спросил я, продолжая обходить врага. На этот раз он не спешил атаковать, так как решил отдохнуть. Это было мне только на руку, ведь я тоже устал.

– Просто. Путём нехитрых математических формул. Вы наносите минимальный урон, в зависимости от показателя вашего оружия и модификаторов, плюс каждое очко силы в вашем запасе. Максимальный урон тоже указан в характеристике оружия, но он может быть и больше, если показатель вашей силы высок. В зависимости от ваших способностей и точки попадания, вы можете удвоить или даже утроить наносимый урон.

– На что влияет броня?

– У брони есть классы защиты. Это такое число, показывающее во сколько раз ты получаешь меньше урона, если удар пришёлся по доспеху. В случае пробития доспеха этот показатель игнорируется, и противник получает полный возможный урон. Поэтому лучше целиться в неприкрытые участки тела.

Я решил пойти на хитрость. Прикрыв плечо щитом, я сделал резкий рывок и толкнул бандита в его щит, тем самым сдвинув его с места. Под силой удара он попятился назад. В этот момент я не подумал, что выставил левую ногу далеко вперёд. Противник, скорее случайным движением, нанёс режущий удар снизу по внутренней стороне бедра.

*Получен урон: 40*

Надпись перед глазами:

*Новое умение: Таранный удар*

Одновременно с нанесённым мне ударом, противник опустил свой щит ниже, чем я моментально воспользовался и ткнул остриём ему в неприкрытую доспехом шею.

*Критический удар (x2): 62 (попадание в шею)*

*Состояние: Кровотечение*

Я отскочил в сторону. Кровь из шеи противника не была струёй, а урон не такой большой, значит я промазал. Сонная артерия и яремная вена не задеты. Клинок прошёл между ними и гортанью, значит повреждены только фасции шеи и, вероятно, щитовидная железа, а это не приведёт к быстрой смерти, тем более под действием адреналина. Он не сможет нормально крутить головой, только и всего. Забавно, что они воссоздали реальную анатомию человека в игре. Я уже не жалею, что столько лет работаю врачом. Мои медицинские знания пригодились даже в виртуальном мире.

Я бросил беглый взгляд на свою ногу. Из большой резаной раны медленным потоком сочилась тёмная кровь. Холера! Признак венозного кровотечения. Повреждены портняжная и

длинная приводящая мышцы, а значит задета подкожная вена. Я умру от обильного кровотечения, если не остановлю его в ближайшее время.

*Получено состояние: Кровотечение*

– У NPC есть базовая защита? – спросил я.

– Лишь у некоторых классов врагов. Она фиксирована и зависит от тренированности и навыков. Базовая защита отнимается от нанесённого урона только если удар был произведён по незащищённым участкам.

– Кажется, он подышает, – заметил я.

– У него ещё половина здоровья. Я выставил противнику средний уровень сложности.

Поверьте, против настоящих игроков было бы куда сложнее.

– А что, уже есть настоящие игроки?

– Есть.

Противник подошёл ближе и ударил мечом сверху. Я принял удар щитом. Его удары стали уже не такими сильными и быстрыми. Чувствуется влияние кровотечения, которое я у него вызвал. Я решил отступить и сделал пару шагов назад. Бандит снял свой щит с предплечья и отбросил его в сторону. Странное решение, учитывая его критическое положение. Возможно, он хочет по максимуму использовать свою ловкость, а значит щит бы ему только мешал.

– Так вы уже запустили эту игру? – спросил я.

– Не совсем. Она на стадии открытого Бета-теста. Тем не менее, мы уже продали десять тысяч наших шлемов. Знаете, сколько ежедневно игроков посещает наш сервер?

Я решил уравнять наши шансы и отбросил свой щит в сторону. Тем более я вроде как начал осваиваться в игре. Противник разбежался и нанёс удар сверху. Я хотел увернуться, но повреждённая левая нога дала о себе знать, и я немного не рассчитал момент. Сильный удар, в который он вложил всю свою оставшуюся силу, опустился мне прямо на плечо и пробил наплечник.

*Получен урон: 62 (получен двойной урон)*

– Твою мать! – выругался я. Это было действительно больно. – Я немного отвлёкся. Так сколько игроков на вашем сервере?

– Десять тысяч! Все играют. Ежедневно. Представляете?

Он пробил мой доспех, из-под наплечника сочилась кровь. Ужасно больно. Повреждена трапециевидная мышца, возможно даже надлопаточная артерия. Я не смогу нормально поднять левую руку вверх. Да, дурацкая была идея бросить щит! Теперь-то он мне точно не поможет. Хорошо, что я правша.

Противник нанёс ещё один удар сверху, но я сделал присед и резко выпрямился, тем самым придавая своему удару энергию импульса. Мой меч ударил прямо по оружию противника. От такого сильного удара меч соперника отлетел в сторону, увлекая за собой его руку и тем самым разворачивая корпус. Моё острие оказывается направлено прямо в сторону головы противника. Я воспользовался моментом и вонзил клинок ему в глаз.

*Критический удар (x2): 62*

Я нанёс ему неглубокую рану, не задев при этом мозг. Бандит выронил из рук оружие, схватился за глаз и опустился на колени. Его шея так удобно была открыта для добивающего удара. Я похрамывая зашёл сбоку. Мой меч был опущен. Что-то меня останавливало от этого удара, хотя внутри уже кипела ярость. На самом деле я хотел его убить.

– Добейте его, Николай.

Я зарычал, замахнулся и с силой рубанул ему по шее, практически полностью перебив шейные позвонки, спинной мозг, и позвоночные артерии. Клинок застрял в толще мышц. Видимо, пока не хватает силы для большего.

*Смертельный удар (x3): 123*

Мой противник рухнул замертво, оставляя под собой лужу крови.

- Bravo! – воскликнул Борис. – Вы справились. Как вам понравилась наша симуляция?
- Не знаю, смешанные чувства. У меня ощущения, что я убил человека.
- Нет, это всего лишь NPC. На людей перейдём позже.
- Вы, верно, шутите? – какие-то странные подозрения закрались в мою голову.
- Ничуть. Вы только разогрелись. Хотите ещё один бой с противником посложнее?
- О, нет. Это, конечно, интересная игрушка, но мне пора домой, – вовсе не важно, что меня там никто не ждал. Я просто хотел убраться отсюда.
- Подождите, ведь вы ещё даже не узнали, зачем мы вас пригласили.
- Мы можем это обсудить вне виртуального мира? Меня напрягает голос в голове.
- Лучше это сделать в игре. Так вам будет проще согласится.
- Согласится на что?
- Скажем так, на маленький квест, – с паузами между словами произнёс Борис.
- Вы о чём это? – я уже начинаю немного волноваться.
- Видите ли, до официального запуска игры остался месяц. У нас уже много активных игроков и отзывы все исключительно положительные. Это революция в игровой индустрии.
- Я очень рад за вас и за вашу компанию (на самом деле нет), но всё равно не понимаю, причем тут я?
- У нас проблема. Кто-то запустил в игру вирус. Скорее всего, это сделал один из наших программистов, и наша служба безопасности уже его вычисляет. Но пока мы его ищем, этот вирус безобразничает на наших серверах.
- Что вы имеете в виду?
- Вирус переписал некоторые системные коды и буквально вселился в главного протагониста игры – Урабороса. Теперь мы не можем отключить его от сервера, серьёзно не повредив самой игры, а это сотни миллионов убытков. До запуска всего месяц и, если что-то пойдёт не так, инвесторы с меня три шкуры спустят.
- Я не понимаю, причём здесь я и к чему вы клоните.
- Мы выполнили компьютерный анализ и считаем, что вирус можно удалить только, победив самого Урабороса изнутри игры. Причём по всем правилам. Без читов с нашей стороны.
- Ну так засылайте своих лучших игроков и побеждайте, в чём проблема?
- И тут всё не так просто. Мы всё сделали так, чтобы у игрока в любой момент времени была возможно покинуть виртуальную реальность. Смертей, как вы понимаете, в этой игре тоже не бывает. Ну то есть если ты умер, то возвращаешься к точке сохранения. Как и в любой игре. Переписав коды Урабороса, вирус дал ему возможность отключать реальных игроков от точки выхода.
- То есть? Вы хотите сказать, что они застревают?
- Верно. Если игрок сражается с Ураборосом и проигрывает, то он не возрождается в точке сохранения, а переносится в рандомное место в игре и навсегда лишается возможности покинуть игру.
- То есть, если ему проиграть, то ты становишься рабом сервера и умираешь в реальности?
- Не совсем. Когда вирус побеждает, он крадёт индивидуальные токены точек выхода игроков. За счёт каждого такого токена он усиливает свои способности. Сгенерировать новые невозможно. Но если победить Урабороса и вернуть эти токены обратно, то игру можно будет покинуть.
- Что случилось с вашей командой отлова Урабороса? – я уже знал ответ.
- Они проиграли. Все десять человек стали заложниками Урабороса. Больше мы не рискнули никого отправлять. Ураборос изначально был не запрограммирован нападать на низкоуровневых игроков, какими пока являются все наши геймеры, но он буквально открыл на них охоту, отслеживая их и убивая.

– Сколько всего игроков сейчас заперто?

– Вместе с нашей командой шестьсот семьдесят семь.

– Поразительно! – воскликнул я. Моя ненависть к Борису крепчала с каждой секундой. – Столько людей теперь оказалось в компьютерном мире. А предупредить игроков, чтобы они не входили в игру, было нельзя, верно? Для вас бы это обернулось огромными финансовыми потерями, так?

– Причина всегда одна – деньги. А деньги складываются из репутации. Представляете, что началось бы, если бы мы объявили, что по серверу рыщет вирус-убийца? Нам бы никогда не разрешили запустить игру. А это убытки...

– Плевать! – рявкнул я. – Я не хочу всё это представлять. Вы во всём этом виноваты. Вам это разгрести.

– Мы, конечно же, уже заблокировали все остальные аккаунты, мотивируя это финальным обновлением, но нужно вытаскивать остальных.

– Почему нельзя просто снять шлем с игрока?

– Шлем напрямую связывает воедино наш мозг и компьютер. Во время этого процесса задействуются сложнейшие алгоритмы. Любое прерывание или нарушение этих алгоритмов может привести к непредсказуемым последствиям.

– Например?

– Могут повредиться нейроны головного мозга. Человек останется овощем на всю жизнь. Вероятность процентов сорок, но даже это много. Мы не можем так рисковать. Я уже молчу про другие возможные нарушения.

– Вот почему я уже двадцать пять лет держусь от компьютера и игр подальше. Они разлагают мозг уже в прямом смысле слова, – я замолчал. Лишь один я знал причину своей внезапной ненависти к играм. – Что происходит с телом, когда шлем на тебе?

– Это очень сложная разработка. Шлем можем непосредственно регулировать работу мозга. Он отдаёт приказ о торможении всех метаболических путей в организме. Все процессы сильно замедляются. Человек впадает в состояние анабиоза, подобно медведю или ежу во время зимней спячки. В таком состоянии человек может просуществовать месяц, а то и два. К тому же, мы ведём работу над капсулой, которая позволит не выходить из игры до полугода.

– А вы всё продумали, да? – насмехнулся я. – Сделали всё так, чтобы человек мог неделями не покидать вашей игры? Вы считаете это нормальным??

– Мы насильно никого не держим. Человек делает этот выбор исключительно сам.

– Вы даёте возможность какому-нибудь неудачнику в жизни почувствовать себя настоящим героем. Вы даёте ему право самоутвердиться за счёт других здесь, в виртуальном мире. Здесь он крут, конечно, у него крутые шмотки, прокачен персонаж, его уважают товарищи по клану, одним словом, тут всё прекрасно. Здесь можно закрыться и спрятаться от проблем на работе, учёбе, уйти от скандалов с любимым человеком, родителями или друзьями. Но, покинув этот мир, куда он вернётся? Снова к не уважающему его начальнику и сварливой жене? Захочет ли он возвращаться в этот суровый, реальный, не виртуальный мир? Вряд ли. Вы пытаетесь загнать людей в утопию и заработать на этом. Разве это справедливо?

