



ИГОРЬ ШАБАЛОВ

# ВОЙНЫ БОГОВ КОНТРАКТ

12+

Игорь Шабалов  
**Войны богов. Контракт**

«ЛитРес: Самиздат»

2021

## **Шабалов И.**

Войны богов. Контракт / И. Шабалов — «ЛитРес: Самиздат»,  
2021

ISBN 978-5-532-98844-6

Мертвый корабль вынырнул из пустоты, везя в себе неизвестную игру, любой шаг в которой грозит смертью. Правительство пытается найти человека, способного выжить в незнакомых условиях. Через какое-то время это удастся. Подросток, который жил больше в виртуальном мире, чем в реальном, сумел адаптироваться в незнакомой игре и добыть ценную информацию о грядущей беде. В незнакомом мире он знакомится со странными людьми и местными богами, которые пытаются использовать его в своих целях. Публикуется в авторской редакции с сохранением авторских орфографии и пунктуации.

ISBN 978-5-532-98844-6

© Шабалов И., 2021  
© ЛитРес: Самиздат, 2021

# Содержание

Пролог	5
Глава 1	6
Глава 2	9
Глава 3	11
Глава 4	13
Глава 5	17
Глава 6	20
Конец ознакомительного фрагмента.	21

# Игорь Шабалов

## Войны богов. Контракт

### Пролог

Двое мужчин в дорогих костюмах, вплотную подойдя к стеклянному барьеру, мрачно разглядывали происходящее соседнем отсеке. Зрелище было хоть и привычное, но весьма неприятное. Пара здоровенных санитаров вытаскивали мертвого мужчину из виртуальной капсулы.

– Это уже восьмой. Думаю, количество входов не может быть бесконечным. Вопросов слишком много.

– Мы не можем посылать своих лучших людей на верную смерть.

– Да, но и сидеть и ждать ответы мы тоже не можем. Аналитический отдел должен придумать что, то новое.

– Нас банально тестируют, а мы не можем даже сдвинуться с места. Непонятно кто это делает, с какой целью и непонятно что будет если мы этот тест в конце концов провалим.

Основания для беспокойства у мужчин были. Если честно их было даже очень много. Со времени, когда на орбите обнаружился пропавший корабль первой марсианской экспедиции прошел почти месяц. Событие не ординарное само по себе еще и со многими странностями. За неделю до этого интернациональный экипаж просто перестал выходить на связь. Первое время никто не расстраивался, но со временем стало понятно, что произошла трагедия, и вот после того как страсти поутихли как гром среди ясного неба планету облетела весть о возвращении корабля. Радость, однако была не долгой. Корабль оказался пустым.

Людям нужно было как то, все это объяснить. Сколько денег у сильных мира сего ушло на то чтобы замять эту историю не знает никто. Простых обывателей, чтобы не поднимать панику, успокоили придумав историю о внезапном техническом сбое, а членов команды с почестями похоронили в закрытых гробах. Со всех кого можно взяли подписку о неразглашении и лишь компетентные органы лишились сна и покоя. Проблема заключалась в одной из виртуальных капсул которыми были оборудованы все каюты экипажа. Она была демонтирована (что само по себе невозможно было сделать в условиях космоса), и вновь собрана уже посредине главного мостика. Сомнений быть не могло все это сделано чтобы только привлечь внимание.

Как показали глубокие исследования самой капсулы и ее программного обеспечения, капсула была усовершенствована, а на дисках памяти было записано что, то похожее на игру. Быстро разобраться ни с самой капсулой ни с языком программирования не удалось поэтому решили оставить это, напотам. Срочно нужны были ответы поэтому решено было работать с тем что есть. Капсулу привезли на одну из военных баз, собрали лучший тех персонал из того что можно было найти и уложили в ее первого добровольца. Несчастный прожил несколько часов и умер, не выйдя из игры. Медики утверждали, что его мозг просто выключился. К выбору второго добровольца отнеслись более серьезно, он смог прожить уже три дня. То, о чем он рассказал сильно не понравилось всем, кто был в курсе.

## Глава 1

Тишина... Самое непривычное состояние в этом мире. Никто не кричит, не ругается, не стучит в наковальню в соседней кузнице. Кажется, что все замерло, кроме неспешных цифр табло, отсчитывающих последние секунды.

59. 58. 57 ... Напряжение давит физически. Напряжение заставляет мою голову в тяжелом шлеме опуститься вниз лишь бы не видеть обратный отсчет. Взгляд скользнул по стальному лезвию, опущенному вниз в виртуальную траву и ушел вправо, упершись в плечи ближайших воинов и дальше.

Открывающийся вид завораживал. На сколько было видно стояли стройные ряды самой, мощной, армии собранной в этой игре. Впереди отливая сталью стояли топовые танки. Они должны были первыми встретить надвигающихся врагов и дать отработать всем тем, кто стоял позади их. За ими шла самая широкая полоса воинов, одетых в более дешевые доспехи с меньшим уровнем и более слабым оружием (здесь же кстати стоял и я). Тут были танки, и бойцы, ориентированные на урон и скорость, эти могли биться где угодно, но сейчас стояли там где их расположил Стратег. Эта прослойка, за глаза называемая крутыми игроками «мясо», закрывала собой пеструю толпу магов и лучников. Позади всех стояла на мой взгляд (да и на взгляд любого танка) самая ценная часть воинства – лекари. Ни каких питомцев или осадных орудий видно не было и это сильно усложняло задачу. Одной из особенностей игры было то что танкам было выгоднее всего заводить питомцев уронщиков, а самим прокачивать жизнь. Честно говоря, в такой битве танки были просто мальчиками для битья отданными на милость хиллов. Что поделаешь за те плюшки, которые они получали в простой игре приходилось платить здесь.

