

ЦИКЛ «ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР»  
КНИГА ПЕРВАЯ

16+

ИГРАЙ  
ИЛИ УМРИ

Виртуальный мир

Дмитрий Серебряков

**Виртуальный мир**

**1. Играй или умри**

«Автор»

2022

## **Серебряков Д.**

Виртуальный мир 1. Играй или умри / Д. Серебряков — «Автор», 2022 — (Виртуальный мир)

«Играй или умри» – фантастический роман Дмитрия Серебрякова и Анастасии Соболевой, первая книга цикла «Виртуальный мир», жанр боевое фэнтези, ЛитРПГ, попаданцы. Мир будущего. Многие хотели бы попасть в него. А если против собственной воли? Да еще, вместо реальности, в виртуальную игру? Вот и наши герои попали в игру будущего. К тому же если засунуть четыреста миллионов людей из двадцать первого века, словно тараканов, да еще в одну банку, результат может оказаться совершенно неожиданным. Но жить-то хочется, так что придется нашим героям вертеться ужами на раскаленной сковородке, иногда в буквальном смысле.

© Серебряков Д., 2022

© Автор, 2022

## Содержание

Пролог	6
Глава 1	8
Глава 2	16
Глава 3	23
Глава 4	30
Глава 5	39
Глава 6	45
Конец ознакомительного фрагмента.	47

# **Дмитрий Серебряков, Анастасия Соболева**

## **Виртуальный мир 1. Играй или умри**

© Серебряков Дмитрий, Соболева Анастасия

© ИДДК

## Пролог

Наконец я достигла цели. По правде сказать, уже и не помню, сколько лет ушло у меня на то, чтобы найти нужную дверь, а затем и заполучить право на ее открытие. Могу лишь сказать, что много. *Бесконечно* много. Ну а сколько монстров я перебила ради того, чтобы стать достаточно сильной и осуществить свой план, сосчитать невозможно. Как оказалось, время стирает из памяти числа, и сейчас я даже не знала, сколько лет мне самой. Ну а высчитывать, в очередной раз предаваясь воспоминаниям, просто-напросто не хотелось.

Вот же ж. Стоило лишь подумать, и в голове тотчас закрутились десятки образов и картинок. Те самые счастливые деньки, которые я проводила в этом мире, не зная значений слов «страх», «ужас», «смерть»... Как же давно это все-таки было. На самом деле мне уже и не вспомнить, когда в последний раз я видела живого человека. Не уверена, что в этом мире вообще остался хоть кто-нибудь кроме меня. Столько лет я бродила по нему совсем одна... Однако ждать осталось недолго. Очень скоро мои мучения закончатся. Остался всего один, последний шаг.

Сделав глубокий вдох-выдох, чтобы наконец успокоить бешеное сердцебиение, я толкнула двери. С их идеально ровной зеркальной поверхности на меня посмотрела молодая красивая девушка с серебристо-лунными волосами и глазами цвета первой листвы. Скажи мне кто, что за этим идеальным личиком скрывалась настоящая старуха, в жизни бы не поверила. Но именно так все и было. Люди не живут столько, сколько сейчас этому телу. Бессмертное тело – чуть ли не предел мечтаний! Вот только я так не считала. Иногда оно становилось настоящим проклятием. И мой случай именно такой. Пора с этим покончить. Моя жизнь затянулась слишком надолго.

Вспомнив прошлое, я невольно улыбнулась злой шутке судьбы, после чего сделала шаг вперед. Весело мотая хвостиком, передо мной бежал фамилляр – лиса-фенек. Он один у меня и остался. Вернее, только он и смог пережить весь тот ужас, что с нами случился. Лишь благодаря фенеку за все это время я еще не сошла с ума и не наложила на себя руки. Он был со мной, пока изо дня в день я убивала все новых монстров, чтобы поднять себе уровень. Вот только отчего-то сейчас, когда я наконец-то стояла у финиша, радости не ощущалось совсем. Наоборот. Одно безразличие. Складывалось впечатление, что я просто сделала то, что должна.

Спустя пять минут пути по коридору со стеклянными стенами я вышла к огромному залу, в центре которого дремал китайский дракон. Его ярко-красная чешуя переливалась в свете энергетических кристаллов на потолке, пока ядовито-желтые глаза так и выискивали новую жертву. Длинное тело монстра протянулось от одного конца зала к другому, пока его усики подрагивали от учащенного дыхания, ну а огромные клыки заляпаны чьей-то кровью. Ясно. Похоже на проверку. Босс пятисотого уровня. Могли бы придумать что-нибудь и поинтереснее.

Вытащив меч из хранилища, я направила его прямо на монстра. Тот уже напал. Страх не было, как и других чувств. Только желание закончить это все побыстрее. Сорвавшись с места, я метнулась вперед. Мгновение, и дракон разрезан точно пополам от головы до хвоста, после чего развалился на две части в ожидании момента, когда я заберу с него свой подарок. Никак на это не среагировав, и лишь применив очищение на мече и одежде, я продолжила путь.

За этим залом был еще один, где меня поджидали уже новые твари – рогатые минотавры с двумя топорами за поясом. Все черного цвета, и ростом под три метра каждый. Увидев меня, они заревели и тотчас проббили воинственный ритм кулаками по обнаженным торсам. Тем временем их слюни разбросало по всей округе, и эта гадость даже до моих волос долетела. Какая мерзость. Тяжело вздохнув, я крепко сжала меч и кинулась вперед.

Здесь разобраться с тварями за пару мгновений у меня не вышло, весь бой против двадцати особей занял порядка тридцати секунд. При этом особенно настырный минотавр умуд-

рился два раза отрубить мне левую руку. Ну а когда та вернулась на место во второй раз, я рассекла врага точно пополам, как и дракона до этого. Будем считать это благодарностью за то, что он умудрился меня слегка раздражить. Фенек же ждал у входа к следующему залу, играя с собственным хвостиком. За хозяйку этот мелкий ни капли не волновался. Даже он понимал, что минотавры мне особых проблем не доставят. Максимум – отрубят пару-тройку конечностей. Ну да это мелочи в нашей реальности.