– Мы лишь даём человеку то, чего он так хочет.

– Что? Тень надежды на лучшую жизнь?

– Известность, к которой мы все так стремимся. К которой стремились и вы в своё время. Помните, двадцать пять лет назад? Международный турнир по той игре? Вы были лучшим тогда. Помните, как вас все называли? «НикДорф – уничтожитель». Прямо как героя фэнтези.

– Да, я был лучшим, – ненадолго замолчал я. Мне было двадцать два, и я был молод. После той победы я больше не притронулся ни к одной игре. Дал клятву, что не притронусь.

– Почему? Что произошло?

– Это личное. Вас это не касается.

– Хорошо, оставим это. Ну так что, вы нам поможете?

– Хотите, чтобы я рискнул возможностью вернуться в реальный мир и сразился с вашим Ураборосом? Почему я? Я уже много лет не играю. И всяческие игры мне противны. У меня нет тех навыков, которые вам нужны. Так почему же?

– Наша игра очень похожа на ту, в которой вы, бесспорно, лидер. Кроме того, вы мыслите не как рядовой игрок. Вы ненавидите игры, а потому мыслите в них нестандартно. Мыслете точно так же, как простой человек в реальном мире. Сейчас нам нужно именно это. Только так можно победить Урабороса.

– Звучит как-то неубедительно.

– Мы заплатим. Много заплатим.

– Это очень заманчивое предложение, но я, пожалуй, откажусь. Меня не интересуют деньги. За всю свою жизнь я никогда не брал взятки, потому что хочу оставить свои руки чистыми и не погрязнуть в той грязи, в которой погрязли вы – проклятые капиталисты. Я честен перед самим собой, таким я и останусь. Я сделаю это не ради денег, и уж тем более не ради вас или вашей дурацкой игры.

– Так что же вы хотите?

– Я хочу больше никогда вас не слышать и не видеть. Жаль, что это пока невозможно. Но я хорошо помню о том, что я врач, и моя профессия обязывает меня спасать людей. Пусть даже и в... – прервался я, – виртуальном мире.

–Так вы согласны?

–Согласен. Запускайте.

## Арена

Кто бы мог подумать, что технологии в 2045 году шагнули так далеко. Это же надо, засунуть человека внутрь компьютерной игры! Мне кажется, что добровольно на такое могут пойти одни лишь безумцы и теперь я – один из них. Слишком уж давно я не играл. Но вот мне снова предстоит стать на этот тяжёлый путь геймера и взять в руки не мышь или джойстик, нет, а самый настоящий, мать его, меч и отправиться рубить других, таких же реальных игроков. Это круто – скажите вы. Это глупо – отвечу вам я. Я уже давно не на этой виртуальной стороне и презираю игры. И не безосновательно. Я врач и больше люблю живых, настоящих людей. К тому же, в этом ненастоящем мире меня сильно напрягает голос Бориса, звучащий прямо в моей голове, как у какого-нибудь шизика:

– Ну что, вы готовы, Николай? Сейчас я подключу вас к серверу, и вы начнёте игру.

– Всё с самого начала?

– Нет, что вы. Сейчас Ураборос находится на так называемой виртуальной арене. Там он сражается со случайными игроками, которые уже застряли в игре. Вы тоже примите участие в бою против него.

– Хотите сказать, что отправите меня в сражение против босса в самом начале игры? Без прокачки? Это же чистое безумие, я просто не выстою против него.

– Нет, нет, не волнуйтесь, – успокаивал меня Борис. Вот бы засунуть его жирную тушу в эту игру и предложить такое. – Мы подключим вас к нашему специальному, прокаченному аккаунту. Вы сразитесь практически во все оружие.

– И это при том, что я поучаствовал только в одном тестовом бою против NPC, – иронично подчеркнул я.

– Вы справитесь. Всё, приготовьтесь зайти в игру. И помните, мы сможем за вами только наблюдать. Голосовой чат будет не доступен.

Вокруг меня поплыли различные цифры и объекты, которые быстро стали складываться в общую картинку. Я оказался в каком-то длинном тёмном коридоре, в конце которого светил свет и было очень шумно. Перед глазами появилась надпись:

*Добро пожаловать в мир Real Fantasy. Сейчас вам будет предложено ввести свой ник и подключиться к аккаунту Test\_Gamer\_3.*

*Введите ник: ...*

*Я ввёл свой ник: Николай Дорофеев. (Принять?)*

Нет, это слишком просто. Да, не легко нарушить свою клятву. Ведь нарушить свою клятву – это изменить самому себе и своим идеалам. А, к чёрту! Ведь я уже в игре и поздно дёргаться. Буду тем, кем я был.

*Я удалил введённый ник и ввёл новый: НикДорф (Принять?)*

*Ок.*

*Введённый ник принят. Добро пожаловать на арену, НикДорф! Здесь игроки могут сражаться сами с собой и с другими NPC. Сейчас будут импортированы характеристики аккаунта Test\_Gamer\_3.*

*Характеристики:*

*Уровень: 100*

*Сила: 100*

*Здоровье: 2000*

*Ловкость: 100*

*Выносливость: 100*

*Владение магией: 100*

*Интеллект: 100*

*Получено:*

**Сет доспехов лидера ордена Смерти**

*Защита: 4*

*Класс: Тяжёлый доспех*

*Тип: Легендарное*

*Способности: +20 к регенерации шкалы выносливости. +30 к урону любого оружия. +300 к здоровью. -10 к владению магией. -15 к интеллекту.*

*Описание: Этот сет доспехов принадлежал самому Лукасу Беспощадному – основателю ордена Смерти. Тяжёлый доспех очень удобен в бою и даёт одну из лучших защит во вселенной Real Fantasy. Правда, Лукас был не в ладах с магами, а потому броня не очень приспособлена для использования магии.*

*Получено:*

**Клинок лидера ордена Света**

*Урон: 350 – 500*

*Класс: Одноручное*

*Тип: Легендарное*

*Способности: +20 к владению магией. +10 к выносливости. Меч невозможно сломать или уничтожить.*

*Приёмы: Ослепление врага*

*Описание: Этот легендарный меч принадлежал верховному магу Эрику Светлому – основателю ордена Света. Говорят, владелец этого меча наделил его частью своей магической силы. Меч был выкован самыми великими кузнецами из двимерита, а потому его невозможно сломать.*

*Получено:*

**Щит Фрейи**

*Прочность: 200*

*Класс: Одноручное*

*Тип: Легендарное*

*Способности: -20 к урону любого оружия. -5 к выносливости. +5 к владению магией. Можно заблокировать любые удары оружия, а также поглотить часть магического урона.*

*Описание: Этот щит принадлежал самой известной воительнице Фрейе. Он был сделан магами специально облегченным для поглощения или отражения многих магических заклинаний.*

*Получено:*

*Средняя руна Огня (магия огня +1)*

*Средняя руна Молнии (магия молнии +1)*

*Средняя руна Тёмной материи (тёмный сгусток энергии +1)*

Я стоял посреди коридора, облачённый в легендарную броню Лукаса, которая полностью была сделана из тяжёлого прочного металла. В правой руке я держал длинный меч, гарда, рукоять и узоры которого были отлиты из чистого золота. В левой руке большой прямоугольный щит, красиво расписанный позолотой.

На арене слышались восторженные крики зрителей. Надо идти. Я побрёл по длинному коридору и подошёл к выходу. В глаза мне ударил яркий ослепительный свет. Прикрывшись рукой и прищурился, я осмотрелся. Решётка за моей спиной со скрипом опустилась, открывая путь к возможному отступлению. Где это я? Колизей? Действительно, арена сильно напоминала римский Колизей, но только не разрушенный. Она поражала своими огромными размерами. Трибуны были заполнены ликующими зрителями. В центре арены происходил бой.

Трое игроков – воинов окружили существо примерно четырёхметрового роста. Его большое мускулистое тело, небесно-голубого цвета, было облачено в доспехи из материала, не похожего на металл. Что это? Камень? Какое вообще оружие способно пробить этот доспех? Голова существа раздваивалась кверху в виде буквы «У». На каждой такой части зловеще горели по две пары огненно-красных глаз, внимательно следящих за каждым движением атакующих. Его по-волчьи вытянутая зубастая пасть пылала и плевалась огнём.

В правой руке существо держало огромный каменный молот, который одним ударом мог оставить от человека одно лишь мокрое пятно. Левая рука в районе запястья срасталась с огромным двухметровым клинком, которым существо запросто могло перерубить человека на части. Мне сразу же бросилось в глаза наличие неприкрытых мест и стыков между частями доспеха на ногах чудища. Разработчики хотели, чтобы его поражали именно туда?

Над здоровенной тварью светилась надпись:

*Ураборос, босс. Здоровье 4438 / 5000*

Так вот тот, с кем мне предстоит сразиться. Это будет крайне непросто. Уж больна эта тварь здоровая. Один из игроков, атакующих Урабороса, ловко скакал вокруг него всего в каких-то пяти метрах, пытаясь подойти ближе и нанести удар. Я посмотрел на его ник:

*Миха\_18, эльф. Уровень 25 Здоровье 540 / 700*

Он не прокачен для такого противника. И на что он надеется? Вдруг, этот эльф пошёл в атаку и всего тремя ловкими прыжками сократил расстояние с Ураборосом до одного метра. Замахнувшись своим мечом, он уже собирался ударить по ноге твари, как она сильным ударом той же ноги отбросила отважного героя в сторону. Он ещё в воздухе выронил своё оружие и больно ударился спиной о землю в пяти метрах от чудища. Эльф распластался на земле, раскинув руки в стороны, и не спешил вставать. Смотрю на его здоровье:

*Здоровье 140 / 700*

Зараза! Ураборос направился в сторону упавшего война. Надо его спасать. Другие два игрока не спешили помогать своему товарищу, а лишь держали свои мечи и щиты наготове в сторонке от босса. Я, сорвавшись с места, побежал на подмогу эльфу. Несмотря на прокаченную выносливость, бежать в тяжёлом доспехе было не так-то просто. А если бы этой выносливости не было? Наверное, сдох бы через десять метров такого забега.

Чудище уже приблизилось к войну и занесло над ним свой молот для смертельного удара, как вдруг слева к нему подскочил другой игрок, пытаясь нанести рубящий удар по левой ноге. Ураборос, заметив этот манёвр, резко убрал левую ногу назад, развернул корпус в сторону атакующего, и сильным ударом молота снизу-вверх отправил его в свободный полёт. Игрок отлетел на приличное расстояние, и, приземлившись на землю, замер.

Я уже сблизился с Ураборосом и, остановившись недалеко от него, начал бить своим мечом по щиту и громко орать:

– Ну давай, ты, голубой гамадрил, подходи! Вот он я! Давай!

Зарывав, тварь повернула массивную голову и выплюнула из своей пасти огненный шар в моем направлении. Я вскинул щит, приняв на него заряд. Резкая боль от столкновения отдала в предплечье и плечо. Вот гнида! Ещё и огнём плюётся. Что курили разработчики, когда его создавали?

*Получен урон: 100*

Босс стоял рядом с ещё живым эльфом и не двигался с места. Во что бы то ни стало, я должен был мотвелечь его и дать возможность эльфу уйти. Я двинулся по кругу, обходя Урабороса. Он поворачивался на месте, мне вслед, пожирая меня своим демоническим взглядом. Со спины ко мне подбежал последний, третий непобеждённый игрок. Я быстро бросил взгляд на его состояние:

*Сеня, человек-лучник. Уровень 28 Здоровье 760 / 760*

– Ты как тут? На Арене? – задыхался он то ли от усталости, то ли от ярости.

- Да вот, забросило. Надо одолеть эту тварь.
- Ты тоже застрял в игре?
- Нет. Я здесь, чтобы всех вытащить.

Поверженный эльф, пользуясь тем, что оказался за спиной Урабороса, на четвереньках пополз в сторону. Неожиданно чудовище повернулось и вонзило свой широкий клинок в спину игрока, пронзая его насквозь.

– Твою мать! – разинул рот от удивления Сеня – Какого мы бойца потеряли... Я с ним с двадцатого уровня вместе. Чёрт, любил же он погеройствовать.