23. 22. 21... Впереди войска расстилалась равнина с четко обозначенными уступами, в количестве трех штук, за которыми возвышалась огромная стена и собственно то за чем эта армия и собралась – большая черная башня. Никакой принцессы в ней конечно же не было, а был в ей артефакт, который нужно было уничтожить. Случись это, и игра переставала существовать, а те громадные деньги, которые годами собирались в башне в виде налогов, рекламы, взносов за участие в предыдущих штурмах поступали на счет участников пропорционально вкладу в победу.

Работа, проделанная менеджерами и профессиональными психологами, была колоссальна. Программисты так же не ударили в грязь лицом, графика была самой лучшей, классы четко сбалансированы по силе, лаги отсутствовали.

9. 8. 7. Обернувшись назад я посмотрел в лица своих сокланавцев. Мужчины и женщины, стояли напряженно вглядываясь в даль. Большинство хищно улыбалось. Мимолетом мелькнула мысль что хорошему психиатру точно бы нашлась здесь работа. Потом прилетела мысль что начать работу психиатра следовало бы с меня. Девять лет в одной и той же игре это знаете ли срок. Большинство тех, с кем я начинал играть исчезло из поля зрения оставшись смутными воспоминаниями из далекого нубского прошлого. Одни бросили игры как токовые, кто-то переключились на другие проекты, кто-то сменил ник и играет по городам, которым здесь нет числа. Не знаю кто как, но я многолетнего общения в одном клане не выдерживал и раз в год уходил в другой город за новыми приключениями.

3. 2. 1... От рева боевого рога по спине пробежали полчища мурашек. Часть пригорка отошла вверх и поле заволкло туманом, который несся в сторону армии с чудовищной скоростью. Через секунду донесся топот тысяч ног, лап, копыт и непонятно чего еще. Еще через секунду вал из камней стрел и огненных шаров устремился навстречу атакующей толпе сметая все на своем пути. Избиение существ 50 уровня прошло без единой потери. Те немногие что смогли добежать до строя были встречены танками и вырезаны без всяких проблем. Мой персонаж был 75 уровня и эта атака (которая была легкой разминкой) меня никак не задела.

Куча тел, лежащих перед строем превратилась в пыль и растворилась в воздухе. Табло показало надпись (Волна 2). Пригорок вновь пошел вверх и поле наполнилось монстрами, но уже 60 уровня. Толпа обитателей леса рванулась на строй с оглушительным грохотом уже можно было увидеть несколько боссов рвавшихся в бой вместе с мелкими монстрами. Не смотря на то что лучники и маги снесли половину нападающих второй половине монстров удалось добежать до строя. Закипела жаркая битва. Уровень топовых танков был велик для нападающих поэтому ни когти, ни зубы не могли поцарапать их броню. Армия людей понесла случайные потери в основном низкоуровневых уронщиков которые самонадеянно выскакивали вперед строя.

Третья волна прошла почти как вторая только потери в «мясе» уже исчислялись сотнями.

Вновь затрубил рог. Разноцветная армия перестроившись двинулась к второй террасе. Пока все шло по плану. Стратег ни разу не подал голоса. Ничего нового или необычного пока не случилось. Закаленные бесконечными войнами и данжами люди прекрасно ориентировались в битве.

Мне пока ни разу не удалось взмахнуть мечем. Основную работу делали дальнбойщики и передние ряды войска.

Вновь земля раскрылась и на поверхность начали выезжать ряды черных всадников. Прекрасно всем знакомые по игре темные рыцари. Следующая волна была некромантской.

Нежить мне не нравилась по своему определению. Дело в том, что над моей головой гордо красовался ник– Вампир16. Вампиром своего персонажа я назвал не случайно. Все мои вещи были с перкой– вампиризм. Хотя каждая отдельная вещь давала всего 2– 3 процента вампиризма, в общем набиралось 25, с небольшим, процентов. Это была самая важная фишка моего развития. Вампиризм плюс прокаченная удача приводили к тому что почти каждый мой удар прибавлял мне жизни, а у противника соответственно снимал. Жаль только с нежитью этот фокус не проходил. Не получалось выкачать жизнь у уже мертвых. Между тем из тумана показывались все новые и новые ряды рыцарей. Это уже не была прежняя неорганизованная масса, против нас выстраивалась настоящая армия мертвых. На мой взгляд она была даже сильнее нашей армии потому. что в ней было больше танков.

– Первые ряды в коре. Голос стратега был не громкий, но благодаря магии его услышал каждый боец на этом поле.

Тут же передние танки перестроились и сформировали с десятков коре перед строем основной армии.

Земля дрогнула. Тысячи конных рыцарей сорвались с места и понеслись в нашу сторону. Навстречу им снова полетели тучи стрел и огненных шаров. но теперь в ответ мы получили такой же смертоносный шквал. За мертвыми рыцарями шли мертвые стрелки и личи.

– Да чтоб вас. Я видел, как смертоносный ураган буквально выкосил передние ряды основного войска. Стройные ряды рыцарей врезались в построенные каре танков и начали их обтекать. Бой превратился во множество отдельных схваток. Рыцари смерти были конечно сильны, но им приходилось драться зажатыми со всех сторон. Тем не менее они пробивались все дальше и дальше в глубь наших рядов. Пора было и мне внести свой вклад в будущую победу.

Если честно в таком бою пользы от меня было мало. Урона было недостаточно чтобы сильно навредить рыцарям, но внимания я мог привлечь вполне, а тяжелые доспехи могли выдержать нападение любого рыцаря.

Присмотревшись к свалке впереди, я выделил сильного уронщика с ником Карх. Пробравшись к ему поближе, я встал чуть в стороне и когда, он вступил в драку старался ненавязчиво прикрывать его от стрел и ударов копий. Понемногу Карх втянулся в такой дуэт и начал выскакивать с разных сторон от меня убивая одного рыцаря за другим. Я принимал на щит

и на латы удар за ударом, отмахивался мечем как мог и как мог привлекал к себе внимание. Жизнь если и опускалась немного, то сразу же восстанавливалась, хилы знали свое дело.