Продвигаясь вперед длинными коридорами, я продолжала бросать на собственную руку слишком недоуменные взгляды. Как давно перестала чувствовать боль? Когда именно привыкла к ней настолько, что стала считать отрубленные руки мелочью? А ведь кажется, когда-то даже малейшие царапины заставляли кричать и плакать. Минутку. Почему я вообще об этом думаю? Какое сейчас до этого дело? Пожалуй, это предчувствие конца влияло на меня таким странным образом. Нужно с этим заканчивать. Размышляя о подобных глупостях, я успела зачистить еще три комнаты, после чего наконец вышла к залу, куда так долго мечтала попасть.

Нужную мне вещь я отметила буквально сразу же и тотчас направилась к ней быстрым шагом. Предмет, к которому меня послал обелиск и ради которого я сражалась так долго, своим внешним видом напоминал обычное зеркало. Однако я знала, что это не так. Здесь я могла исправить свои ошибки. Здесь я могла получить доступ к системе и перечеркнуть историю этого мира. Еще немного. Совсем чуть-чуть. Мое одинокое путешествие наконец-то подходило к концу.

Сделав тяжелый вдох, я прикоснулась ладонью к твердой поверхности зеркала, после чего быстро отстранилась из-за непередаваемого холода, окутавшего тело буквально за миг. В зеркале же вдруг появилась надпись: «Приветствую, Виолетта Чернова». Каждое слово выведено аккуратной прописью, а цвет... Красный. Кроваво-красный, если быть точнее.

– Я здесь, чтобы переписать коды активации системы, – сообщила я зеркалу непонятно зачем. Знала ведь, что и мысленным сообщением можно ограничиться. Возможно, просто соскучилась по звуку собственного голоса. – Как это сделать?

«Это право дается вам всего раз, – буквы внутри зеркала вдруг изменились. – Хорошо подумайте и решите, что именно вы хотите изменить. Имейте в виду, что влиять на руководящие принципы мира вы не можете».

– Знаю, – процедила я сквозь зубы. – Мне нужно не это, совсем нет... – голос вдруг дрогнул, и я перевела взгляд на фенека, после чего быстро взяла себя в руки и выпрямилась. – Еще одну попытку. Я хочу еще один шанс. – Вдруг я поняла, что на глаза наворачиваются слезы. Такое странное чувство. Ведь в последний раз я плакала очень, очень и очень давно. – Мне нужно... Нет, я *обязана* вернуться в *то время*... Попытаться еще раз... В следующий раз, уверена... я обязательно его спасу.

«Ваш запрос принят и одобрен. В оплату за него текущие воспоминания данного тела будут стерты...»

– Жду не дождусь, – непроизвольно сорвалось с моих губ в этот миг.

«... Вы подтверждаете запрос?»

– Да.

После твердого и решительного ответа я все-таки бросила на малыша у ног грустный взгляд. Кажется, пришло время прощаться. Вот только еще до того, как я успела прижать его к себе и сказать: «Прости, но так нужно», комната озарилась ярким светом, объявившим меня со всех сторон в мгновение ока.

## Глава 1

*Андрей*

Растерянно осмотревшись, я краем глаза отметил, что вокруг меня лес, а под ногами трава просторной поляны или даже небольшого поля. Вдалеке виднелись горы. Над головой раскинулось голубое небо и светило теплое летнее солнце. Вот только мне сейчас не до красот природы. Усевшись прямо на траву, я с рассеянным видом сорвал одну из травинок и внимательно рассмотрел. Обычная, огромное множество такой растет везде, где только можно. И как бы я ни всматривался, ничего необычного не обнаружил. Даже муравей, что сейчас полз по травинке, был самым обычным. Вот только все это неправда. Или нет?

Когда-то давно, еще когда мне исполнилось только двадцать лет, я мечтал, что доживу до того дня, когда появятся виртуальные миры полного погружения. Время шло, а эта мечта оставалась только в моей голове и многочисленных книгах, посвященных виртмирам. В ней существовали капсулы полного погружения, и люди могли окунуться в мир своей мечты. Можно было выбрать, кем стать и чем заниматься. Да много чего можно в книгах, но увы, не в реальности. Так я думал, пока не умер в возрасте сорока лет в две тысячи восемнадцатом году. Смерть была банальной и не очень приятной. Рак – это не та болезнь, от которой найдутся желающие умереть. Слишком много боли несет с собой это заболевание.

Это случилось, казалось, миг назад. Всего мгновение, но так лишь кажется. Когда умираю, то мечтаю лишь об одном, чтобы боль ушла и больше не возвращалась. Можно сказать, молил о смерти, настолько мне было хреново. Потом ничего, ну или я просто не помню, кто знает. Может, те, кто решил вернуть меня обратно к жизни, знают ответ на этот вопрос. Скорее всего, знают. Ведь они как-то смогли сделать так, что я снова вроде как живу. Впрочем, это вопрос философский. Если я мыслю, значит существую?

Наверное, мне стоит сейчас радоваться и прыгать от счастья, но почему-то не хочется. Есть только желание спокойно посидеть и унять трясущиеся руки, да еще неплохо бы разобраться в себе. Упав на спину и уставившись бездумно в небо, я попытался осознать то, что теперь возникло в голове. Хотя если это виртуальный мир, то откуда у меня голова? Да и существует ли вообще мое физическое тело? Существую ли я где-нибудь в реальности? А может, и реальности уже никакой нет? Вот же противные мысли лезут в голову. Так. Андрюха, соберись! Не будь тряпкой! Тебе подарили новую жизнь, ну так радуйся.