- Тогда какого же..., ты ему не помог? – рявкнул я.
- Ему было уже не помочь. Теперь мы одни остались. Есть идеи, как его завалить?
- Может, попытаешься использовать свой лук?
- А, у меня его нет, – хмыкнул Сеня. – Обменял на броню у другого игрока.

Вот уж забавный человек! Выбрал лучника, а лук отдал. И на школьника вроде не похож. Может просто тупой? Ураборос развернулся, выставил левую ногу, немного наклонился вперёд и выплюнул в нас заряд огня. Я немного не рассчитал угол принятия этого заряда, и он угодил слишком близко к верхнему краю щита. Часть разлетающихся огненных искр опалила мне лицо, вызвав резкую боль.

*Получен урон: 200*

Я почувствовал неприятный жжёный запах своей плоти. Хорошо, что искры не попали в глаза. Иначе сдаваться можно было бы уже сейчас. Предплечьем правой руки я утёр лицо, тем самым перекрыв себе обзор. Не успел я убрать руку, как вдруг услышал крик:

– Берегись!

Я убрал руку от лица, но слишком поздно заметил несущегося на нас Урабороса. Он был слишком близко. Сеня успел отскочить в сторону. Я же лишь сообразил прикрыться щитом, как тут же на него обрушился мощный боковой удар молота.

*Получен урон: 300 (двойной урон)*

Я отлетел в сторону и повалился на землю. Эта тварь вложила много силы в свой удар. Надо посчитать полученный урон. Я принял удар щитом, а он поглощает двести единиц урона. Значит я получил пятьсот урона, но до этого мой тяжёлый доспех снизил его ровно в четыре раза. Значит изначально я должен был получить две тысячи урона. Чёрт! Это же весь мой запас здоровья. Сейчас бы уже подыхал от множественных переломов и разрывов мягких тканей. Пока же я обошелся только сильными ушибами. Нужно быть внимательнее.

Я быстро вскочил на ноги и увидел, как Сеня пытается отвлечь внимание твари от меня. Он быстро перемещался с места на место, не давая ей сосредоточиться на атаке. Так он быстро растеряет весь свой запас выносливости, а босс только этого и ждёт. Наконец, твари это надоело, и она стремительно бросилась на Сеню, пытаясь нанести по нему удар молотом сверху. Ловким прыжком в сторону он ушёл от удара, проскочил между ног Урабороса и с разворота рубанул мечом в икроножную область. Всё это произошло так быстро, что он толком не успел просчитать свой удар, который пришёлся в поножи противника. Конечно, своим обычным мечом он не нанёс никакого урона. Каменные доспехи были непробиваемы таким оружием.

Ураборос резко развернулся и с размаху засадил ногой по щиту Сене, повалив его на землю. Я взглянул на его состояние:

*Здоровье 550 / 760*

Поваленный лучник выставил руку вперёд. Она тут же загорелась и выстрелила огненным зарядом прямо в голову противника. Смотрю на состояние Урабороса:

*Здоровье 4138 / 5000*

Он снёс двести единиц здоровья. Вполне неплохо. Убойная штука. Воспользовавшись замешательством чудища, Сеня вскочил и побежал в сторону. Ураборос медленно зашагал за ним.

Нужно идти на помощь. Погоди ка, у меня же есть магические руны и уровень магии прокачен. Знать бы ещё, как ими пользоваться. Может, голосом? Я выставил руку вперёд и крикнул: «Огонь». Ничего не произошло. Не сработало. Холлера! Почему здесь нигде нет подсказок, как этим пользоваться. Или есть? Есть! Мой персональный ассистент Алиса. Нужно её вызвать.

– Алиса, я тебя вызываю.

Мне ответил приятный компьютерный голос:

– Я здесь! Чем могу помочь?

– Мне нужно знать, как пользоваться рунами и срочно.

– У вас в наличии три руны. Хотите начать с обучения магии огня?

– Да, мать твою, начинай. У меня нет времени.

– Чтобы воспользоваться руной огня, нужно сделать жест рукой, как показано на картинке перед вами. Одновременно с этим необходимо чётко сфокусироваться на цели и мысленно представить ваши действия.

Перед моими глазами появилась картинка, на которой была изображена вытянутая вперёд ладонь, с согнутыми пальцами в проксимальных межфаланговых суставах. Это должно быть не сложно.

– Желаете продолжить обучение? – спросила Алиса.

– Нет, – громко произнёс я. Нужно было спешить. На дальнейшее обучение не было времени.

Тем временем, пока я беседовал с Алисой, Ураборос уже успел нанести моему новому другу еще несколько ударов. Я взглянул на его статус:

*Здоровье 320 / 760*

Я побежал на подмогу, наблюдая за тем, как Сеня ловко уворачивался от ударов. Забегав со спины Урабороса, я убрал меч в ножны, резко выбросил правую руку вперёд и сделал жест. Я почувствовал, как по моей руке побежало приятное тепло. Она засветилась и воспламенилась, извергая огненный заряд в спину моей цели. Пламя угодило в доспех противнику.

*Нанесён магический урон: 100*

Что?! Так мало?! А чёрт, конечно же. Его доспех поглощает весь ощутимый урон. Нужно целиться в голову.

Ураборос повернулся ко мне и выплюнул огненный заряд. На этот раз я принял его щитом удачнее, чем в прошлый раз.

*Получен урон: 100*

В этот момент Сеня воспользовался тем, что враг отвлечён, подбежал и в прыжке нанёс удар в спину между соединениями доспеха

Ураборос резко развернулся, пытаясь с размаху нанести по ему удар клинком, но тот, предвидев этот приём, присел, и меч пронёсся прямо над его головой. Да, он определённо уже очень давно играет. Интересно, может, он из команды тестеров? Ловкач снова проскочил между ног твари, а я выбросил в неё огненный шар, который попал прямо в уродливую голову.

*Нанесён магический урон: 200*

В этот момент мне показалось, что мы избрали неплохую тактику. Я отвлекаю огненными зарядами, а мой товарищ скачет вокруг Урабороса и наносит по нему удары в незащищённые места. Но тварь разгадала наш замысел и просчитала движения Сени. Когда он в очередной раз проскочил между ног босса за спину, тот быстро развернул корпус и нанёс смертельный удар клинком сверху, рассекая тело Сени от плеча до ног. Кровь брызнула во все стороны, запачкав доспех твари. Несколько капель долетели даже до меня и попали на лицо.

Теперь я остался один на один со своим противником. Если я тут погибну, то не смогу выбраться из виртуального мира. Это может обернуться для меня настоящим адом. Я буду постоянно драться с Ураборосом, погибать, возрождаться и снова драться. И так целую вечность, пока моё тело не умрёт от истощения там, в реальном мире. Сущий ночной кошмар, сбывающийся наяву. Нет, я не должен погибнуть. Я должен выстоять.

Ураборос быстрыми шагами приближался ко мне. Я снова вскинул руку для магического заклинания, но что-то пошло не так. Заклинание не получилось. Противник сблизился и ударил молотом по моему щиту. Я отлетел на три метра назад и упал на землю.

*Получен урон: 400 (двойной урон)*

*Получено состояние: Перелом*

Распластавшись на земле, я был больше не в силах встать. Низ спины сильно болел. Перелом копчика, не иначе. Я больше мог сражаться. Я проиграл и сейчас умру. Боже, как же это страшно – умирать. Я понимал, что это всего лишь игра, но ведь я не знал, что последует после смерти в ней. А это именно то, чего мы боимся в смерти – неизвестности.

Ураборос медленно подошёл и остановился возле меня. В его сверкающих глазах я прочитал лишь одно желание – убить. Выждав несколько секунд, показавшихся мне вечностью, он вскинул свой молот и с силой опустил на меня. За мгновение до того, как моя голова оказалась расплющенной о землю, я вспомнил весь день, предшествующий этому кошмару...

## Гнилые болота

После своей смерти я как будто провалился в сон. Вокруг проплывали различные картинки и цифры. Хорошо, что это всего лишь игра. Но я хорошо помнил слова Бориса... Я проиграл Ураборосу, а значит теперь не смогу вернуться из этого кошмарного рисованного мира. Теперь мне не остаётся ничего больше, кроме как найти главного протагониста и сразиться с ним снова. Только так теперь можно выйти. Через месяц официальный запуск игры и если я не справлюсь... Даже не могу предположить, что будет дальше, но лучше поторопиться.

Вдруг, всё погасло. Я оказался в полностью тёмном пространстве и... падал. Да, я летел. Летел в никуда, в бесконечную бездну. Картинка вокруг меня стала постепенно прорисовываться. Под собой, с высоты птичьего полёта, я уже мог рассмотреть леса, поля, маленькую деревню и где-то очень далеко очертания большого города. Я, с ужасом для себя, обнаружил, что лечу с огромной скоростью прямо в болото посреди леса.

Сильный удар об воду, и вот я уже погружался в мутную пучину. Активно заработав руками, я быстро всплыл на поверхность и огляделся. Оказалось, что я барахтался практически в самом центре этой зловонной жижи. Кругом был один лишь лес. Я стал грести к берегу, до которого было не меньше тридцати метров. Это оказалось нелегко. Тина и трава постоянно мешали плыть, отнимая у меня все силы. Наконец, я выполз на сушу и обессиленно упал животом на землю. Перед глазами побежала надпись:

*НикДорф, в последнем бою вы проиграли. Данные вашего аккаунта удалены. Точка выхода недоступна. Вы автоматически были перемещены в локацию: «Гнилые болота».*

*Ваши характеристики:*

*Уровень: 1*

*Сила: 1*

*Здоровье: 200*

*Ловкость: 1*

*Выносливость: 1*

*Владение магией: 1*

*Интеллект: 1*

*Способности: Рыболовство 1*

*Получено:*

***Грязное тряпье рыбака***

*Защита: 1.1*

*Класс: Одежда*

*Тип: Простое*

*Способности: +1 к умению «Рыболовство»*

*Описание: Прохудившаяся одежда, не дающая практически никакой защиты. В многочисленных пришитых карманах спрятаны различные рыболовные снасти.*

*Получен предмет:*

***Рыболовные снасти***

*Стоимость: 2*

*Описание: Осталось найти длинную крепкую ветку и можно будет сделать удочку.*

Твою мать! Вот это подарок! Сняли весь лут и прокачку, а взамен дали тряпье и умение ловить рыбу. И как я с этим набором должен победить босса? Нанести смертельный удар удочкой в глаз или поймать его на крючок? Теперь я сам по себе и должен как-то прокачиваться. Никто меня отсюда не вытащит.

Я оперся на руки и поднялся с земли. Ощувив ступнями холодную сырую землю, с ужасом понял, что на мне нет башмаков. Как-то давно мне приходилось бывать в пеших походах.

Кому, как не опытному туристу знать, какую важную роль играет на маршруте обувь. Это чуть ли не самый важный элемент в путешествии. Без хорошей обуви ноги быстро травмируются и стираются. На мне же сейчас не было вообще никакой обуви. Я определённо в заднице где-то на самом её дне.

Делать нечего, нужно идти. Оставаться у этой трясины тоже нет никакого смысла. Пока падал, я видел деревню где-то у самых болот. Только бы определить нужное направление. Посмотрев вверх, я заметил высокую сосну. А что, это идея! Во всяких книгах и фильмах герои всегда взбираются на дерево, чтобы рассмотреть местность. Почему бы и мне не попробовать? Подойдя к сосне, я начал на неё взбираться. Одна ветка, вторая, третья... С моей-то единичной силой и ловкостью это не так просто. Несколько веток немного расцарапали мне лицо.

*Получен урон: 2*

Не знаю, сколько мне потребовалось времени, чтобы забраться. Я лез очень аккуратно, чтобы не соскользнуть. Не хочется разбиться в начале игры. Тем более, я толком не знаю, что за этим может последовать. Снова эта надпись:

*Прокачено:*

*Сила: +1*

*Ловкость: +1*

Видимо, от лазанья по деревьям есть какой-то толк. Когда я забрался на макушку, передо мной открылся скучный и унылый пейзаж. Кругом были лишь одни леса и непроходимая трясина. Этому не было ни конца, ни края. Присмотревшись повнимательнее, я замечаю лёгкий дымок, поднимающийся где-то посреди леса. Не похоже, что там есть деревня, но, может быть, там я найду кого-то, кто покажет мне дорогу. Я определил примерное расстояние до этой точки – около трёх километров. Для начала придётся перейти болото, в которое я приземлился.