Все это время над нами бушевало море огня и летящих стрел. Трудно было судить о успехах общего сражения, но судя по всему дела шли хорошо. Натиск понемногу начал ослабевать, и вскоре совсем прекратился. Наши маги и лучники перебили мертвых мигов и лучников.

Мы вновь оказались сильнее. Я выбросил поломанный щит и вытащил из инвентаря другой. Желательно было бы заменить кое- что из брони, только для этого сейчас не было времени.

Я окинул взглядом нашу армию. Даже на вид она сильно сократилась. Уже на так мощно выглядела цепочка топовых танков. Дальнобойщиков тоже существенно поубавилось, но самые большие потери были у средних рыцарей. Хоть ничего выдающегося они не представляли, но это войнство надежно прикрывало стрелков и главное хилков.

– Фланги подтянутся к центру. Всем перестроится на прежнюю глубину. Армия перестроилась. Линия ее стала короче. У нас уже не хватало танков чтобы прикрыть весь периметр.

В следующей волне уже появились некромантские боссы. Шеренги темных всадников ударили по нашей армии обтекая передние каре. Теперь уже мы были окружены с трех сторон.

Карх что- то злобно орал, оказываясь то с одной то с другой стороны от меня. Я даже не пытался за им уследить. Мои латы были все в пробоинах от копий и стрел, щит был уже наполовину сломан.

– Каре уходите назад. Стратег еще пытался выправить ситуацию. Каре которые разбили строй мертвых всадников оттянулись назад, прикрывая остатки уронщиков.

В этот момент случилось удивительное. Армия мертвецов откатилась от нас метров на пятьдесят и начала перестраиваться. Ряды ее вновь сплотились, и вся эта толпа ударила в наш строй как единый кулак. Передние ряды нашей армии рассыпались. Теперь уронщикам никто не прикрывал.

Мой щит развалился и сразу несколько копий воткнулась мне в грудь

– Вы умерли. Воскрешение возможно через два часа

## Глава 2

Устало выбравшись из капсулы, я сел на диван. Не хотелось ни думать, ни шевелиться. Из зеркала не против на меня смотрел усталый шестнадцатилетний подросток с тонкими руками, длинной шеей и синяками под глазами от бесконечного недосыпания. Сколько потрачено сил, времени и денег и все зря. Игра начинала раздражать. Мелькнула мысль – продать все шмотки с персонажа и забыть Темную Башню как страшный сон.

Зазвонил телефон. Взяв трубку, я посмотрел на экран и с раздражением откинул ее в сторону. Разговаривать ни с кем не хотелось. Тем более с главой клана. Тимур был человек хороший, но излишне назойливый. В свои далеко за сорок он считал своим долгом контролировать свою маленькую армию в игре и в реале. Звонок прекратился, но через пять минут начался снова. Терпеть больше не было сил.

– Ало. Я постарался чтобы мой голос не звучал очень раздраженно.

– А привет Игорь. Хорошо дрался сегодня. Слова прозвучали почти как издевательство. Толька в следующую секунду до меня дошел смысл сказанного, и я мгновенно насторожился. Дело в том, что Тимур никогда, ни кого не хвалил. Ворчать на всех и распекал за нерадивость это пожалуйста, но хвалить никогда. Быстро прикинув что вины за мной сегодня никакой нет, я ответил.

– Еще раз здравствуй дядя Тимур. Чем занят к чему готовишься?

– Готовлюсь?

– Ну может план какой есть чтобы кредит в банке закрыть.

– Все шутишь. Ну шути, шути. Тобой из виртуального министерства интересовались.

Вначале я даже не понял слов Тимура. Где я и где министерство. Слишком разные весовые категории.

Прикинув чем, я мог заинтересовать небожителей, я помрачнел еще больше. Некоторые тщательно скрываемые моменты из моей жизни могли заинтересовать министерство, а при плохом раскладе могли привести к нехилым штрафам, и тут продажей вещей с персонажа не отделаешься.

– И что им нужно? Я честный игрок.

– Вопросы о твоей игре задавали в основном, еще прошлым интересовались. Я даже похолодел от волнения. Значит длинная рука закона все-таки меня достала. Не убежать не спрятаться не получится.

– Ладно пока.

– Удачи заходи в игру почаще. Вечер я просидел возле телевизора, не решаясь подойти к капсуле. Общаться с родителями тоже не хотелось и из комнаты я не вышел, не смотря на все уговоры и угрозы.

Выспавшись я немного отошел от вчерашнего шока, проводил родителей на работу и собравшись вышел на небольшую пробежку. Встречать неприятности что поселились в капсуле стоило в хорошей форме.

Однако у судьбы на этот счет было свое мнение и это мнение от моего немного отличалось. Как только дверь дома захлопнулась за моей спиной передо мной появился мрачный тип, от которого за километр несло законом и неприятностями. Сделав шаг назад, я моментально крутанул головой вправо, влево. Результат удручал. Пути отступления были перекрыты. Бежать было некуда, сопротивляться нереально и не из-за численного перевеса казенных людей, а из-за их качества.

– Идемте. Меня взяли за локти и повели к черному микроавтобусу, стоящему как раз за углом.

Оказавшись на заднем сидении между двух громил, я вдруг понял, что все мои прошлые незаконные деяния не тянут на такое задержание. Если здраво рассудить, то само задержание походило на похищение и можно было писать жалобы в любые инстанции.

Осознание этого нехитрого факта прибавило мне настроения. Я даже улыбнулся хотя улыбка сошла стоило посмотреть на мрачные лица сопровождающих. Дальнейшие попытки разговорить казенных людей ни к чему не привели.

Микроавтобус несся с бешеной скоростью обгоняя всех на своем пути и игнорируя посты ДПС. Ситуация становилась все интереснее.

После пяти часов непрерывной езды мы проехали несколько железных ворот, с охраной по бокам, и оказались в огромном ангаре, заполненном зелеными контейнерами. Всюду ходили люди в зеленой одежде до нас им не было никакого дела. Я, если честно, сам себе казался здесь инородным телом.