Резко сев, я пару раз хлопнул себя по щекам. Потом еще раз и уже сильнее. Мысли пришли в порядок. Наконец можно и разобраться, что и как. Итак. Что мы имеем? А имеем мы знания и какие-никакие, но все же ответы. Начать с того, что я в виртуальном мире, ну как подсказывают новые знания, ибо правда это или нет, я точно не уверен. Хотя стоит в любом случае проверить. Взял правой рукой пригоршню земли, развозил ее по траве и, взглянув на испачканную ладонь, отдал мысленную команду – «очистить». Вся грязь исчезла, словно и не было. Вот тебе и первый факт. Ибо всякие иконки по краю зрения могут быть проекцией в мой мозг от, допустим, нейронной сети или электронного чипа, а вот взаимодействие с окружающей средой чем-то встроенным в мое тело, не пояснить.

Передо мной не было никакой заставки с привычной для выдуманных виртмиров табличкой «Добро пожаловать», не было и красоток, что стали бы пояснять, что, как и почему я здесь. Все проще и эффективнее. В моей голове возникли знания. Стоит подумать над каким-то вопросом, и тут же появляется ответ, словно я вспомнил то, что знал давно. Это как забыть автора книги, а потом бац! И ответ сам по себе всплывал после небольшой паузы. Тут и вовсе паузы практически не было. Если местная система, или искин, или еще что-то, знает или хочет сообщить ответ, я его сразу получал. Но, к сожалению, не на все вопросы.



Когда я только открыл глаза, то первая мысль была: «Где я?» – и тут же ответ, что я нахожусь в виртуальной симуляции на основе реальности под названием «Земля двадцать один, вариант четырнадцать». На следующий вопрос, почему и зачем, получил не совсем полный ответ. Потому что некая цивилизация в далеком будущем, ибо лично мне мало что говорит, дата в сто двадцать восемь тысяч триста сорок пятый год от создания Содружества звездных систем, смогла мало того, что научиться находить сознания умерших в прошлом, так еще и решила их всех воскресить. Правда, пока что только в виртуальных мирах. А вот что дальше, ответа не было. Точнее, он имелся, но до него еще нужно добраться. Но сейчас об этом рано думать, пока нужно тщательно поразмыслить над другими вопросами.

Цифра двадцать один после названия планеты – это век. То есть некие, допустим, сервера виртуальных миров, в которых заново начали жить все погибшие в двадцать первом веке. Они вроде как стоят или находятся, не знаю, да и не суть, отдельно от других веков. У меня даже нет понятия, какие именно столетия выбрали для оживления, как, собственно, и ответа на вопрос зачем. В общем, вариант четырнадцать означал именно мой нынешний мир, а именно мир меча и магии. Кстати, выбор за меня сделала сама система, и я даже соглашусь, что она правильно поняла, что бы я сам выбрал. Ну так, явно же продвинутая штука. Были и другие сервера нашего века. Сколько их всего – неизвестно. Хотя цифра четырнадцать как бы намекает на то, что не меньше этих самых четырнадцати видов миров уже есть.

Зато известно, что данный мир полностью географически скопирован с Земли, но без цивилизации, естественно. Хоть с географией не нужно мучиться. Еще известно, что в данном мире сейчас находится четыреста пятьдесят шесть миллионов семьсот пятьдесят четыре тысячи шестьсот восемьдесят один игрок. М-да. Четыреста миллионов – это вроде много, но учитывая размеры мира, то по сути крохи, но есть одно очень странное но. В этом мире можно рожать! То есть возможно иметь детей. Вот только объяснения, как это возможно и будет ли ребенок человеком или симуляцией человека, ответа не поступило.

Теперь что касается возможности получить ответ на то, что осталось без ответа. М-да. Каламбурчик, ну да ладно. На каждом материке есть некий обелиск, и если достичь его, то можно задать три любых вопроса и получить на них полные и подробные ответы. Вот только чтобы их достичь, нужно преодолеть и победить кучу монстров, которых в этом мире более чем достаточно. Тут вам и обычные боевые хомяки со своим уровнем, а еще скелеты, зомби, вампиры, личи, огры, орки, драконы, пегасы и так далее, и тому подобное. Список монстров настолько обширный, что лучше пока этим вопросом не заморачиваться. И естественно, чем ближе к обелиску, тем выше уровень монстров. Сама система подсказывала, что лезть к обелиску, не достигнув *хотя бы* двухсотого уровня – плохая идея! Вот такие вот пироги.

Ах да. Есть еще кое-что очень важное. Если умереть в этом мире, то снова не возродиться. И даже нет никакой магии воскрешения. Смерть или навсегда, или появишься неведомо где, если появишься, конечно. Может, те, кто умудрится умереть в этом мире, создателям виртмира не нужны в принципе? Ответа, естественно, нет. Просто есть факт. Если умрешь – игре конец. Хардкор просто какой-то. Собственно, уровень ощущений боли и всего подобного тут полностью соответствовал реальным, но на него могли влиять статусы. Но об этом позже, так как с ними нужно разбираться очень вдумчиво и серьезно. Не зря же я в прошлой жизни был задротом и профи-геймером? Хоть тут мой опыт пригодится в полной мере. Особенно тот, что касался хардкорной версии одной игры. Вот уж не думал, что опыт игры в «Диабло» сможет таким образом пригодиться. М-да.

Естественно, первым делом я задался вопросом: если мир такой же, то как с физическими законами? Например, смогу ли я создать огнестрел или что-то подобное? Как оказалось, смогу, но это будет лишь палка, ну или металлическая дубина. В общем, стрелять можно только из лука или арбалета, ну и естественно, магией тоже пулять сколько хочешь, а вот все остальное просто не будет работать. Это, конечно, противоречит физике. Даже звучит смешно.