Начал аккуратно спускаться с дерева. Где-то уже на середине ствола я поскользнулся и, поломав на своём пути другие ветки и расцарапав себе кожу, спиной упал на землю.

*Получен урон: 130*

Зараза! Как же это больно. Хорошо, что ветки и мягкая земля немного смягчили мое падение. В ином случае последствия могли быть трагичны. Я, хватаясь за ствол дерева, медленно встал с земли. В глазах помутилось. Меня шатало. Низ спины ужасно ныл. Возможно, треснул копчик. Что обычно в таких случаях делают в играх? Ах да, нужно похилиться. Мой инвентарь пуст. Ни еды, ни трав. Кроме этих дурацких снастей. Может, наловить рыбы в болоте? А что, других вариантов я не вижу. Нужна удочка.

Я осмотрелся в поисках подходящей ветки. Да вот же она, прямо под ногами. Сбил с дерева, пока летел с него. Прямая, длинная и крепкая. А что ещё нужно?

*Получено:*

***Палка***

*Урон: 3 – 7*

*Класс: Двуручное*

*Тип: Простое*

*Описание: Обычная ветка. Приложив достаточно силы, можно оглушить слабого противника. А если применить интеллект, то можно скрафтить удочку.*

Я присел на землю, полез в нагрудный карман и извлёк из него пеньковую нитку с крючком. Кое как мне удалось привязать всё это к палке.

*Потеряно:*

***Палка***

***Рыболовные снасти***

*Скрафчено:*

***Удочка***

*Качество: 50%*

*Стоимость: 3*

*Описание: Этим можно попытаться поймать что-нибудь к ужину.*

*Прокачено:*

*Интеллект: +1*

*Крафт: +1*

*Опыт: +40*

Я небольшой эксперт в рыбалке. Помню, как-то в детстве отец брал меня с собой на озеро и пытался научить этому ремеслу. Но, после того, как я вместо аппетитного карпа поймал свой палец, больше этим делом не занимался. Теперь я уже жалею, что не захотел тогда учиться у него. Порой, мы не осознаём ценность общения с близкими, пока они ещё живы, и лишь после их ухода начинаем задумываться об упущенном времени.

Удочка есть, а на что же теперь ловить? Возле болот где-то должны быть насекомые. Нужно их найти. Я осмотрелся и недалеко увидел повалившееся трухлявое дерево. Всякие личинки любят подобные места. Нужно проверить. Подойдя ближе, я рукой оторвал часть старой коры. Удача! Я нашёл этих ползучих гадов. Их здесь было очень много. Я аккуратно, чтобы не раздавить, сложил их в карман.

*Получено:*

***Личинки короёда 10 шт.***

*Описание: В тяжёлые времена можно поджарить и съесть. Но лучше насадить на крючок и поймать рыбу.*

Я подошёл к воде, насадил одну из личинок на крючок и забросил наживку. Следующие минут десять я безуспешно ходил по берегу, пытаюсь найти рыбное место. Наконец, рукой я почувствовал поклёвку и сделал подсечку. «Сорвалась», – с досадой отметил я. Да к тому же потерял наживку.

*Потеряно:*

***Личинки короёда -1***

Вторая попытка. Закидываю ещё раз. Поклёвка и подсечка... Есть! Красавец уже трепещет на берегу, к моему великому удовлетворению.

*Потеряно:*

***Личинки короёда -1***

*Получено:*

***Карась (рыба)***

*Стоимость: 1*

*Сытность: 50*

*Описание: Хорошая сытная рыба. В безвыходной ситуации можно съесть сырой, но лучше пожарить над костром.*

*Прокачено:*

*Рыболовство: +1*

*Опыт: +20*

Пойманная рыба выглядит, конечно, аппетитно, но жареная она была бы гораздо лучше. Жаль, что я никак не могу развести огонь. Придётся есть сырой. Нужно похилить здоровье. Я жадно впился зубами в брюхо ещё бьющей хвостом рыбе. Уф, до чего же отвратный вкус у сырой рыбины. Надеюсь, меня не стошнит по дороге. Рыбина сильно воняла болотом. С каждым съеденным кусочком моё здоровье потихоньку восстанавливалось. Через пять минут я расправился с этой рыбиной. После трапезы посчитал восстановленное здоровье.

*Здоровье: +50*

*Потеряно:*

***Карась (рыба)***

Этого мало. Не известно, сколько ещё я буду бродить по этим болотам. Нужно продолжать рыбалку и наловить впрок. Забросил удочку снова. Дальше дело пошло как по маслу. Я быстро поймал несколько рыбин.

*Потеряно:*

**Личинки короеда -1**

*Получено:*

**Карась (рыба)**

*Опыт: +20*

*Потеряно:*

**Личинки короеда -1**

*Получено:*

**Карась (рыба)**

*Прокачено:*

*Рыболовство: +1*

*Опыт: +20*

*Получен новый уровень!*

*Очки развития: +2*

*Максимальный запас здоровья: +20*

Ладно, достаточно. Я перешёл на другой уровень. Очки развития нужно куда-то вложить. Куда же это лучше сделать? Сила? Она влияет на силу моего удара, а значит на наносимый урон. Однозначно ценная характеристика. Вложу единицу в неё. Что дальше? Выносливость? Влияет на то, как долго я могу не уставать. Мой опыт плавания уже показал, что это ценная штука. Закину единицу и в неё тоже.

*Прокачено:*

*Сила: +1*

*Выносливость: +1*

Нужно двигаться дальше. Обойти болото или переплыть? Не уверен, что мне хватит выносливости. Плыть не меньше шестидесяти метров. Ладно, к чёрту. Где наша не пропадала. Я забрёл в воду и поплыл. Тина так и лезла мне в рот, пытаясь сбить дыхание. Проплыв где-то две трети пути, моя выносливость заканчивалась, и я начал задыхаться. Сил осталось крайне мало, и я начал тонуть. Когда над моей головой уже был метр воды, я достал ногами до дна. Мне повезло, что здесь не очень глубоко. Оттолкнувшись ногами, я вынырнул, глотнул воздуха и снова погрузился. Вынырнув во второй раз, я уже начал грести. Через пять метров стало мелко, и я спокойно добрёл до берега. Эти водные процедуры второй раз за день начинаю напрягать.

Я уселся на берег и перевёл дыхание. Нужно было вложить все два очка в выносливость. Скоро может стемнеть, нужно идти искать людей. В ночном лесу я быстро собьюсь с пути, нужно поторапливаться. Я встал и побрёл по лесу. Солнечный свет ещё пробивался через листву. Идти было непросто, учитывая постоянную боль в ступнях из-за отсутствия обуви. Зазевавшись, я наступил на какую-то острую колючку.

*Получен урон: 5*

Вот сволочь! Мелкая, а так больно колит. Из моей пятки потекла кровь. Проклятье, а я даже не знаю, чем это мне может тут грозить. Если они добавили в игру возможность подхватить столбняк, то я определённо попал. О прививке тут явно не слышали. Я присел на поваленное дерево передохнуть и получше осмотреть ногу. Мой взгляд упал на кустарник с огромными листьями. Я вспомнил, как в одном фильме про выживание человек соорудил себе обувь из листьев похожего растения. Стоит попробовать.

Мне пришлось изрядно повозиться прежде, чем отломать стебель этого листа без всяких приспособлений. Да, он очень жёсткий и из него выйдет отличная обувь.

*Получено:*

***Листья эхинодеи 2 шт.***

*Стоимость: 2*

*Качество: 70%*

*Описание: Это растение растёт преимущественно в болотистых лесах. Используется алхимиками как компонент для некоторых снадобий.*

Я присел на дерево и принялся мастерить обувь. Я обмотал лист вокруг ноги, как портянку, но он категорически отказывался держаться на ноге. Нужно чем-то перевязать, но у меня с собой нет верёвки. Придётся разобрать удочку и использовать для этого леску.

*Разобрано:*

***Удочка***

*Получено:*

***Палка***

***Рыболовные снасти***

Я поднял с земли деревянную палочку и проделал отверстия в моей импровизированной обуви. Затем, разорвав леску на две равные части, я продел её в прорези и обмотал ногу чуть выше лодыжки.

*Потеряно:*

***Рыболовные снасти***

***Листья эхинодеи 2 шт.***

*Скрафчено:*

***Самодельная обувь из листьев эхинодеи***

*Качество: 52%*

*Описание: «Голь на выдумку хитра». Именно эта фраза приходит на ум, глядя на эти башмаки. Тем не менее, она даёт некоторую защиту от колючек и веточек.*

*Опыт: 40*

А я начинаю обживать кое-каким имуществом. Мне бы ещё какой-нибудь ножик и будет совсем замечательно. Эти листья, похоже, ценная штука. Надо бы наломать таких побольше. Вдруг, пригодятся. Я подошёл к растению и отломал ещё несколько листьев.

*Получено:*

***Листья эхинодеи 3 шт***

Я двинулся дальше. Идти стало легче. Больше не приходилось так внимательно смотреть под ноги. Пройдя примерно метров пятьсот, я увидел куст, усеянный красными круглыми ягодами. Обычно в играх ягоды на таких кустах съедобны, но кто знает, что могло взбрести в голову создателям этого мира. Ладно, можно было рискнуть. Тем более что я сразу же увижу описание, как только подберу предмет. Подойдя к кусту ближе, я заметил под ним движение. Присмотревшись, я увидел змею. В этом чёрном пресмыкающемся было не меньше двух метров длины, а диаметр тела примерно с диаметр крепкой мужской руки.

*Змееглазка, уровень 1 Здоровье 40/40*

Тварь, завидев меня, зашипела и уставилась своими маленькими глазками. Ну нет, мне нужны эти ягоды, и я их добуду. Никакой змее меня не остановить. Выставив свою палку вперёд, я медленно двинулся на змею. Она замерла, внимательно наблюдая за каждым моим шагом. Когда расстояние между нами сократилось до четырёх метров, змея резко сорвалась и поползла на меня. Я замахнулся и со всей силы ударил палкой по её голове.

*Критический удар (2x): 14 (попадание в голову)*

*Состояние: Оглушение*

От удара змея потерялась в пространстве и замешкалась. Я, не теряя ни секунды, нанёс по её голове ещё два мощных удара:

*Критический удар (2x): 14 (попадание в голову)*

*Критический удар (2x): 14 (попадание в голову)*

Змея больше не шевелилась. И кто тут главный, а?! Теперь ты – мой трофей.

*Получено:*

***Туша змееглазки***

*Стоимость: 4*

*Качество: 90%*

*Описание: Эти змеи чаще водятся в болотах. Крайне ядовиты. Шкуру можно использовать для создания некоторых видов доспехов, а яд для алхимических снадобий.*

*Опыт: +50*

*Дробящее оружие: +1*

*Новый навык: Охотник 1*

Эта гадина отлично украсит стенку моей хижины. Знать бы ещё, как ей обзавестись. Теперь нужно рассмотреть ягоды, которые я отвоевал в этом бою. Я подошёл и сорвал несколько штук, неудачно уколотившись о шипы колючего растения.

*Получен урон: 2*

*Получено:*

***Ягоды Хокку***

*Качество: 100%*

*Сытность: 1*

*Описание: Прекрасные лесные ягоды. Лучшего источника пищи, если вы вдруг заблудились, не найти.*

Сырая рыба – это, конечно, лучше, чем ничего, но она точно не сравнится со вкусом этих ягод, на которые я жадно набросился. С каждой сочной, сладкой ягодкой моё здоровье медленно восстанавливалось. Я съел их очень много и вполне чувствовал себя сытым. Надеюсь, в больших количествах они не вызывают диарею.