– Вперед по коридору. Голос моего гида звучал так что никакого желания с им спорить не возникло.

Меня привели в помещение похожее на гостиничный номер.

– За вами зайдут через пол часа. С этими словами конвоир исчез, прикрыв за мной дверь.

## Глава 3

За столом напротив меня сидело двое. Мужчина лет пятидесяти в дорогом костюме с жестким лицом разглядывал меня как микроба на стекле. От этого взгляда я потихоньку начал приходить в бешенство. Еще неизвестно кто кому больше доставит неприятностей. Второй субъект походил на безумного ученого из каких, то комиксов. Тип неопределенного возраста в очках и белом халате. Недельная щетина и усталые глаза говорили, что неплохо ему было бы и отдохнуть.

Не дожидаясь приглашения, я подошел и сел напротив странной пары. Нужно было сразу дать понять, что ни на какие угрозы я не поддамся и что свои интересы я буду отстаивать до последней возможности.

– Здравствуйте Игорь. Зовите меня Майкл, а этого господина, крутой мужик кивнул на очкарика, Сергей Алексеевич. Извините что заставили вас приехать таким образом.

– Вы меня похитили и вас за это посадят.

– Да неужели. Есть много свидетелей которые видели, как вы садились в машину сами. Родители ваши в курсе что вы тестируете новое обновление на Темную Башню. Тимур все подтвердил. В худшем случае вернетесь сегодня домой и привезете немного денег.

Дело принимало неожиданный оборот. То- что этим двум личностям от меня что- то было нужно сомнений не вызывало, но что именно понять пока было невозможно.

– Как игра? Башня до сих пор не покорилась? Подал голос очкарик.

– Нет. Осталось совсем немного.

– Да вы что. Во- первых, пробиться к сердцу в принципе невозможно. Характеристики персонажей с каждым метром урезаются, а характеристики боссов увеличиваются. Во- вторых, башня пуста. Никаких денег там давно уже нет. Вы думаете что можно нарисовать миллиарды золотых а потом вывести их в реал как настоящие деньги?

– Вы то откуда это знаете?

– Да потому что это я написал эту игру. Ну не один конечно. Такое одному не написать, там ИИ трудился и не один.

Я с тоской посмотрел на очкарика. Как- то сразу поверилось в его слова. Все говорило, что этот полу умный мыслитель говорит правду. Игра– это место где изначально трудно заработать, а вот возможностей потратить свои деньги великое множество.

Персонаж любого новичка, попавшего в игру Башня рос как на дрожжах. Подарки, уровни, умения сыпались как из рога изобилия. Опытные игроки заваливали новичков, халявными вещами, которые выбросить было жалко, еще, и чтобы присмотреться, к возможным будущим соклановцам. Казалось бы, живи и грейся. Только со временем положение менялось. Прокачивать уровни с каждым днем становилось все тяжелее, ручеек подарков от НИП иссякал, а дареный шмот уже не соответствовал амбициям. Дальше было еще веселее. Оказывалось что навыков и профессий ограниченное количество и те что набраны в начале игры нужно менять (за деньги естественно), что вещи и артефакты из мелких данжей дарам никому не нужны, что ресурсы, собранные с не прокаченными профессиями и плохим инструментам, стоят копейки. По мере роста уровней расходы увеличивались как снежный ком. Покупать нужно было все: еду, жилье, знания, оружие, доспехи, инструменты, ремонт оружия и доспехов, петов, оружие и доспехи на петов и еще множество вещей дорогих и страшно необходимых. НИП торговали открыто и на черных рынках, да еще и на аукционах безбожно грабили. Оставалось или забрасывать в игру реальные деньги или целыми днями пахать в игре – валить боссов или заниматься крафтом.

Хотелось встать и приложить стул к этой умной очкастой, голове. Наверное, что-то такое отразилось у меня на лице потому что очкарик помрачнел, а заграничный пижон наоборот заулыбался.

– Обязательно расскажу всем, как только доберусь до капсулы.

– Да рассказывайте кто же против. Другой вопрос кто поверит. У нас лучшие психологи работают каких только можно нанять. Думаешь случайно в игре постоянно идут войны?

Второй раз очкастый переигрывал меня там, где я считал себя непобедимым. Слухи что администрация игры сознательно стравливала игроков и целые кланы ходили давно. То- что для войны нужны деньги, деньги и еще раз деньги в игре было реализовано полностью. Из лавок НИП сметали дорогушие эликсиры, стрелы, еду с баффами, боевые свитки. Войны гремели одна за одной. Тараны и катапульты врагов ломали клановые и личные постройки. Новые здания опять стоили денег. По сути Башня была не игрой, а сплошным проклятием.

– Вас пригласили не для того чтобы обсуждать финансы в играх. Майкл даже не пытался скрывать своего раздражения.

– Не пригласили, а украли.

– Мы хотим сделать вам деловое предложение. Майкл устало посмотрел на меня. Нужно зайти в одну игру, выяснить о ей как можно больше, а затем уничтожить или превратится в одного из лидеров.

– Башня номер два? Проблем нет. Закидывайте побольше денег и через месяца или два все будет сделано.

– Без денег и всего с одной жизнью.

– Не пойдет. Нужно лет сто, а может и больше.

– Это еще не все. Смерть в игре означает смерть настоящую. Я даже поперхнулся от такого. Ни в одной игре из которых я знал таких условий не было.

– Вас выбрали по показателю эффективности. Очень немногим удалось создать такого персонажа почти без денег.

– Ага только чего это стоило. Значит если меня, убьют я умру совсем в реале, то есть?

– Да это так. Если откажетесь мы найдем другого. Если согласитесь– безбедная жизнь и старость вам обеспечены. Контракт готов. Решать вам. Я подавленно молчал. Все за и против моментально прокрутились в голове. Парню из глубинки многое не светило в этой жизни. Тем более мне предлагали единственное что я хорошо умел делать.