Противоречит физике в виртуальном мире. Угу. Как же. Вот хохма. В общем, админы системы явно те еще звери. Просто заблокили огнестрел, и все. Мол, куда вы денетесь? Есть такие-то законы, хочешь не хочешь, а придется играть по ним. В любом случае мечты о ядерном батоне и атомной дубинке можно забыть. Если только тут нет некоего подобия в магии.

Следующим пунктом у меня шел вопрос еды и бытовых приколов. Все оказалось просто, но интересно. Во-первых, команда «очищение» в любой момент может убрать всю грязь со всего тела. Использовать можно десять раз в сутки. Причем, я так подозреваю, это не очищение от грязи, а просто возврат к исходным параметрам тела. Ну да разницы, как называть, нет. Главное, что париться с гигиеной не нужно. Во-вторых, остальное тоже можно настроить. Например, хочешь, чтобы хотелось по естественным надобностям – не вопрос, поставь галочку и наслаждайся процессом хождения в сортир. Хочешь, чтобы был запах от тела или еще откуда, нет проблем. Мысленная галочка все решит.

Я мазохистом не был, так что все эти приколы в настройках поотключал. Собственно, как и желание кушать, но оставил вкусовые рецепторы. Если вдруг найду что-то вкусное, то почему бы не насладиться вкусом? Следующим пунктом шел мой внешний вид и одежда. По ощущениям мне лет двадцать. И опять на мысленный вопрос передо мной возник вид на меня со стороны. Я оказался прав, да еще и с очень приятным бонусом. Уж не знаю, кто делал систему, но он точно гений. Я выглядел так, как всегда мечтал выглядеть.

Рост – метр восемьдесят пять. Вес – девяносто килограммов отборной мышечной массы без тени жира. Правильные черты лица без моего долбаного длинного носа из прошлого. Черные коротко стриженные волосы и темно-зеленые глаза. Да я даже круче голливудского актера выглядел сейчас. Красавчик, что сказать. Вот умеет порадовать система, это точно. Даже как-то легче на душе сразу стало. С такой внешностью можно жить. Вот только, похоже, тут все игроки будут так выглядеть. Хотя, помнится, я знал одного, кто мечтал выглядеть как бодибилдер. Так что не факт. С другой стороны, в этом мире и женский пол будет – просто закачаешься. Кажется, мне начинает здесь нравиться. Пусть и виртуальный, но ощущения-то полностью натуральные, и даже секс предусмотрен. Так. Что-то я опять отвлекся. Нужно собраться и вернуться к реальности, а то время идет. Как говорится, пока ты спишь, враг качается. Врагов рядом еще нет, но уверен, что будут. Тут даже особо предполагать не надо. Преступники, бандиты и другие криминальные элементы вместе с маньяками и депутатами никуда не делись и здесь себя еще проявят с «лучшей» стороны.

Так. Что у нас дальше? Ага. Одежда. Стандартно у меня самое обычное облачение. И выглядело оно как доспехи римских легионеров, только шлема нет. Ну и вместо их юбки или что там у них было, я не особо в курсе, но в любом случае на мне самые обычные тряпичные шорты. На ногах ботинки, а не сандалии, и это радует. Правда, почему именно берцы, непонятно. Оружия нет, но это тоже понятно. Его предстояло выбрать и купить. Собственно, в интерфейсе имелся встроенный магазин. Со старта у меня всего сто монет и тратить их нужно с умом. Если куплю не то, потом придется страдать. К тому же у меня монеты медные. А есть еще серебряные и золотые. Курс простой, но слегка нестандартный. Один к тысяче. Тысяча медных равны одному серебряному, ну и, соответственно, такой же курс между золотыми и серебряными.

Игровые деньги получать можно за уничтожение монстров или продавая что-то на аукционе. Последний пока что, естественно, пуст. Ибо, чтобы положить на продажу что-то из вещей или растений, в общем, что угодно, нужно заплатить одну серебряную монету. Нет монеты, значит, и продать ничего не сможешь. Так что пусто там будет еще долго. Минимум сутки. Хотя если кто-то рванет со старта, то либо сдохнет, не изучив толком систему, либо, как идиот, выложит на продажу предмет, который и купить-то никто не сможет. Впрочем, идиотов даже среди задротов всегда хватало. Это я из личного опыта знаю слишком хорошо.

В отдельном игровом магазине системы можно купить все что угодно, но классом не выше отличного. А были еще редкие, потом, естественно, эпические, и круче всех – героические вещи. Их можно было как сделать самому, так и добыть из сильных монстров, ну или купить на аукционе у других игроков. Да. Элитные твари тут тоже существовали. Но мне о них думать пока рано. Сначала надо подрасти, одеться, вооружиться, а уже потом можно и этих тварюк пощупать. Жизнь одна, и рисковать лишний раз опасно. Еще имелись в магазине эликсиры восстановления жизни, маны и даже различная еда, но без бонусов. Еду с бонусами нужно готовить самому. Собственно, и зелья тоже можно готовить, но пока рано об этом думать. Как и что-то покупать. Прежде необходимо разобраться с самым важным, что я отложил в конец очереди.

«Статус», – мысленно активировал самую важную свою табличку. Кстати говоря, стартовые параметры у всех игроков абсолютно одинаковые, что радовало.