*Здоровье: +50*

Я двинулся дальше. Пройдя по лесу приличное расстояние, я постепенно начинал понимать, что заблудился. По моим примерным подсчётам, я должен был уже выйти к предполагаемому месту обитания людей. Впрочем, я мог и ошибаться. Выйдя на песчаный берег, я упёрся в очередное болото. Оно было не такое большое, как то, что я уже преодолевал, но зато оно было более топким. Плыть по нему нельзя. Только брести. Идти в неизвестность. Прощупывая перед собой дорогу палкой, я осторожно двинулся вперёд. Ноги постоянно увязали в топкое дно, грозясь затянуть меня вниз и навсегда схоронить в этой трясине. С большим трудом мне всё же удалось преодолеть эту преграду. На бережке я снова присел отдохнуть и подумать. Куда же идти дальше? Хоть какой бы знак.

Уже вечерело. Я заметил, что время тут идёт быстрее, чем в реальной жизни. А вот насколько быстрее, мне определить трудно. Может, где-то раза в два. Скоро в лесу станет совсем темно, а мне не хотелось бы заночевать посреди густой чащи. Лучше уж здесь, на берегу зловонного болота. Но что это? Дым?

За то время, пока я сидел на берегу, ветер успел сменить своё направление. В воздухе я почуял едва уловимый запах дыма. Вскочив с земли и приняв себя, мне стоило больших усилий определить направление запаха. Замечательно, значит я не сбился с пути и люди где-то неподалёку. Я пошёл против ветра в лес. Опять эти кусты и ветки, опять эти бесконечные мрачные пейзажи. Запах дыма крепчал, всё сильнее вселяя в меня надежду на скорую встречу с людьми и заставляя меня шагать быстрее. Я всю жизнь работаю с людьми, уже привык к ним. И сейчас мне без них приходится тяжело.

Правда, это не совсем люди. Всего лишь компьютерные болванчики. Но сейчас, испытав все тяготы одиночества, мне захотелось увидеть даже этих бездушных NPC. А что, если нет? И там я вполне могу найти других таких же игроков? Даже не знаю, чем может обернуться для меня эта встреча. Игроки часто настроены друг к другу враждебно.

Впереди, между деревьев, виднелись просветы. Значит, там поляна. Я уже почти бежал, но предусмотрительно решил сбавить шаг и соблюдать осторожность. Под прикрытием деревьев я медленно подошёл к краю поляны. Посреди неё стояла старая покосившаяся избушка. Из полуразвалившейся каменной трубы дома медленно поднимался дымок. Рядом с домом висела натянутая между деревянной рамой рыбацкая сеть. Здесь, наверное, живёт какой-то старый рыбак. На дом разбойников не похоже, слишком мал. Надеюсь, это не дом бабы Яги или какой-нибудь лесной ведьмы. Не самый удачный день, чтобы быть зажаренным и съеденным.

Я осторожно пересёк поляну и подошёл к двери. Прислушался. В доме было тихо. Тогда я решил обойти дом и заглянуть в окно. К моему неудовлетворению, окна я не нашёл. Ладно, нужно входить. Я осторожно приоткрыл скрипнувшую дверь и заглянул внутрь. В нос мне ударила едкий запах каких-то жжёных трав. В доме было зловеще мрачно. По его стенам мягко прыгал свет, исходящий от огня, горящего в печке. Над огнём был подвешен котёл, в котором что-то варилось. Именно из него исходил этот едкий запах. У дальней стены находилась деревянная лежанка, а рядом с ней стол. На столе были раскиданы различные травы и склянки. По стенам в разных углах были развешаны пучки этих же самых трав.

Я вошёл и закрыл за собой дверь. В доме никого не было. Хозяин избушки должен быть неподалёку. Никто бы не оставил котёл на долгое время без присмотра. Прежде всего, я подошёл к печке. Я промок в болоте и ужасно хотел высушиться. Ещё мне хотелось поджарить мою рыбу, но это было бы слишком бестактно по отношению к хозяину дома. Немного согревшись, я принялся подробнее осматривать каждую вещь в комнате. В одном из углов, рядом с лежанкой, стояла потрёпанная ширма. Заглянув за неё, я обнаружил большую деревянную кадку, видимо, предназначенную для купания. Рядом с кадкой стояла скамья, на которой лежало несколько аккуратно сложенных платьев.

Хозяин дома – женщина? Версия с бабой Ягой всё больше начинала походить на реальность, что вызвало у меня дикую тревогу. Сердце забилось чаще. Ну какая женщина будет жить одна посреди болота? Ведьма, не иначе. Нужно было убираться отсюда и быстро. Вдруг, я услышал, как входная дверь отозвалась неприятным скрипом. Поздно, она уже здесь...

Я притаился за ширмой и практически не дышал. Мне не было видно, кто вошёл в дом. Я лишь услышал лёгкие, почти бесшумные шаги и почувствовал приятный запах цветочных духов. Любопытство надо мной взяло верх, и я подкрался ближе к ширме, чтобы рассмотреть происходящее через отверстие в прохудившемся полотне.

*Прокачено:*

*Скрытность: +1*

Заглянув в отверстие, я увидел высокую стройную девушку в длинном изумрудно-зелёном платье, красиво расшитом красной нитью. Её короткие, доходящие до плеч огненно-рыжие волосы, горели ещё ярче под светом мерцающего пламени. Она стояла ко мне боком и большой ложкой помешивала варево в чане.

– Вот уж не думала, что у меня сегодня будут гости! – весело сказала она, даже не повернув головы. – Да вы не стойте там, выходите. Невежливо глазеть на девушку вот так, да ещё в её же доме.

– Вы уж простите меня, хозяйюшка, за мою бестактность, – покинув своё укрытие, извинился я. – Я заплутал в болотах. Промок и продрог до нитки.

– Понимаю. Что же, не вы первый, не вы последний, – девушка повернулась и загадочно улыбнулась. Меня сразу же поразили её большие изумрудно-зелёные глаза, под цвет которых, видимо, было подобрано и платье. – Вы, наверное, голодны? Сожалею, но сегодня к ужину у меня ничего нет. То, что варится в котле, лучше не пробовать, – звонко засмеялась девушка. – Могу я вам предложить просто тёплую и мягкую постель?

– Это очень любезное предложение с вашей стороны, но я, если честно, поел бы. У меня есть сырая рыба. И если вы позволите воспользоваться вашим огнём, чтобы её поджарить, то я поделюсь и с вами.

– Мой огонь полностью в вашей власти так же, как и я, – подмигнула девушка. – Сковородка лежит на скамье возле печки.

– Благодарю вас.

Сначала я достал свой улов, быстро почистил и выпотрошил её ножиком, который одолжил у хозяйки. Затем я взял сковородку, положил на неё свою рыбку и поставил на угли. Через несколько минут сковородка весело зашипела, извещая о том, что мой с таким трудом пойманный ужин начал жариться.

*Потеряно:*

**Карась (рыба) 3 шт.**

Хозяйка дома, наблюдавшая за моей работой, села за стол и пригласила меня присесть напротив.

– Так и как же вас зовут? – начала она.

– НикДорф.

– Необычное имя. А меня Сабрина Де Фройне.

– Чем же вы занимаетесь здесь, на болоте?

– Ну разве не ясно? Живу я тут, – улыбнулась Сабрина.

– Одна? В таком месте?

– А почему нет? Здесь мне никто не мешает, не беспокоит. Я спокойно занимаюсь своими делами.

– Например?

– Собираю травы, варю эликсиры, душой и телом соединяюсь с природой.

– И вам не бывает одиноко?

– Мне? Да какое там! Нет-нет, да кто-нибудь и заглянет на огонёк, – в тусклом свете мне показалось, что Сабрина снова подмигнула.

По дому стал расплзаться приятный запах жареной рыбки. Она была готова. Я встал и убрал сковородку с огня.

*Скрафчено:*

**Жареная рыба 3 шт.**

*Сытность: 80*

*Качество: 80%*

*Описание: Вкусная жареная рыба. Отлично восстанавливает запас здоровья.*

*Прокачено:*

*Крафт: +1*

*Алхимия и кулинария: +1*

*Опыт: +40*

Поставив сковородку на стол, я пригласил Сабрину присоединиться к трапезе. Надо признаться, я не очень люблю готовить, но даже такая, просто приготовленная рыба здесь, в игре, выглядела великолепно. Попробовав несколько кусочков, девушка похвалила мою стряпню:

– Это восхитительно! А вот у меня никогда не получалось рыбачить.

– А как же рыбацкая сеть у входа? – в недоумении вскинул я глаза.

– Она не для рыбы, а для людей, – расхохоталась Сабрина и её глаза как-то зловеще блеснули в свете огня. – Я пошутила! На ней я развешиваю и сушу пучки своих трав. Знаю, вы считаете меня какой-то сумасшедшей ведьмой, живущей на отшибе.

– Я даже не думал... – начал оправдываться я.

– Полно, полно вам, – махнула она рукой. – Я не обижаюсь. Со стороны это действительно так и выглядит. Люди, мягко говоря, недолюбливают меня. Поэтому мне пришлось уйти на

болота и поселиться в этой избушке. Я не знаю, кому она принадлежала. Мне, если честно, всё равно. Здесь никто ежедневно не грозит сжечь меня на костре или подпалить мой дом. Здесь просто тихо и спокойно. Ой, да что же это я... Под такую рыбку и даже не догадалась угостить вас вином. Я сейчас.

Девушка засуетилась и извлекла из-под лежанки глиняную бутылку. Поставив две кружки на стол, она наполнила их этим тёмно-красным благородным напитком до краёв. Я пригубил его и с восхищением отметил, что вино имело приятный, терпкий, фруктовый аромат и приятно согревало изнутри. Под такой живительный напиток мы быстро расправились со своим ужином. Я почувствовал, что моё здоровье заполнилось до краёв.

*Потеряно:*

***Жареная рыба 2 шт.***

*Здоровье: +80*

– У вас восхитительное вино! – отметил я. – Как-будто из лучших погребов Франции.

– Франции? Где это? – вопросительно уставилась на меня Сабрина.

Конечно же, про Францию она ничего не знает. Теперь совершенно ясно, что это NPC.

– Это совершенно неважно, – отговорился я – Скажите, а вы правда... ведьма?

– Я травница! – гордо выпрямилась девушка, кокетливо выпятив свою грудь вперёд. – Варю эликсиры и поклоняюсь силе природы. Без нас – хранительниц рецептов и продолжательниц традиций, в этом мире было бы много болезней. Я лечу людей, а не убиваю, как все про меня думают. Я не сделала тем людям ничего плохого. Но разве им это интересно? Да, я другая и отличаюсь от них. Меня не понимают, а человек склонен сторониться того, чего не понимает. Я не держу на них зла. Я просто ушла и предпочитаю с ними не связываться.

– А я люблю людей, – немного помолчав, произнёс я. – Достойных, простых людей. Моя работа связана с ними.

– И чем же вы занимаетесь?

И что мне ей на это ответить? Какие вообще сведения о реальном мире закладываются NPC? Подозреваю, что никаких. Сказать, что я почти её коллега? Нет, не поймёт. Точно не поймёт. Совру ей:

– Я бродячий торговец.

– А врать вы совсем не умеете! – широко улыбнулась девушка. – Где же ваши товары, торговец? – выделила она последнее слово.

– Потерял. В болоте, – продолжал врать я, даже не отводя глаз в сторону. Если уж начал, то нужно идти до конца.

– Ну, пусть так, – Сабрина рукой поправила свои роскошные рыжие волосы.

За всё то время, пока мы разговаривали, она ни разу не отвела от меня своих красивых любопытных глаз. Казалось, что она видит ими меня насквозь. Да я и сам, если честно, практически не отрывал от неё взгляда. Было в ней что-то такое, что очень сильно цепляло. Она была словно какая-то картина гениального творца, которой хотелось восхищаться снова и снова. Хотелось ей довериться целиком и полностью, открыть все свои слабости, стать уязвимым. В своей жизни я не испытывал ничего такого ни к одной девушке, а тут... Испытал, да к какой? К виртуальной, ненастоящей, но такой живой.

– А чем же вы тут живёте, на болоте? – решил перевести я тему.