## Глава 4

Появился я в центре небольшой площадки обнесенной частоколом. Казалось, что только секунду назад меня инструктировал один из технарей. Ничего стоящего он не сказал, да и слушал я его в пол уха хотелось быстрее начать. Сильно не понравился его взгляд. Вообще в блоке с капсулой смотрели не меня как на покойника.

И так. Я переступил с ноги на ногу проверяя мышцы. Оглядев себя и аж плюнул от отвращения. Тело было мое, срисованное с реального. Тонкие руки и ноги подростка, играмана. Из одежды только набедренная повязка и ничего больше. В углу левого глаза светилось табло системы.

*Класс – раб.*

*Очков жизни– 100.*

*Очков манны– 100.*

*Грузоподъемность– 10.*

*Сытость- 10.*

*Выносливость– 1.*

*Сила– 1.*

*Ловкость– 1.*

*Интеллект– 1.*

Все просто и без затей. Набедренная повязка– защита +1, прочность 15 / 15. Поискал ячейки для хранения вещей и нашел в конце списка аж шесть штук и все пустые. Были все причины впасть в уныние. Игру явно писали жмоты. Ничего не оставалось как пойти на разведку. Осмотревшись я зашагал по холодному песку к деревянным воротам.

Первое что я увидел, оказавшись за воротами был большой костер вокруг которого расположились с десятков субъектов. С первого взгляда можно было определить, что к элите мира они явно не относятся, рабочие или пленные. Сергей перед погружением уверял что все люди в игре это, исключительно НИП. Так что особенных неприятностей в начале игры быть не должно. Действительно, на меня никто не обратил внимания, когда я подошел к костру, и начал разглядывать трудяг почти в упор. Как- впрочем, остались ко мне равнодушными, и двое охранников стоящих чуть в стороне.

– Здравствуйте. Можно погреться с вами? Не то чтобы я стремился показать манеры перед НИП. Просто не хотелось молчать.

– Присаживайся. Легко ответил один из сидевших. Тебя прислали из города? Завтра начнешь работать на благо империи.

Говоривший был одет немного лучше, чем остальные его товарищи и, наверное, был здесь главным.

Быстро темнело. Рабочие начали вставать и уходить к одному из строений. Спать мне не хотелось и следующим шагом стало знакомство с охраной. Однако не успел я подойти к одному из стражей как тот недовольно уставился в мою сторону.

– Раб не приближайся. Соблюдай порядок или будешь наказан.

– Я новенький и порядков не знаю. Может у вас есть задание. Хочется немного заработать.

– Ха. Заданье конечно есть. Выйди утром за ограду и принеси воды. Здесь очень скучно. Мы с напарником хотя бы увидим твою смерть.

– А если я принесу какая будет награда? Стражник вытащил золотую монетку и повертел перед собой.

– Если принесешь кувшин воды получишь золотой. Еще никому не удавалось. Около ручья звери пятидесятого уровня.

Задание было получено, но система молчала. В отличие от моей предыдущей игры никаких уведомлений выдано не было. Эта игра была более приближена к жизни.

Убедившись, что охранника разговорить не удастся я пошел в сарай к остальным рабочим. Из удобств здесь были только двух ярусные нары, покрытые тонкими циновками. Покрутившись немного, я уснул.

Виртуальный сон почти как настоящий, может только без сновидений. Почувствовав вокруг себя шевеление соседей, я открыл глаза. В открытую дверь во всю светило солнце. Хорошо, что игра не придумала ночной холод или комаров. Жить в таком помещении было бы невозможно. Не успел я как следует проснуться трудяги уже вышли и мне ничего не оставалось как последовать за ими.

Около соседнего сарая собралась небольшая очередь. Не найдя ничего лучше я встал в самый ее конец и вскоре стал счастливым обладателем глиняной миски с кашей неизвестного происхождения, и деревянной ложки. Шкала сытости пополнилась. На против значения сила загорелась + 3. Ого пища здесь с баффом. Не то чтобы это стало неожиданностью, но наводило на определенные размышления. Получалось что умение готовить не только жизненно необходимо, но еще и выгодно. Подойдя к повару, я протянул чашку.

– Чашку и ложку оставь себе. Так у меня появилось первое имущество.

– Могу я взять у вас несколько уроков по готовке? Повар пренебрежительно окинул меня взглядом и все таки, удостоил ответом.

– Будешь мыть котлы и убираться на кухне. За это буду учить тебя готовить. Как не крути, а НИП везде были одинаковы.

– За работу. Новенький тебя тоже касается. Вчерашний бригадир бросил мне под ноги здоровенную кирку. Не оглядываясь и не говоря больше не слова, он пошел к краю каменистой ямы. То, что я должен был идти следом для него было само собой разумеющимся фактом.

Ну что же, пока рано поднимать восстание поэтому я подхватил тяжелый инструмент и отправился следом.

Вид шахты разочаровал. По сути это была простая яма с нагромождением камней внизу и узкой дорогой пробитой на поверхность. Возле начала дороги была свалена кучка булыжников немного отличных по цвету от общей массы. С другой стороны ямы был насыпан большей холм пустой породы. По стене весело журча спускался ручей и утекал дальше в неизвестном направлении. Создатели игры оригинальностью не страдали. Рабы так же оригинальностью не отличались. Помахав для вида кирками, они дождались пока уйдет страж, попили водички и удобно расположились в дальнем конце шахты. Увидев такую идиллию, я чуть не расхохотался.

– Почему не работаем?

Бригадир даже не обернулся.

– Зачем? На еду хватит того что уже набрали. А если бандиты узнают, что здесь можно чем, то разжиться придут и все отберут. И еще неизвестно чем все закончится.

Доводы бригадира были вполне разумны.

– От сюда можно сбежать?

– Ты можешь просто уйти. Преступлений против империи ты не совершал. Держать тебя никто не будет.

– Значит я могу выйти за ограду и уйти куда захочу.

– Конечно можешь. Только первый попавшийся зверь тебя убьет, если не зверь, то голод, если не голод, то первый встречный возле любого города без исключения. Ты можешь быть или рабом государства, или клана, или богатого гражданина.