Андрей Смирнов  
Общие параметры:  
Раса: человек  
Возраст: 1 день  
Пол: мужской  
Титул: отсутствует  
Клан: отсутствует  
Профессия: отсутствует  
Специальность: отсутствует  
Уровень: 1  
До следующего уровня 0/100  
Здоровье: 80/80  
Мана: 0/0  
Выносливость: 80/80  
Сопротивление магии: 0  
Сопротивление физическим атакам: 0  
Сопротивление ядам: 0,8 %  
*Основные характеристики:*  
Сила: 8  
Ловкость: 8  
Интеллект: 0  
Дух: 0  
Стойкость: 8  
Свободных очков: 5  
*Вторичные характеристики:* отсутствуют  
Свободных очков: 5  
*Умения игрока:* отсутствуют  
Свободных очков: 5  
*Достижения игрока:* отсутствуют  
*Эффекты:* отсутствуют

Естественно, я первым делом возмутился нулям в интеллекте и духе. Может, я и не гений, но уж точно не тупица, а тут нули. Обидно, если честно. Но все оказалось не так, как я привык. Интеллект – это не уровень моих умственных способностей, а уровень развития моего личного искина, который отвечал за обработку и реализацию применяемых мною умений. То есть сколько интеллекта – столько физических или магических умений я смогу использовать.

Кроме того, данный пункт увеличивал силу магических умений на одну десятую процента за единицу интеллекта, а также уменьшал стоимость применения заклинаний на полпроцента за единицу. На физические умения он не влиял, и это звучало логично.

Дух – это и вовсе одновременно новый и при этом знакомый параметр. От него зависели количество маны, сопротивление магии и физическим атакам. Но также от него зависела мощность физических умений. Тут, как и в магии, от одной единицы духа повышался урон физических умений на одну десятую процента, ну и, естественно, уменьшалась стоимость применения физических умений. В общем и целом все понятно. Мана – это по сути ограничитель использования умений. То есть, чтобы, например, кастануть или ударить умением первого уровня, нужно потратить десять маны, а значит, хочешь хоть что-то использовать, то повышай дух.

Дальше шли, с одной стороны, простые и понятные параметры, а с другой – пришлось вставить и тестировать на практике, как это все работает. Начал я, естественно, с силы. Примерная арифметика тут понятна. Если по-простому, то одна единица силы равна десяти килограммам поднимаемого груза. То есть я сейчас мог без проблем поднять восемьдесят кило и держать их на весу, пока не закончится шкала выносливости, можно поднять и больший вес, но при этом увеличится скорость убывания выносливости. С учетом веса моего тела проверить это несложно. Я просто принял упор лежа и начал отжиматься, при этом терпеливо наблюдая, как уменьшается шкала выносливости. Получалось, что за минуту я расходовал девять единиц выносливости. Дальше было несложно рассчитать и самому. Причем, когда я отжимался, то никакого напряжения не ощущал. Это получалось легко и просто.

Следующим параметром для проверки стала ловкость. Этот параметр протестировать сложнее, но тоже можно. Влиял он на меня вполне привычно, как для игрока. То есть повышал мою скорость и гибкость. Еще, как и сила, мог влиять на вторичные характеристики, но у меня их пока не было, так что и рассуждать не о чем. Дабы проверить ловкость, пришлось помахать руками, сделать пару сальто с места и сесть на продольный и поперечный шпагаты. В итоге я пришел к выводу, что тело у всех игроков, как у хорошего спортсмена, в прекрасной форме. Упражнения выполнялись легко, но вот выносливость падала существенно. За десять минут моих экспериментов она стала меньше половины – 35/80.

В результате я обратил на этот параметр пристальное внимание. Восстановить выносливость оказалось легко, но это пока что. Так как одна минута ничегонеделанья восстанавливала всего одну единицу выносливости. И зависела выносливость от стойкости, что в принципе логично. Также от стойкости зависел уровень жизни, или по-другому – мои хепешки, и сопротивление ядам. И, естественно, от этого параметра зависела сила некоторых вторичных умений.

Подведя итог, могу сказать одно. В данной игре любому классу все параметры важны, все параметры нужны, как в песенке, йопта. Аж улыбнулся от этой мысли. В общем и целом мне ситуация понятна. Кроме того, у меня оказалось пять свободных очков, и вот тут уже придется хорошенько пораскинуть мозгами, куда их пихать. Никаких идей, чтобы оставить в запасе, у меня не было. Такой тупостью я не страдал. Любой задрот вам скажет, что чем выше твои параметры, тем быстрее ты убиваешь мобов; чем быстрее убиваешь мобов, тем быстрее растешь в уровне. А все эти откладывания на черный день – это для мазохистов и черепах.

Конечно, можно потратить кучу времени на попытки поднять, допустим, силу или ловкость с помощью упражнений, и здесь даже имелась такая возможность. Например, можно сделать двадцать тысяч отжиманий, и дадут тебе заветные плюс один силы. Вот только я за это время уже возьму уровень десять, и мне будет абсолютно плевать на то, что когда-то там в далеком-далеком будущем, когда великий страдалец дорастет до моего уровня, то он будет немного сильнее меня в базовых параметрах. Тьфу ты, глупость какая. Те, кто думал так, явно не умели считать. Ну да это их дело. Хотят страдать из-за собственной глупости, кто им доктор?

Так. Пора переходить к следующему пункту, это вторичные характеристики. На первом уровне мне доступны десять видов таких. Все они работали пассивно, но как именно, понять с наскока сложно, даже несмотря на пояснения системы. Конечно, большая часть понятна и так, но вот остальные не очень. Такие характеристики как меткость, ускорение, медитация, уклонение, укрепление тела и ментальная защита понятны и без особых пояснений. Меткость, естественно, увеличивает точность моих как физических, так и магических атак. Ускорение позволяло стартовать и тормозить быстрее и зависело от ловкости. Медитация позволяла быстрее восстанавливать выносливость, ХП и ману и влияла на откат умений, зависела от духа. Уклонение – понятнее никуда – повышало вероятность уклониться от атаки, зависело от ловкости. Укрепление тела – как ни удивительно, но укрепляло тело и особенно мои кости, зависело от стойкости. Ментальная защита так вовсе «удивила», защищала мой разум от возможности взять меня под контроль (тут и такие монстры, оказывается, есть), зависит от интеллекта.