– Всем, что дарует нам матушка-природа. Коренья, грибы, ягоды. Я знаю в этом толк. Да и потом, не совсем уж я такая ярая отшельница. Меня посещает бродячий торговец. Я обмениваю у него свои эликсиры на платья, вино и всякие женские штучки. Так что, я не жалуюсь.

– Вы упомянули торговца. Значит, сюда есть дорога?

– Ну конечно сюда есть дорога. Тропа проходит недалеко от моего дома. Кроме торговца ею никто не ходит. Люди обходят её стороной, думая, что на ней злая ведьма похищает про-

хожих. Всё же от дурных сплетен есть польза, вы не находите? – Сабрина буквально излучала оптимизм и жизнерадостность.

– А далеко отсюда до деревни?

– Четыре версты, не меньше. По тропе вы быстро дойдёте. Утром я вам её покажу.

– Утром?

– Конечно, утром. Не пушу же я вас на ночь глядя. Ночью эти болота небезопасны.

– А что же здесь такого происходит? – с любопытством наклонился я ближе к своей собеседнице.

– Никто не знает, но ходят слухи, будто бы здесь пропадают симпатичные мужчины, – Сабрина отвернула голову и смотрела на огонь. Вот уж хорошие новости. Интересно, она пошутила или сказала это на полном серьёзе? – Уже поздно. Да и рыбка ваша закончилась. Давайте спать.

Сказав это, Сабрина встала и зашла за ширму. Я же сидел на месте и ждал. Повозившись несколько минут за полотнищем, девушка вышла полностью обнажённой. Передо мной предстало живое воплощение всего того великолепия, что вложил создатель в женщину. Её пышная, подтянутая грудь так и приковывала к себе внимание. Она прошла, плавно покачивая бёдрами, до своей лежанки, расстелила постель и, не оборачиваясь ко мне, тихо спросила:

– Вы идёте?

– Где я могу лечь? – моё сердце, почему-то, сильно заколотилось. То ли от предвкушения дальнейших событий, то ли от страха, что они могут произойти.

– Если хотите – можете лечь со мной.

– Я не имею права злоупотреблять вашим радушием. Я лягу на полу, – признаться честно, я бы предпочёл холодному полу тёплую постель рядом с Сабриной, но... Это же просто NPC. Я не могу испытывать никаких чувств к компьютерному коду. Во всяком случае я не должен давать им волю.

– В таком случае, – изменилась в голосе Сабрина, – возьмите солому у входа и постелите рядом с огнём. Укроетесь покрывалом, которое найдёте там же, где и солому. Так будет мягче и теплее. Спокойной ночи, – девушка забралась под одеяло и отвернулась к стенке.

Я пожелал ей спокойной ночи в ответ, постелил солому возле догорающего пламени и прилёг, укрывшись покрывалом. Ну и денёк у меня выдался сегодня. Я оказался в компьютерной игре, хотя ещё вчера, лёжа в своей постели дома, и представить себе такого не мог. Затем сражался с огромной тварью, которая размозжила мне голову, и из-за которой я теперь застрял тут. Потом брёл по бесконечным болотам. Сейчас же я лежу в доме безумно красивой девушки, посреди мрачного болота, и даже представить не могу, что мне готовит завтрашний день...

## Лесная тропа

Утром меня разбудил громкий лязг посуды. Я открыл и протёр глаза. Как же мне хотелось сейчас проснуться дома, в своей кровати там, в реальности, но этому не суждено было сбыться. Я лежал посреди ветхого домика на постилке из соломы, а вместо моей любимой пижамы на мне сейчас были грязные рыбацкие лохмотья. Сабрина уже не спала. Сегодня она была в другом, голубом, цвета морской волны, платье. Её густые волосы были аккуратно расчесаны. Интересно, как только она смогла прихорошиться и не разбудить меня? Девушка стояла ко мне спиной и, в свете горящих свечей, готовила на столе завтрак.

– Доброе утро! – сказала девушка, не отвлекаясь от своего занятия. Можно было подумать, что у неё есть какое-то тайное, шестое чувство или глаза на затылке. – Как вам спалось?

– Доброе утро, – сонно ответил я. – Вполне неплохо. И когда только вы успели проснуться?

– Я всегда встаю с первыми лучами солнца.

– Но у вас же нет окон, – заметил я.

– Мне не нужны окна, чтобы это почувствовать. Я просто знаю, что солнце уже встало и пора вставать.

Ох уж эти NPC. Всё у них жёстко запрограммировано.

– Вода в ведре на улице, а еда на столе. Бегом приводите себя в порядок и милости прошу к столу, – приказала девушка. Это было сказано так мило, почти по-матерински, что мне мигом захотелось подчиниться.

Я вскочил с соломы и вышел из дома. Солнце стояло ещё не слишком высоко. Значит, я проспал не очень долго. Это уже радовало. Нельзя терять времени. Зачерпнув прохладной воды из ведра, я умыл лицо и прополоскал рот. О зубных щётках здесь наверняка не слышали. Остаётся надеяться, что из моего рта не пахнет ордой дохлых кошек.

Вернувшись в дом, я застал Сабрину разливающей вино по кружкам. На столе вкусно пахло жареной яичницей. Рядом со сковородкой стояла тарелка с тоненько нарезанными кореньями, название которых я не знал. В другой тарелке был салат из неизвестных мне нарезанных листьев и ягод Хокку, которые я пробовал вчера.

– Чем богаты, тем и рады. Присаживайтесь, – пригласила девушка и села за стол.

Я присел, взял со стола ложку и отложил в свою тарелку салата. Даже в играх, в средневековом мире, следует соблюдать нормы этикета. Вкус листьев был где-то между базиликом и перечной мятой. Вместе с ягодами они давали интересное вкусовое сочетание и были весьма кстати к поданному ароматному вину. Вкус кореньев был очень похож на редис и давал такую же неприятную горечь. Сабрина практически не ела. Я же жадно набросился на яичницу и расправился со своей половиной за пару минут.

– Вы простите меня за мою прожорливость, – с улыбкой извинился я, – но я действительно проголодался, а вы просто великолепно готовите.

– А вы подхалим, однако! Кушайте на здоровье! Это я для вас приготовила. Сама же я не голодна.

Действительно, на здоровье. Никогда ещё эта фраза не была настолько точна, как сейчас. Уровень моего здоровья был заполнен до предела, но я всё равно ужасно хотел есть.

– Однако удивительно, какие прелести может давать нам природа. Вы собрали всё это сегодня утром? – не скрывал я своего удивления. Жизненной энергии этой девушки оставалось только завидовать.

– Нет, нет, что вы. Всё это уже было заготовлено заранее. Мне оставалось только приготовить, – скромно произнесла она и опустила глаза.

– Как же вы приготовили яичницу? Огонь ведь в печи не горел, и я спал рядом.

– Как, как... Вот так, – Сабрина вытянула руку ладонью вверх и на ней вспыхнул маленький огонёк.

– Удивительные способности нынче бывают у травниц, – улыбнулся я.

– Да, я владею магией. Я этого не отрицала. За многие столетия работы с травами мы научились не только понимать природу, но и подчинять её себе.

– Что же вы ещё можете?

– Ещё очень много чего. Нам не нужны руны, чтобы творить магию. Мы извлекаем энергию непосредственно из окружающего нас мира.

– Поразительно! Этому можно научиться?

– Вполне. Мы же ведь как-то научились. Магии меня обучала ещё моя мать, а её моя бабушка. Это передаётся из поколения в поколение и у каждой линии свои секреты.

– А меня научите? – быстро проговорил я. И зачем только? Неужто мне и вправду так сильно хотелось научиться магии?

*Навык: «Сила природы» недоступен!*

*Требования:*

*Владение магией: 50*

*У вас есть:*

*Владение магией: 1*

– Как-нибудь в другой раз. Сейчас я вижу, что вы ещё не готовы.

Жаль. Во время сражения с Ураборосом я убедился, что магия – очень ценная и полезная штука. Хотелось бы ей научиться управлять без всяких рун.

– Значит, вы думаете, что мы ещё можем увидеться? – с надеждой заглянул я в глаза Сабрины.

– Кто знает, куда приведут нас наши дороги. Может, провидению угодно так, чтобы наши судьбы тесно сплелись. А может, наоборот, сделать так, чтобы мы больше никогда не встретились. Я не люблю и не хочу загадывать наперёд, но точно уверена, что это ещё не конец.

– Пусть так. Боюсь, мне пора выдвигаться, – встал я из-за стола. – Нельзя терять времени. Я покорно благодарю за ваше гостеприимство и смею вас ещё раз попросить показать мне дорогу.

– Само собой, но для начала я хотела бы сделать вам подарок.

Сабрина встала и зашла за ширму, а вышла оттуда, держа в руке пару сапог.

– Я ещё вчера обратила внимание на вашу... обувь. Конечно, ходить обмотанным в листья эхинодеи забавно, но ужасно непрактично. Я дарю эти сапоги вам.

– Ну что вы, я не могу это принять, – сопротивлялся я. Мне было сильно неловко.

– Я настаиваю. Эти сапоги мне не подойдут. Я нашла их в этом доме, когда сюда переехала. Как знала, что когда-нибудь пригодятся.

– Даже не знаю, как вас благодарить...

– Я знаю. Оставьте мне вашу нынешнюю обувь. На память, – девушка громко расхохоталась.

– Никаких проблем, – улыбнулся я в ответ, снял свою импровизированную обувь и натянул пару старых кожаных сапог.

*Потеряно:*

*Самодельная обувь из листьев эхинодеи*

*Получено:*

*Старые кожаные сапоги*

*Стоимость: 4*

*Качество: 65%*

*Описание: Потрёпанные временем рыбацкие сапоги. Вполне пригодны для ношения в несложных условиях.*

– А теперь попрошу за мной, – Сабрина вышла из дома, и я направился за ней.

Наш путь пролегал через небольшую, молоденькую берёзовую рощу. По дороге мы обсуждали прекрасную погоду и природу. Не скрою, Сабрина Де Фройне, несмотря на своё искусственное происхождение, понравилась мне. В ней было гораздо больше живой, человеческой души, чем во многих настоящих девушках, которых я знал. За свои почти пятьдесят лет жизни я ни разу и не женился. Ни в одной девушке я так и не смог найти ту любовь и ласку, которая необходима каждому человеку. Эти гламурные пустышки, называющие себя девушками, просто не могли её дать. Всем были нужны лишь деньги. Серьёзные отношения тогда были не в моде, а позже я вообще перестал кого-то искать. Без любимого человека мы становимся чёрствыми и грубыми. Повлияло ли это на меня? Безусловно. Я стал не таким внимательным к людям, а это крайне плохое качество для представителей моей профессии. Наверное, лишь она и уберегла меня от окончательного развала моей души, моей человечности.

Вскоре мы прошли рощу и вышли на протоптанную тропу, пролегающую между старых сосен и заросшую по краям высоким папоротником.

– Вот и тропа, – остановилась Сабрина. – Идите по ней и никуда не сворачивайте. Примерно через версту вы выйдете на большую протоптанную дорогу. Она соединяет деревню Кейтер и город Тристен. Если свернёте с тропы направо по дороге, то попадёте в деревню. До неё не меньше трёх вёрст пути. Повернёте налево – пойдёте к городу, но туда я вам пока идти не советую. До него идти пятнадцать вёрст и путь ваш будет пролегать через Лихолесье. Там водятся разбойники, которые часто нападают на прохожих.

– Ещё раз вам огромное спасибо, Сабрина, – взял и поднёс её руку к своим губам. Не знаю, зачем я так сделал. Наверное, просто потому, что мне всегда нравился этот красивый, но безнадежно устаревший и всеми забытый жест. Да и потом, мы же в средневековье, верно? Наверняка тут так принято. – Вы сказали, что это не последняя наша встреча. Если так, то я буду ждать её.

Я уже развернулся, чтобы уходить, как вдруг девушка схватила меня за руку. Я повернулся и посмотрел в её опечаленные глаза, которые тронули меня до глубины души. Мне захотелось остаться, но разве я мог?

– Подождите. Я бы хотела вручить вам ещё кое-что. На память о себе.