Перспективы открывались совсем не веселые.

– Как можно сменить класс?

– В мэрии любого города. Нужно только заработать репутацию и хорошо заплатить.

– Как заработать репутацию если меня убьют еще на подходе.

– Это твои проблемы.

– Еще вопрос. Как принести кувшин воды местному охраннику?

– Ни как, не принесешь. Ты умрешь, как только выйдешь за ворота. Видно было что разговор начинает тяготить бригадира. Я поднял кирку и пошел к месту разработок. Нужно было все хорошо обдумать. Осмотрев ближайшую каменную россыпь, я ударить, киркой. Уже после нескольких ударов дыхание сбилось, а руки, налились свинцовой тяжестью. Бросив потяжелевший инструмент, я поспешил в тень. Не силы не выносливости в этом теле не было. Результатом трудов стали несколько царапин на камне. Такими темпами далеко не продвинешься. Игра была странной и начинала тяготеть. Вообще то если рассуждать здраво в реальном мире каждый месяц появлялись новые игры и обновления на уже имеющиеся. Постоянно приглашались игроки в тест группы. Сложилась даже определенная каста геймеров тестеров. Об их много писали ну и зарабатывали они как говорят неплохо. Станным было то, что меня отправили одного и это условие с настоящей смертью.

Время в игре прошло немного и результаты пока небольшие. Похоже, что все здесь рассчитано на то, чтобы новичок остался в этой дыре навсегда.

Имеются повар, у которого можно поучиться готовке, бригадир может научить профессии рудокоп, пара стражников по виду танки для которых еще нужно сделать квест и таинственные бандиты. Хорошо подумав я добавил сюда еще тех, кто забирал руду из шахты и надо полагать привозил продукты.

Если с мирными профессиями было все понятно, то с боевыми умениями нужно было быть осторожным. Еще не известно, как в этой игре распределяются боевые классы. По новой становится танком у меня не было никакого желания. Дело в том, что, когда я попал в игру Башня я по молодости и неопытности взял класс рыцарь. Потом, когда я немного поумнел то очень пожалел только было уже поздно за вещи и навыки рыцаря было уплачено много денег и все менять просто не хотелось. Танки в игре по сути выполняли роль мешков для битвы. Если на аренах или боссах все шло в общем неплохо, то любая ПВП или клановая война превращалась для меня в катастрофу. Встречая первым толпы врагов я первым был у их на прицеле. Банда из шести, семи стрелков или магов убивала меня без вариантов. Хилы просто не успевали поднять здоровье. Так как быстро падающий танк никому не нужен приходилось подбирать вещи с характеристикой выносливость в ущерб силе и ловкости. Это в свою очередь приводило к тому, что я просто не мог догнать ни стрелков, ни магов. Меня сжигали или расстреливали издалека. Положение отчасти спасал прокаченный питомец, но и его быстро убивали.

Прикинув все за и против, я решил, что пока уроки фехтования я брать у стражей не буду ни в коем случае.

Немного передохнув я опять взялся за кирку.

Остаток дня превратился в сплошное мучение. Мне удалось добыть несколько кусков руды и в конце дня система наконец то сделала мне подарок.

– Вы получаете профессию рудокоп 1/100. Очки свободных характеристик 1. Опыт 100 / 500.

Ура. День прожит не зря. Прикинув что мне больше всего нужно, я выбрал интеллект. Расчет был на то что в будущем я буду учиться быстрее. Значит за каждую профессию давали по очку характеристики. Нужно было узнать сколько профессий может иметь персонаж чтобы в будущем не угодить в неприятности.

Незаметно наступил вечер. Бросив кирку в общую кучу, я направился вверх. В этот момент в голове как будто что-то щелкнуло, и я оказался в капсуле. Сбоку у небольшого компьютера сидел Тимур собственной персоной.

– Привет. Как дела вечный нуб.

– Ты то что здесь делаешь.

– У меня контракт. Помогаю писать обновление на Башню и слежу за тобой. Как игра? Почему эту работу делают на военной базе? Здесь никто ничего не говорит.

– Я сам что, то не понимаю. Игра странная. Загнали в каменоломню, за любой шаг грозят убить. Еще говорят, что умирают здесь по настоящему.

– Ого. Я просил, чтобы меня тоже подключили, но не хотят. Наверно секреты какие-то.

– Да вроде ничего особенного. Та же Башня только без обновлений.

– И что нашел уже что интересное? – Ничего. Вырваться пытаюсь из каменоломни. Думаю, в ближайший год не удастся с такими условиями.

– Будь осторожен.

– Да нормально все. Выкручивался и не из такого.

– Ладно. Сейчас ужин затем массаж и спать.

Кто бы ни были хозяева этого места сейчас я был им благодарен. Знакомое ворчание лидера клана успокаивало.

## Глава 5

Следующие два игровых дня, прошли без приключений. Я работал в каменоломне как заведенный потом шел на кухню и там как мог помогал повару. За следующий день мне повысили профессию рудокопа на + 1, зато на третий день игры мне дали еще одну профессию кулинар, сто очков опыта, и единицу свободных характеристик, которую я вложил в выносливость. Понемногу я разведал всю территорию внутри забора. Ничего заслуживающего внимания здесь не было. Жилище НИП без всяких изысков.

Я уже передумал все варианты. Ни развиваться, ни что либо, добыть без риска однозначно не получалось. Пауза затягивалась. От резких телодвижений удерживал Тимур и печальный опыт игроков, которые заходили до меня. Вырваться с шахты я не мог, сидеть на месте уже не хватало нервов. Психология игрока давно въелась мне в мозг. Потребность в развигии была как наркотик.

– Вам повышена профессия рудокоп +1, текущее значение 3 / 100, получен опыт 100, текущий опыт 400 / 500.