А вот как будут работать остальные четыре – не совсем понятно. Маскировка, тихий шаг, шанс критического урона и мощность критического урона. Точнее, я, конечно, понимаю, что они означают, но вот как именно работают в этом мире – неясно. Маскировка – позволяла игроку сливаться с местностью, но как? К сожалению, подробного пояснения не было. Ясно только, что эта характеристика работала, лишь когда игрок не двигался. Хм. Без теста непонятно, насколько полезная характеристика. Тихий шаг уменьшал шум при передвижении. И опять нет понятия, насколько сильно снижается шум. Ясно, что полезная штука, но насколько? И зависела она, естественно, от ловкости. Странно, что маскировка ни от чего не зависела.

Шанс и мощность крита – это, конечно, круто, но опять-таки нет формулы, как они работают. Насколько увеличивался шанс? Насколько сильно увеличивался урон при крите? Данных нет. Только общее пояснение, и все. То есть если брать, то словно кота в мешке. То, что кот – это ясно, но какой и здоровый ли вообще – нет. Да еще и привязки никакой не было. Печально. И главное, что делать – непонятно. Истратишь очки, а прирост по урону будет никакой, и что тогда? Ну или будет ощущаться только на высоких уровнях, когда уроны сумасшедшие. С другой стороны, возможно, сразу даст хороший бонус к урону. М-да. Тупик, однако.

Отложив характеристики на потом, решил ознакомиться со списком умений, которые мне доступны. Всего их было двадцать четыре. Хотя здесь все понятно и четко расписано. К тому же все равно нужно начинать с умений, а потом уже под них подгонять остальное. Заодно и определюсь с тем, кем я буду. В общем-то, я и так уже знаю, но на всякий случай сравню. К тому же арифметика понятна и проста. Урон у всех умений одинаковый, вот только одно дело – биться с монстрами вплотную и совсем другое – кромсать всех на дистанции. У тех же умений, где нет урона, есть точное описание действия, и брать их можно в каком угодно миксе. Хотя танк-магом становись или еще кем-то подобным.

Если разделить умения по их свойствам, то получалась вполне знакомая мне смесь из тех игр, которые я и так знал. Можно смело выделить даже чистые классы на их основе. На данный момент я видел их шесть. Рыцарь-танк, ассасин, гладиатор, он же двуручный боец, маг, лучник и хилер. Вот только в данном случае можно совмещать несовместимое. А значит, все не так просто. Да и к тому же это умения лишь для первого уровня, а на каждом десятом список будет увеличиваться. Интересно, а классы тут есть? Или специальность – это и есть класс? Просто пояснения, что такое специальность, у меня пока что не было. Система молчала. Собственно, с профессией то же самое. Хотя тут, я думаю, спрятаны всякие алхимики, кулины, кузнецы и тому подобные. Ладно, вернемся к нашим баранам, то есть умениям.

Огненный шар, ледяная стрела, столб пламени, магические корни. Рывок, удар щита, сокрушительный удар мечом, крик ярости. Двойное рассечение, оглушающий удар, вихрь мечей, воля воина. Двойной выстрел, зоркий глаз, точный выстрел, оглушающая стрела. Кровавый шаг, удар в спину, удар с разворота, теневой рывок. Свет исцеления, свет восстановления, свет очищения, мгновенное исцеление.

В общем и целом все понятно. Для каждого класса есть четыре умения, но по факту взять имеет смысл только два или три. По-другому просто духа не хватит, ну или инты. Подумав еще раз, я понял, что первоначальный выбор был верным, как и всегда. Всегда и везде самый быстрый класс по росту уровня – это маг. Многие думают, что лучше всего для выживания делать закованного в броню рыцаря, но это не так. Как говорится, выигрывает тот, кто быстрее всего бежит. Фиг догонишь и фиг убежишь. И тогда всплывает, конечно, лучник. И да, это отличный выбор, но есть одно но. Урон. Если бы не было таких умений, как столб пламени и корни, то я бы, не думая, взял лучника, но они имелись, а значит, выбор очевиден. Да и нравились мне всегда именно маги. Хотя и за луков тоже иногда поигрывал.

В итоге я остановился на трех умениях. Столб огня, корни и мгновенное исцеление. А все потому, что остальное либо ближний бой, а это, как ни крути, опасно, либо с ходу становись снайпером. Так как большинство дальнобойных умений атакуют по прямой, то кто мешает цели увернуться или мне не попасть? Конечно, можно тогда совместить с корнями все что угодно, но тут есть нюанс. Зачем? Почти все умения наносят урон, равный десяти единицам, один раз, а столб огня жарит, пока горит, то есть все три секунды, по десятке каждую секунду. Против сильных противников это умение бесполезно, развеют корни и дадут мне по голове, но думаю, на начальных уровнях умом и сообразительностью mobs не должны отличаться. Ну или тут все просто передохнут в первый день. Так что логика – наше все.

Выбор сделан. Так-с. С умениями закончил, но не совсем. Теперь основные характеристики. Две инты и три духа или три инты и два духа? Дилемма. В первом случае я останусь без хила, а во втором смогу применять только два умения за раз. Хм. Нет. Как ни крути, но без экстренного хила я никуда не пойду. Ну его в баню, такие риски. Корни действуют семь секунд, кстати, так и не понял, почему так долго? На группу, что ли, расчет? Ладно. Опять отвлекся. За семь секунд я свалю далеко и надолго. А быстрый хил всегда спасет от неожиданного удара. Так что решено. Берем три инты и два духа. К тому же терпеть только один уровень. На втором уже смогу сделать по три каждого.

Система новых свободных очков несложная. Каждый уровень дает плюс одно очко характеристик, каждый пятый кроме одного очка характеристик основных, еще плюс одно в дополнительные падает, и только каждый десятый дается еще одно очко умений. Собственно, именно умения мне придется, похоже, экономить и копить. Уж очень ценная штука получается. Да и неясно, что там дальше. Так что сейчас я потратил только три свободных очка умений и в ближайшее время тратить их не собираюсь.