Она достала из-за пояса прямой кинжал, вложенный в ножны, и вручила его мне. В его рукоять, сделанную из кости, были вставлены несколько зелёных самоцветов, цвета глаз Сабрины.

*Получено:*

***Ритуальный кинжал Сабрины Де Фройне***

*Урон: 15 – 35*

*Стоимость: 50*

*Способности: +3 к интеллекту, +3 к владению магией, +2 к алхимии и кулинарии*

*Описание: Этот ритуальный кинжал принадлежал бабушке Сабрины Де Фройне. Он обладает небольшой магической силой. Кинжал можно усилить, если найти для него подходящую руну.*

*Квест: «Сабрина Де Фройне» пройден!*

*Опыт: +200*

*Получен новый уровень!*

*Очки развития: +2*

*Максимальный запас здоровья: +20*

Я, честно признаться, был очень тронут щедростью этой девушки. Жаль, что я ничего не мог дать ей взамен.

– Этот ритуальный кинжал принадлежал ещё моей бабушке, а потом матери. Теперь он мой, и я дарю его вам. Пусть он сослужит вам лучшую службу, чем мне. Пока он будет у вас,

глядя на него, вы всегда будете вспоминать о девушке с рыжими волосами, сбежавшей от людей в домик на болоте. До свидания и будьте осторожны, НикДорф, – она подошла ко мне вплотную, и легонько поцеловала в щёку.

Девушка резко развернулась, сошла с тропы, и побрела обратно в рошу, к своему дому. Я даже не успел ничего сказать ей. Да и нужно ли было? По-моему, всё было ясно без слов. Я, повесив голову, пошёл по тропе, куда указала мне Сабрина. Мысли о ней занимали всю мою голову. Я даже на время забыл, зачем и как вообще тут оказался. Встречусь ли я с ней снова? Вряд ли. Я не собираюсь стоять на месте, а намерен двигаться дальше. Она же привязана своими алгоритмами к одному лишь единственному домику посреди болота. Я хорошо помню её слова про то, что не стоит загадывать судьбу наперёд. Она права. Я тоже не буду этого делать.

В моей новой обуви шагать по тропе было легко. Теперь каждый мой шаг не отзывался болью в ступнях, как вчера. Я шёл и наслаждался свежим лесным воздухом. Поразительно, как невероятно точно разработчикам удалось передать запахи и вкусы. Сложно понять, как это работает и трудно представить, что такое вообще возможно, пока сам не попадёшь в этот мир. Вдруг, в лесу, сбоку, я услышал сильный треск. Остановившись, я схватился за рукоять кинжала, готовый немедленно пустить его в дело. Треск всё усиливался, а потом стал тише. Из леса на тропу вышел большой лось. Голову его украшали огромные рога красного цвета. Поразительное животное! Одно не понятно, почему именно красные рога? В природе, насколько я знаю, таких не встречается. Очередная шутка разработчиков или баг игры? Хотя какая разница, ведь это действительно было красиво. Лось важно пересёк тропу и пошагал дальше в лес. Я ещё какое-то время стоял и смотрел ему вслед, а затем пошёл дальше.

Вскоре я вышел на пересечение с широкой дорогой. По ней свободно могли разъехаться две конных повозки. Рядом с тропой было воткнуто в землю несколько табличек. На них я прочитал следующее: «Ведьмина тропа», «Не приближаться», «Сжечь тварь!». Да, ничего не меняется! В каком бы мире ты не оказался, а люди всё те же. Серые, мерзкие и злые. Не все, конечно, но очень многие. Да и этим деревенским необразованным крестьянам простительно. Остаётся молиться, чтобы они ничего не сделали Сабрине. Я выдернул из земли таблички и забросил их в кусты, подальше от недоброжелательных взглядов.

Куда же мне пойти дальше? Справа у нас деревня Кейтер, а слева город Тристен. В городах обычно бывает больше всяких квестов, они доходнее, да и выжить в городе проще. Но с другой стороны, Сабрина предупреждала про разбойников и идти туда очень далеко. Нет, пойду всё-таки в деревню. Ближе и безопаснее. Там я соберу больше сведений о городе и подготовлюсь к такому длительному переходу.

Пройдя несколько сотен метров, у дороги я увидел поваленное дерево и присел на него отдохнуть. Так, нужно проверить мои стагы и инвентарь.

*Уровень 3*

*Опыт 110 / 300*

*Сила: 3*

*Ловкость: 2*

*Выносливость: 2*

*Владение магией: 1 +3 (кинжал Сабрины)*

*Интеллект: 2 +3 (кинжал Сабрины)*

*Здоровье: 220/240*

*Очки развития: 2*

**Навыки:**

*Рыболовство: 3*

*Крафт: 2*

*Дробящее оружие: 1*

*Охотник: 1*

*Скрытность: 1*

*Алхимия и кулинария: 1 +2 (кинжал Сабрины )*

**Инвентарь:**

*Грязное тряпье рыбака*

*Старые кожаные сапоги*

*Ритуальный кинжал Сабрины Де Фройне*

*Палка*

*Листья эхинодеи 3 шт.*

*Жареная рыба*

*Туша змееглазки*

Неплохое богатство себе нажил! Если кое-что из этого продать, то можно заработать немного денег для начала. У меня ещё есть два очка развития. Что прокачать теперь? Думаю, сила тут вообще никогда не бывает лишней. Одно закину в неё. Магия для меня пока вообще бесполезна, у меня нет никаких рун. Говорят, сила есть – ума не надо. Я в корне не согласен с этим определением, а потому закину ещё одно в интеллект. Лишним не будет. Не хотелось бы превратиться в обыкновенного тупого головореза.

*Прокачено:*

*Сила: +1*

*Интеллект: +1*

Ладно, хватит прохлаждаться, пора идти. Я снова побрёл по этой пыльной дороге. Пройдя приличное расстояние, краем глаза, в лесу, я заметил движение. Остановившись, я инстинктивно сжал в руке кинжал и вытащил его из ножен. Присмотрелся в траву. Ничего. Показалось? В любом случае лучше соблюдать осторожность. Кто знает, что водится в этих лесах. Я пошёл дальше, постоянно всматриваясь в кусты между деревьев, держа кинжал в правой руке и готовый моментально защищаться. Опять движение. Где-то в пяти метрах от меня. На этот раз я успел заметить часть серой спины зверя. С другого бока я услышал шорох листьев. Противников несколько? Они явно подкрадывались ко мне, непременно готовясь напасть.

Я сделал несколько шагов назад, согнул правую руку так, чтобы можно было сильно ударить кинжалом и попеременно посматривал то на кусты справа, то на кусты слева. Вдруг из зарослей справа выскочил крупный серый волк.

*Серый волк, зверь. Уровень 1 Здоровье 150 / 150*

Одним мощным прыжком он буквально подлетел ко мне, лапами опрокинул на землю и оцарапал своими когтями. Когда зверь со мной столкнулся, я ударил его кинжалом в брюхо. Десятидюймовое лезвие вошло примерно на одну треть в его покрытую густой шерстью шкуру. Эх, мне бы больше силы, тогда бы я вогнал лезвие ему на всю длину.

*Нанесён урон (2х): 38 (попадание в брюхо)*

*Получен урон: 23*

*Прокачено:*

*Колющее оружие: +1*

Проклятье! Эти грёбанные лохмотья совершенно не защищают. Волк отступил в сторону. Я быстро вскочил с земли, готовясь снова обороняться. Жаль, я слишком поздно понял, что оставил без внимания второго зверя, всё ещё ожидающего в своей засаде. Теперь, когда я повернулся к первому волку, второй оказался у меня за спиной, чем тот моментально воспользовался. Он подскочил ко мне со спины, набросился, повалил на землю и зубами вонзился в моё левое плечо, прокусывая его до самой ключицы и лопатки.

*Получен урон: 64*

Я вывернулся под ним и с размаху ударил лезвием в брюхо. Опять неудача. Густая шерсть не давала лезвию войти как следует. Удар получился не таким мощным.

*Нанесён урон (2х): 38 (попадание в брюхо)*

Прежде, чем волк вцепился мне в горло, я успел нанести ему ещё один быстрый и, соответственно, слабый удар.

*Нанесён урон: 19*

Мощная пасть сомкнулась на моей шее. Я услышал, как хрустнул щитовидный хрящ гортани. Почувствовав адскую боль, мне захотелось кричать, но физически я уже не мог это сделать. Из шеи струёй брызнула кровь. Значит, прокушена сонная артерия. Сопrotивляться поздно. Моя рука ослабла и выпустила кинжал. В глазах всё покраснело, а потом начало темнеть. Я умирал.

*Получен урон: 192 (тройной урон)*

Открыв глаза, я увидел, что рядом никого нет. Я лежал на пересечении тропы, ведущей на болота, и большой дороги.

*Вы возрождены!*

Понятно. Я умер, а здесь находится первая точка сохранения. Вроде ничего не потерял, пока был мёртвым. Ну, хотя бы это радует. Не придётся начинать сначала. Да и прошёл я не так далеко. Рядом со мной по-прежнему были воткнуты предупреждающие таблички, которые я выбросил в прошлый раз. Ну нет, просто так я их тут не оставлю, заберу с собой. Я подошёл и выдернул все таблички.

*Получено:*

***Предупреждающие таблички 3 шт. (мусор)***

Выброшу где-нибудь по дороге. Ладно, нужно двигаться. Не знаю, сколько я вот так тут провалялся. А может, спросить время у Алисы? Да, точно! И почему я только не вспомнил о ней вчера? Видимо, после того, как молот Урабороса расплющил мне голову, мой мозг уменьшился в размере! Надеюсь, что это так тут не работает.

– Алиса, я тебя вызываю, – громко произнёс я.

Перед глазами побежала расстроившая меня надпись:

*Файлы были повреждены или удалены. Виртуальный ассистент «Алиса» не доступен.*

Твою мать! Вот это совсем круто. Видимо, вирус отключил меня от ассистента. Теперь даже время не спросить. Придётся по старинке, по солнцу. Я продолжил свой путь, внимательно осматриваясь по сторонам, и прошёл примерно то же расстояние, что и в прошлый раз. Практически в том же самом месте я снова заметил движения. Эти твари от меня не отстанут. Видимо, специально запрограммированы нападать в одной и той же точке. Ну теперь-то я знаю их тактику.

Я, как и в прошлый раз, выставил кинжал вперёд и приготовился. На этот раз меня атаковали с левой стороны. Волк в прыжке бросился на меня, но я оттолкнулся ногами от земли, выскочил ему на встречу и силой ударил между рёбер. Лезвие вошло в жёсткую шкуру практически наполовину. Тем не менее, зверь всё же успел оцарапать мне грудь.

*Нанесён урон (2х): 60 (попадание в брюхо)*

*Состояние: Кровотечение*

*Получен урон: 36 (двойной урон)*

После удара я пошатнулся, но сумел сохранить равновесие. Волк упал, перевернулся через спину и снова вскочил, отбегая в сторону. Теперь он скалил свои клыки на расстоянии четырёх шагов от меня. Я снова повернулся спиной к той точке, откуда было совершено нападение. Но нет, теперь я слишком хорошо знал их тактику, чтобы позволить подловить себя снова. Я отставил левую ногу назад и приготовился. Услышав шелушение кустов, я резко развернул корпус влево и с размаху саданул кинжалом прямо в шею летящего на меня волка.

*Нанесён урон (3х): 90 (попадание в шею)*

*Состояние: Кровотечение*

*Прокачено:*

*Колющее оружие: +1*

Волк завалился на бок. Я хотел навалиться на него и добить, но вовремя вспомнил про другого зверя сзади. Развернувшись, я увидел, как он уже бежит и в прыжке готовится в моё тело. Я успел сгруппироваться, отклониться назад и заслониться предплечьем левой руки, выставив её прямо на пути зубастой пасти противника. Волк сильно вцепился в моё предплечье и повалил меня на спину, продолжая яростно рвать руку. Капли моей крови залили мне глаз. Я стал бешено наносить ему сильные удары кинжалом в живот.