Ну хоть что- то. Махая киркой целыми днями, я начал замечать, что куски руды начали выпадать чаще. Я по одному перетаскивал их в общую кучу. Остальные рабочие не помогали, но и не препятствовали. Интересно, что если спровоцировать нападение бандитов. Бандиты должно быть уровня пятьдесят плюс если уж монстры в округе уровня пятьдесят. Неизвестно какие у их возможности в мирной локации. Опять неоправданный риск.

После каменоломни я еще часа два проработал на кухне. И тут произошло самое радостное событие за последних три дня– система дала мне + 1 к кулинарии и повысила уровень до второго. Все основные характеристики повысились на +1, шкала манны и жизни подросла на + 100, а грузоподъемность выросла на 10.

Настроение моментально выросло до небес. Говоря честно радоваться особенно было нечему. Новички, пришедшие в Башню через 3 дня, были уже уровнем десять. Опыт конечно будет набираться быстрее, только и очков до следующего уровня нужно больше.

Случайно или нет повар сообщил интересную новость. Завтра на шахту должен был прийти караван за рудой.

Белая полоса в жизни была на лицо. Теперь нужно воспользоваться ей и получить максимальную выгоду.

К полудню следующего дня на спуске в каменоломню появилась большая телега, запряженная неизвестным животным. Скрипя деревянными колесами, она медленно скатилась вниз. На телеге сидело двое. Первый выглядел как заурядный рабочий из каменоломни, зато второй был весьма колоритный тип в шлеме и кольчуге с устрашающего вида топором на боку.

– Хорошо поработали. Не считая нужным поздороваться произнес воин.

Гора руды за три дня моей работы немного подросла. Взмахнув рукой он что- то сказал, и руда оказалась в повозке. Первый раз я видел в этом мире магию.

– Теперь расчет.

Каждый из рабочих в том числе, и я получили по две серебряных монеты.

Оставив работу, я поднялся на площадку. Здесь уже расположились две повозки. Несколько незнакомых охранников бродили вокруг. Нужно было что- то предпринимать, и извлечь какую- то выгоду из ситуации. Ничего не шло на ум, единственным желанием было покинуть это место где и поговорить было не с кем. Оценив кто из воинов может быть главным я решительно шагнул в его сторону.

– Возьмите меня в город. По дороге я буду делать любую работу. Могу даже охранять ваш обоз пока вы спите.

По прошлому общению с охраной ничего хорошего я не ожидал.

– Раб будет охранять свободных людей? Пользы от тебя никакой. Что ты вообще можешь? Собрав всю свою наглость, я начал перечислять, стараясь чтобы голос звучал убедительно.

– Могу помогать готовить еду, могу охранять повозки, когда вы спите если на караван нападут, то меня убьют первого, а у вас будет время подготовиться. Только меня не убьют потому, что я очень сильный. Я надул грудь и попытался придать лицу грозное выражение. Со стороны это, наверное, выглядело смешно, но как раз на это и был расчет.

Стражник – простая душа даже отвернулся чтобы скрыть издевательскую улыбку.

– Покажи какой ты сильный и мы возьмем тебя до города.

– Оружия у меня нет могу показать кулаками.

– Ладно. Стражник даже светился от предстоящего развлечения. Выбери из стражи себе соперника.

Быстро оценив стражников, я выбрал самого толстого.

– Шестидесятый уровень против твоего второго. Думаю, все быстро закончится. Придется тебе пожить здесь еще несколько лет.

– Пусть он снимет броню и так у его, преимущество.

– Что же справедливо. Тебе это не поможет. Он дал знак, и толстый стражник начал стаскивать с себя кольчугу.

Мы стояли посреди небольшой площадки там, где я появился в этом мире. Мой противник оставил себе все кожаные вещи, которые без сомнения давали ему неплохой бонус. Я со своей набедренной повязкой смотрелся на его фоне очень скромно если не сказать нелепо. С другой стороны, я ничего не терял. На арене не умирали по-настоящему. На последних хп игрока просто выбрасывало в дворик за ограждения.

По верх частотола столпилось все население рудника с любопытством дожидаясь зрелища. В мой адрес то и дело отпускались беззлобные шутки.

Никто, меня в серьез не воспринимал и это пока меня устраивало.

Единственный мой шанс против стражника заключался в прошлом моем опыте. В прошлой игре я сотни раз дрался на аренах. Кроме того, проходил обучение в виртуальных тренажерных залах. В реальном мире без тренированного тела мне трудно было бы на что-то рассчитывать, но вот в игре имея раскаченного персонажа я был почти непобедим. Проблема в том, что сейчас я был почти как в реале и победить нужно было одной техникой.

Громила пошел на меня нагло улыбаясь и даже не удосужившись поднять руки. 15000 хп против моих 200. Любой его удар означал для меня гарантированное поражение. Чтобы не оказаться прижатым к стенке я сделал несколько шагов в его сторону. Как только стражник оказался на дистанции я моментально выбросил вперед правый кулак и сразу же попал в глаз. Удар был нанесен для того чтобы разозлить, а не выбить хп, но все равно 5 очков жизни он снял.

– Вами получено умение Рукопашный бой 1 / 100. Получено 100 опыта. Получено 1 свободных характеристик.

Стражник на секунду растерялся, а потом кинулся на меня размахивая кулаками. Шел он по прямой, не обращая внимания на защиту. Отклоняясь по сторонам, я сделал несколько шагов назад затем рассчитав очередной замах толстяка просто вытянул руку с кулаком вперед, и напрягся. Незадачливый вояка всем весом налетел, но мой кулак как на столб. – 250 показало табло. –

Вы получили опыт 300. Вы получили уровень 3. Дальше я отключил табло чтобы не отвлекало от боя. Разница в уровнях бывшая для меня чуть не приговором теперь была на моей стороне. Мои опыт и мои уровни прокачивались моментально. Еще на моей стороне было то что с каждым уровнем шкала жизни и выносливости восстанавливалась, а у противника она только уменьшалась.