Что же. Осталось последнее. Вторичные характеристики. И вот тут надо задуматься. Стоит ли их вообще применять? Просто как я ни прикидывал, но по сути, кроме крита, ничего полезного для меня на данный момент нет. Точнее, не так. Есть, но и без этих пассивок я как-то смогу прожить. А вдруг дальше чего поинтереснее дадут? В ближний бой я лезть не собирался, так зачем тогда спешить? Разве что насчет крита подумать, но и тут есть нюанс. Я же пока никого не убил из монстров и даже не встретил. Так стоит ли спешить? Думаю, сначала попробую так, а если будет тяжело уничтожать мобов, то тогда уже и что-то поменяю.

Закончив с выбором, я перешел в магазин. Тут все просто. Смысла покупать оружие не видел, только деньги тратить. А вот щит я себе хороший за целых двадцать монет купил. Он точно пригодится. Ну а остальные деньги пока отложил, но купил десять банок на ману и десять на ХП. Итого потрачено сорок монет. Можно еще шлем, но, подумав, отказался от этой идеи. Если что, потом возьму. Так-с. И где тут у нас монстры?

Поднявшись, я осмотрелся. Щит закинул за спину, у него и крепления были под это дело специальные. Все-таки щит не абы какой, а хорошего типа. У вещей всего шесть типов. Обычный, хороший, отличный, редкий, эпический и героический. Обычный – это как в реальности, просто кусок железа или еще чего. Хороший уже обладал свойством прочности. То есть не на один удар вещь. Обычный сломал и сразу выбросил, а с хорошим не все так просто. Проч-

ность позволяла восстановить вещь. Вот сейчас у щита было тридцать очков прочности, и если повредить ему их, то со временем она сама восстановится, но медленно. Одна единица прочности восстанавливалась час времени.

Другое дело – предметы отличного типа. Они, правда, стоили все по двадцать серебряных, но зато и давали так неслабо. Для начала прочности у них в десять раз больше, а вторых, восстановление занимало в сто раз меньше времени, а точнее, в сто двадцать раз. За тридцать секунд одна единица. Редкие были такими же, как и отличные, но еще и давали плюс к различным, от одного до трех, характеристикам как основным, так и вторичным. Причем повышали их тоже случайным образом от одного до десяти максимум. Эпические – все то же самое, что и редкие, но дополнительно могли от одного до десяти увеличить уровень умения, причем не одного, а до пяти штук. Героическое – это и вовсе что-то с чем-то. Ибо кроме всего, что дает эпик, они еще и сами имели активное умение. Правда, уровень этого умения мог быть как первым, так и десятым, но не выше. Но самое главное, что на применение этого умения мана владельца не расходовалась! Там только откат умения был, и все. Бомба, а не оружие.

Пока я размышлял над вещами, параллельно выбирал направление движения. Карта тут интерактивная, но толку от нее ноль. Все, что я увидел, так это поле, на котором стоял, и все. И как тут искать монстров? Ага. Ясно. Теперь я знаю, что монстры здесь есть везде, но в зависимости от местности их либо почти нет, как в поле, или очень много, как возле гор или заброшенных крепостей, а также городов. Значит, идем вдоль опушки леса в сторону гор и вглядываемся в заросли вокруг. А то еще выскочит какая-нибудь тварь, а я тут два часа сидел и размышлял. Впрочем, не думаю, что первые монстры будут агрессивными. Слишком это сложно для любых новичков.

## Глава 2

«Не хочу! Я не хочу умирать!»

Как долго бы люди ни жили и сколько бы за свою жизнь ни успели сделать, думаю, все они без исключения оказываются не готовыми к встрече со смертью. По крайней мере, я точно не была. Считала, что все эти войны, убийства, теракты и другие печальные события, без которых не проходил ни один выпуск новостей, всегда будут случаться где угодно, но только не рядом со мной. Я действительно думала, что ничто и никогда не нарушит привычный поток мирской суеты, и верила в то, что впереди Чернову Виолетту ждет лишь по-настоящему счастливое будущее. Но... Я ошиблась. В возрасте двадцати трех лет моя жизнь оборвалась стараниями двухметрового мужчины с разделочным ножом в руках.

Тогда я не увидела света в конце туннеля, но зато в голове за пару секунд пронеслась целая цепь радостно-грустных воспоминаний. Мама и папа катаются со мной, пятилетней, на льду... Старший брат успокаивает меня, десятилетнюю, неудачно полетавшую на самодельной тарзанке... Бабушка дарит мне, шестнадцатилетней, изготовленную по индивидуальному заказу профессиональную скрипку, следом за чем... Практика, практика и еще раз практика. После выпуска из консерватории все мои воспоминания свелись именно к практике и еще к быющей в нос запахом дохлой рыбы (почему-то только мне одной) комнатухе, где я проводила от десяти до четырнадцати часов ежедневно.

«Так нужно, невозможно достичь вершины, ничем не пожертвовав», – говорила мне мама, и я верила ей на слово. Верила и продолжала жертвовать настоящим во имя будущего из дня в день.

Тем не менее меня все устраивало, и я, в общем-то, ни о чем не жалела. По крайней мере, до тридцатого октября две тысячи двадцать третьего года – дня, в котором со всем ужасом осознала: будущего, ради которого я так старалась, у меня уже никогда не будет.

Да, в конце света не было. Зато были сожаления и страх. Бесчисленное множество сожалений о жизни, потраченной впустую, и страх перед будущим, что, выставив острые клыки, уже ждало меня на той стороне. Рай и ад, верно? Материалисту вроде меня никогда не открыть двери первого, а значит... Страшно. Очень страшно. Вот бы буддисты оказались правы... Хотя, если и так, сомневаюсь, что моей нынешней кармы хватит на перерождение даже в обычную бабочку. И почему все так закончилось?! Я не хочу, не хочу умирать!