*Получен урон: 60 (двойной урон)*

*Нанесён урон (2х): 36 (попадание в брюхо)*

*Нанесён урон (2х): 36 (попадание в брюхо)*

*Нанесён урон (2х): 36 (попадание в брюхо)*

От этих яростных и точных ударов у меня немного прокачалась сила и ловкость.

*Прокачено:*

*Сила: +1*

*Ловкость: +1*

Хватка зверя ослабла. Он разжал пасть и освободил мою руку. Затем покачнулся и свалился прямо на меня. Я сбросил его с себя. Голова закружилась, я почувствовал подступающую тошноту.

*Получен опыт: 150*

Затем я посмотрел туда, где должен был лежать другой раненый волк. Его там не было. По каплям крови на траве рядом я понял, что он ушёл в лес. Ну нет, я его просто так не отпущу. Я добуду его шкуру и сделаю из неё меховой коврик. Медленно поднявшись, я зашёл в лес и, пройдя пять метров, недалеко в траве заметил серую спину зверя. Подойдя к нему ближе, я рассмотрел, как он лежит на боку, тяжело дышит, истекает кровью и тихонько скулит. Волк приподнял голову и уставился на меня широко раскрытыми глазами. Я не видел в них злости. Это были печаль и страх. Страх перед скорой кончиной. Да, он определённо понимал, что его ждёт и не хотел умирать. Но смертельный удар уже был совершён. Этот волк был обречен на медленную, мучительную смерть. Всё, что я мог сделать для него в этот момент – это проявить гуманность и добить его.

Я медленно приблизился к зверю. Он опустил голову на землю и смотрел в сторону. Я опустился, прижал правым коленом животное к земле, левой рукой надавил на его голову и нанёс сильный удар кинжалом в районе его сердца.

*Нанесён урон (3х): 105 (попадание в сердце)*

*Опыт: 150*

*Получен новый уровень!*

*Очки развития: +2*

*Прокачено:*

*Охотник: +1*

Зверь конвульсивно забился подо мной и через десять секунд замер, навсегда покинув этот мир. Я уселся на его тушу и осмотрел свою левую руку. Она была разорвана, и из неё ровной струёй вытекала тёмная кровь. Прокушены вены. Наверное, в реальном мире я бы уже потерял сознание от потери крови, но здесь я все ещё чувствовал себя более-менее нормально. Самое время перекусить! Я достал свою последнюю жареную рыбу и принялся её жадно есть. Моя кровь стекала на мой обед, придавая ему особенный, неповторимый вкус. Видели бы меня сейчас мои пациенты! Я сижу верхом на трупке волка и ем болотную рыбу, хорошо приправленную своей же кровью. Вот уж, наверное, забавное зрелище! Посмеявшись этому, я встал и нетвёрдой походкой направился обратно к дороге. Рыбка придала мне сил и изрядно восстановила моё здоровье.

*Здоровье: +80*

Я вышел на дорогу и осмотрелся. Из-за поворота показалась деревянная телега, запряжённая двумя лошадьми. Они медленно брели в мою сторону, погоняемые человеком в красном кафтане. Я прислонился к дереву, скрестил руки и стал ждать. Кто же это может быть? Вряд ли кто-то, кто будет представлять опасность. Не знаю, будут ли другие игроки рассекать по дорогам на телегах, но вот NPC запросто. Одиночка для меня не особо опасен. В любой момент я могу заскочить в лес и убежать.

Когда телега подъехала ближе, я увидел, что у погонщика была большая чёрная борода, а вооружён он был коротким луком, который держал на скамье подле себя. Он остановил лошадей напротив и обратился ко мне:

– Твоя работа? – указал он на мёртвого волка и перевел на меня глаза.

– Моя, – спокойно ответил я.

– Эко сколько этих гадов развелось в наших лесах. Ни днём, ни ночью от них прохода нет. Лезут всё время, нападаю на честный люд. Вон, сколько уже людей в лесах сгинуло. А всё они, пальцем показал он на убитого зверя. – Иные говорят там про всяких леших, да про злых ведьм. А я вот в эти сказки не верю. Не видел лично, значит их не существует. А тебя они, смотрю, знатно подрали. Вон, весь в крови запачкался.

– Да ничего, я уже начинаю привыкать.

– Куда путь держишь, странник?

– В деревню Кейтер мне нужно.

– Так тебе несказанно повезло! – незнакомец растянулся в улыбке. – Я как раз направляюсь туда. Сейчас на этой дороге народу всё меньше. То разбойники нападают, то звери всякие, редко какого прохожего встретишь. А я вот, рискую своей жизнью и имуществом. Почти каждый день передвигаюсь от города к соседним деревням, продаю товары. А что делать? Детишек-то моих кормить нужно. Их у меня ровно пятеро! – торговец поднял руку и показал пять пальцев.

– Так может вы меня подвезёте?

– Так, известное дело! Конечно, подвезу! Нам, простым смертным, нужно держаться рядом и помогать друг-другу. Это – мой жизненный принцип. Запрыгивай в телегу сзади. На лавку к себе не пушу, уж больно тут места мало для двоих.

Я запрыгнул на телегу и присел сзади, свесив ноги вниз. Она была завалена всякими тюками с тряпками, бутылками, бочками и ящиками. Почти в каждом что-то побрякивало и перекачивалось. Места было мало, но я сумел втиснуться. Торговец ударил кнутом и лошади зашевелились, быстро увлекая телегу дальше по дороге.

– Так как тебя зовут, мил человек? – начал торговец.

– НикДорф. А вас?

– А меня Агрином звать.

– Вы сами из города?

– Нет, нет, этих я недолюбливаю. Деревенский я. Из Кейтера. В город только за товаром езжу.

– А что, Агрин, есть в деревне какая-то работа?

– Работа? Нет, мил человек! Это вы не по адресу. Разве что вы умеете сено косить, да дрова рубить. Тогда можно немного подработать у зажиточных, а так...

Я замолчал. Новость не из приятных. Мне нужны деньги, а стало быть и работа. Ладно, понадемся на старый добрый русский авось. Может, мне повезёт так же, как повезло с Сабриной... Снова её вспоминаю. Да что ж такое-то.

– А вы сами откуда будете? – прервал молчание Агрин.

– Издалека.

– Из Тирассена что-ли?

– Да, из него, – на самом деле я даже не представлял, где это.

– Да, – протянул Агрин, – хороший город. Довелось как-то раз побывать. Большой, красивый, но уж больно дорогой, зараза! Далеко же до него отсюда. И как только вас сюда занесло?

– Решил повидать мир. Да как видите, неудачно. В одной придорожной корчме у меня украли всё, что я взял с собой. Остался ни с чем.

– Как же так можно, неосторожно? Народ у нас такой, тащит всё, что не прибито. А иногда даже и прибитое отдирают. Такие вот дела. Бедно живём, понимаешь. Отсюда и желание пожить чужим.

– Не без этого, – согласился я.

Мы болтали с Агрином о всяких мелочах до тех пор, пока не выехали из леса на широкое пшеничное поле. На горизонте показалась деревня Кейтер...

## Корчма «Три топора»

Повозка остановилась напротив деревянных ворот в самом начале деревни. Над открытыми воротами, ведущими в окружённый жердями двор, я прочитал потемневшую от старости деревянную вывеску: корчма «Три топора».

*Открыта новая локация: «Деревня Кейтер»!*

*Опыт: 100*

– Вот и корчма, – указал рукой на ворота Агрин, – здесь можно перекусить и заночевать. Правда, старуха Берта, хозяйка корчмы, отраву готовит редкостную. Даже местные мужики с крепкими животами тут травились. Зато самогон тут отменный, – протянул он первый слог.

– Спасибо за то, что подкинули, Агрин, – спрыгнул я с повозки.

– Никаких проблем, дружище. Знаешь, если тебе нужны деньги для начала, то я мог бы помочь. Просто так я тебе золотишка, конечно, не дам. Жена узнает – голову оторвёт. А вот за работу подкинуть вполне могу. Как освоишься, спроси у людей, где мою хату искать. Они скажут. Ну, бывай, парень.

– Обязательно вас найду, Агрин. Удачи вам.

*Квест: «Благосклонность Агрин» пройден!*

*Опыт: 200*

Странная штука. Квесты выполняются сами собой, хотя я нигде их не брал. Что это, глюк системы или так и задумано? Ну ладно, главное, что я получаю опыт и новые уровни. Всё остальное второстепенно.

Торговец кивнул, хлестнул лошадей, и они резво понеслись дальше по улице. Я ещё около минуты смотрел ему вслед. Когда телега уже скрылась за поворотом, до меня донёсся грубый приглушённый крик извозчика: «А ну посторонись, чернота подзаборная, Агрин с города вернулся!»

Я невольно улыбнулся. Забавный мужик, этот Агрин. Он был представителем того самого типа людей, к которым я всегда питал симпатию. К вот таким вот, простым работягам, честно зарабатывавшим себе и своей семье на кусок хлеба. Ну как честно? Насколько вообще можно считать торговлю честным занятием? Многие испытывают неприязнь к рыночно-деловым отношениям. Действительно, ведь торговцы ничего не производят, они всего лишь покупают у одного и продают другому с наценкой. Но не будь таких, как Агрин, готовых ежедневно рисковать в пути ради товара, что было бы с этой деревней? Они, порой, единственные люди, которые связывают воедино крупные центры и маленькие деревушки. Мы зависим от торговцев не меньше, чем они от нас. Торговцы не только доставляют вещи, без которых тяжело жить, но и являются ценными источниками информации. Именно они всегда в курсе различных политических интриг, воин, сплетен и прочей грязи, которой так привык интересоваться человек.

Я осмотрелся. Деревня Кейтер была очень старой. Улица, на которой я стоял, была застроена сплошь старыми, почерневшими и уже покосившимися домами. Наклонившиеся дощатые заборы, которые имелись далеко не у каждого дома, удерживались на месте только благодаря подставленным деревянным подпоркам. На улице практически не было людей. Недалеко от меня, на другой стороне улицы, молодая девушка в белой льняной рубахе и красном переднике брала воду из колодца. Возле одной из изб, на лавочке, сидели две бабушки и о чём-то разговаривали. Где-то недалеко, за домами, был слышен детский смех. По улице, навстречу мне, мужик в серой рубахе вёл за узду коня. Странно, что все сидят по домам. Обычно в деревнях вечером на улицах полно народу. Да и в принципе люди здесь никогда не сидят по домам. Может, так задумано разработчиками, чтобы не перегружать сервера?

Я вошёл во двор корчмы. Она представляла собой большое, одноэтажное, бревенчатое прямоугольное здание, крыша которого была покрыта дранкой. Слева, на широком дворе, сто-

яла наполненная сеном кормушка для лошадей, из которой кормились два красивых вороных жеребца. Рядом с кормушкой была навалена большая куча берёзовых чурбанов. Справа находился большой сарай с одним единственным окошком, крыша которого была покрыта соломой. Рядом с дверью в здание, под окном, стояла длинная скамья, на которой сидел старик с белой седой бородой и плёл корзину.

Я подошёл ближе и с улыбкой обратился к нему:

– Добрый день, дедушка. Может ли усталый путник найти здесь кров и горячий кусок пищи?

Мужичок медленно поднял свою седую голову, наморщил лоб и недовольно посмотрел на меня.

– Неграмотный шоль? На входе написано: Корчма «Три топора», – выделил старичок последние слова. – Ходють тут всякие, от работы отвлекают, – заворчал он и дальше продолжил плести корзину.

Вот такие они, деревенские пожилые люди. На них нельзя обижаться. Даже если это NPC, в чём я уже не сомневался.

Я отворил дверь, вошёл в корчму и сразу же почувствовал ароматный запах свежеспеченного хлеба. В большом зале было мрачновато. Света, ровными лучами падающего сквозь два маленьких окна, было недостаточно для такой комнаты. На больших, длинных столах с приставленными к ним скамьями стояли свечи, но горели они лишь на тех столах, за которыми сидели люди. На бревенчатых запыленных стенах были развешаны подсвечники, с которых словно сталактиты свисал воск уже прогоревших свечей. Видимо, хозяева корчмы экономили на освещении, да и немудрено. Разве можно ожидать какого-то комфорта от деревенской таверны?

## **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.