Первый серьезный урон охранника ничему не научил, и он пер в атаку как бешеный носорог. Отклоняясь по сторонам, я то и дело ловил его встречными ударами. В скорости я обратил внимания что, когда удары попадают по жизненно важным органам урон, выскакивает из двух цифр еще и шкала энергии толстяка быстро стремится к нулю. Жизни у его было немереное количество, а энергия сильно отставала. Драться имея такое огромное пузо было трудно. Еще и мои удары по корпусу делали свое дело.

Сам я получил несколько скользящих ударов, но каждый раз после нового уровня жизнь восстанавливалась. Внимательно следя за противником, я видел, что двигаться тому все тяжелее поэтому старался не рисковать и расстреливал его с безопасного расстояния. С каждой минутой крепла уверенность что все получится и что я рискнул не зря.

Я на секунду остановился и только тогда услышал крики за частоколом. Стражники как могли подбадривали своего товарища, ругались и давали советы. Видно было что, но не оправдывает их доверия. Толстяк уже потерял весь свой блеск медленно перемещался в мою сторону оставляя за собой кровавую полосу из разбитого носа. Судя по шкале, кровопотеря тоже уменьшала хп. Дождавшись пока стражник остановился, жадно хватая ртом воздух, я начал применять серии ударов. Это привело к тому что он вообще остановился и просто пытался отмахнуться от меня как от назойливой мухи. Его руки уже с трудом поднимались, энергия была на нуле, и он не мог сделать даже шага. Смотреть на мучения этого человека было неприятно хоть я и хорошо понимал, что это НИП. После очередной серии он просто исчез. Ура я победил.

Двор встретил меня мрачной тишиной.

– Никогда ничего похожего не видел. Чтобы раб без опыта и уровней победил обученного стража это неслыханно. Что же ты можешь проехать с нами до ближайшего города без всяких условий.

– Я могу сопровождать вас и дальше.

– Ну уж нет. Бандиты на караваны с рудой не нападают, а против монстров без оружия ты ничего не сможешь сделать. Спорить с начальником стражи было бесполезно, а предложить ему мне было нечего.

Пора было перейти к приятной части приключений на арене. Я включил систему и начал просматривать новые приобретения. Мне повысили уровень до 17 и рукопашный бой до 90 / 100. Очень выгодно драться с персонажем 60 уровня. В городе нужно будет повторить и не раз. Может оказаться что и навыки владения мечем никуда не делись.

Собирался караван не долго и уже через час выдвинулся из ворот. Мне выделили место на последней телеги, рядом с возницей.

Я провожал взглядом удаляющуюся крепость до тех пор, пока она не скрылась, за поворотом. Друзей я в ней не нашел и ничего вроде не связывало только все равно было как- то не по себе. Привык за несколько дней. Жаль вы кружить золотой у стражника не удалось.

## Глава 6

Трясаясь на каждой кочке, повозка медленно двигалась вперед. Через каждые сто метров вдоль дороги стояли небольших размеров статуи. Точнее грубо обтесанные камни. К моему удивлению не было никакой активности монстров. Может грохот телег их распугивал или еще какие причины только на пути не попадалось никакой живности. Лес тоже был какой-то странный. Ничего похожего раньше я не видел. Конечно программисты могли нарисовать любую растительность только это не объясняло того что знакомых деревьев не было вообще.

Через пол дня пути караван остановился и начал готовиться к ночлегу.

– Не выходи за камни. Мой возница спрыгнул с повозки и начал ловко распрягать вьючное животное.

Поляна где мы остановились была огорожена дорожными статуями. В голове у меня мелькнула смутная догадка.

– Это что защита от монстров?

– Конечно. Смогли бы мы проехать хоть немного без защиты?

Дело принимало интересный оборот. Дождавшись, когда большинство людей улеглись спать я постарался подойти к одному из камней. Еще не дойдя нескольких шагов, я почувствовал, как неведомая сила отталкивает меня назад. Подходить к статуе было невыносимо. Хотелось развернуться и убежать. Отойдя на некоторое расстояние, я начал обходить поляну по кругу.

Все статуи были очень древними. Следы эрозии и сколы показывали, что стоят они здесь не одну сотню лет. Вдруг я увидел нечто необычное в траве виднелся большой валун. Присмотревшись я понял, что это отвалившаяся часть статуи бывшая когда-то ее плечом. Грузоподъемность на этот момент у меня была 170. Две ячейки инвентаря у меня были заняты посудой и серебряными монетами оставшиеся четыре я под завязку забил рудой посчитав что смогу продать ее в обжитых местах. Быстро выбросив руду, я сунул в одну из ячеек кусок статуи. Неизвестно будет ли этот булыжник работать, попробовать стоило.

Выспаться в эту ночь не удалось. Чувствовал я себя под открытым небом неуютно. За периметром статуй явно была своя жизнь и она давала о себе знать воем и рычанием. Еще где-то со середины ночи над поляной раздалось хлопанье гигантских крыльев. По закону подлости в этом мире просто должны были обитать драконы, вот только встречаться с ними имея всего одну жизнь мне совсем не хотелось.

Утром не выспавшийся и несчастный я залез на неудобную скамейку в телеге и поехал дальше. Через час караван встретил очень интересного представителя этого мира. С боку от дороги вышел высокий субъект в невиданных мной раньше доспехах. В первую минуту я даже залюбовался его латами. Возможно, что игра прописывала такие доспехи, но если это сделал кузнец, то честь и хвала такому кузнецу. Из оружия у незнакомца был длинный лук и небольшой меч на поясе. Зато лицом он явно не вышел. Оно казалось непропорциональным и скорее отталкивающим. В старой игре я давно привык к любой внешности персонажей, но в этом было что, то странное, и пугающее одновременно.

Равнодушно пропустив мимо себя караван, незнакомец вдруг встретился со мной взглядом и мгновенно напрягся. Глаза превратились в две узкие щели и голова опустилась на правую сторону. Незнакомец как будто прицеливался, но телега отъезжала все дальше, а он не вытаскивал оружия.

## **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.