После этого наступила темнота. Не только вокруг, но и внутри. Тело пребывало словно в незримом вакууме – том, что постепенно разъедал меня и превращал в нечто абсолютно другое и непостижимое. Энергия покидала то, чем я была когда-то, и оставляла за собой лишь крошечный, почти невидимый след. Изначально я хотела сказать, что в голове не осталось совсем ничего, однако поняла, что эти слова никоим образом не объяснят ту опустошенность, в которой пребывало сознание. Описать подобное просто-напросто невозможно, а пытаться представить, не испытав на себе, – так и вовсе провальное дело.

Слава всему, продлилось это отвратительное чувство лишь пару секунд, после чего я ощутила, как моя правая рука ноет о помощи. Казалось, что в нее одновременно воткнули с тысячу, если не больше, маленьких отвратительных иголок. Догадаться о том, что рука затекла от неудобной позы во сне, оказалось совсем несложно, ведь со мной такое происходило чуть ли не каждое утро, вот только... Сейчас ситуация была в разы хуже, и казалось, что от недостатка кислорода мои нервные клетки страдали не несколько часов, а несколько дней минимум. Тем не менее открывать глаза и разминать затекшую конечность я совсем не спешила.

А как иначе? Ведь последними моими воспоминаниями были острый нож, брызги крови и адская боль. Открою глаза – и наверняка узнаю, что происходит с людьми после смерти. Звучит заманчиво, не так ли? Но только не для меня. Мне этого совсем не хотелось. И дело



тут вовсе не в страхе узнать правду вселенского бытия... Проблема в отрицании. Отрицании слова «смерть».

Но даже так спустя еще каких-то десять минут терпеть неприятные ощущения в правой руке стало абсолютно невыносимо. К тому же меня заинтересовал знакомый еще с детства запах. Сосна! Я определенно чувствовала запах соснового леса. В конце концов любопытство взяло верх над страхом. Открыв глаза и резко сев, я повергла свою бедную руку в еще более шоковое состояние.

В мгновение глаза округлились до ранее небывалых размеров, пытаюсь охватить все детали, что меня окружали. И пожалуй, мое удивление было бы в разы меньше, увидь я перед собой врата рая-ада, а не вот это все.

Обоняние ни капли не подвело: я действительно сидела на теплой, уже слегка прогретой утренними солнечными лучами земле посреди соснового леса! Вокруг высились несколько десятков сосновых красавиц, что лично мне в тех обстоятельствах показались выше любого существующего в мире строения. Взирая на их вершины снизу вверх с запрокинутой головой и отчаянно пытаюсь размять уже чуть ли не отмирающую руку, я не смогла сдержать внутри себя вздох восхищения и облегчения.

«Просто плохой сон! Я все еще жива!» На фоне этой невероятно радостной мысли мне даже удалось отодвинуть подальше ужасную нелогичность сложившейся ситуации. Тем не менее ненадолго.

«Где я?»

Стоило только этому элементарному вопросу мельком проскочить в голове, и ответ на него появился чуть ли не моментально. Так, словно я всегда его знала. Знала, но со временем забыла.

«Земля двадцать один, вариант четырнадцать».

Тогда по коже пробежали первые мурашки. После еще парочки таких вопросов казалось, что на всем теле собралось уже минимум три-четыре муравьиных гнезда.

Знания, такие понятные и абсолютно естественные, как будто вычитанные в детской энциклопедии множество лет тому назад, утверждали следующее: в сто двадцать восемь тысяч триста сорок пятом году от создания Содружества звездных систем человечество эволюционировало настолько, что нашло способ возвращать к жизни уже умершие однажды души. И я сейчас нахожусь на такой же Земле, только виртуальной. Более того, она – одна из многих! Есть и другие миры, каждый со своими собственными, неизвестными мне особенностями. В этом же главенствует магия и связанные с ней понятия. Другими словами, это такой своеобразный фэнтези-мир – точная копия оных в столь любимых мною аниме и манге.

– А-ха-ха-ха! – я рассмеялась непонятно чему в лесной тишине, напугав не только птиц на деревьях, но и саму себя за компанию.

Ясно, я просто еще не проснулась. А как проснусь – нужно будет проверить срок годности продуктов в холодильнике. Так как других причин, по которым мне может сниться нечто настолько безумное, я просто не вижу.

Решив так, я, пусть и слегка на ватных ногах, но наконец встала. И тотчас заметила еще одну странность, однако по понятным причинам среагировала на нее не так бурно, как надо бы, – мало ли что способно придумать человеческое воображение в дуэте с испорченным бутербродом.

Ноги были слишком длинными. В точности как у тех моделей, что шествуют по подиумам Парижа и Милана. Плюс несколько лишних сантиметров в объеме бедер, с которыми я так рьяно боролась последние три года, вдруг, словно по велению волшебной палочки, исчезли сами собой. Бегаю по утрам, я, конечно, добила отсутствие живота и более-менее стройной талии, однако... Даже без зеркала можно найти целую гору отличий между тем, что было, и тем, что есть сейчас! Живот – невероятно плоский и подтянутый, фигура – идеальные песочные

часы, а грудь... Эх, вот бы перенести этот заветный В-размер в реальность на замену моего АА. Не то чтобы я жаловалась, но хоть пару раз надеть глубокое декольте было бы не так уж и плохо.

Однако сон есть сон, ничего не поделаешь.

Вот только интересно, из каких таких глубин подсознания моя фантазия вытащила этот цвет волос – серебряный или пепельный, как его еще называют. Хотя если бы выбирала я, то непременно назвала б его лунным, так как больше всего этот цвет ассоциировался у меня именно с ночным светилом. Да и пленял он не хуже него... Точно! Кажется, нечто похожее я видела у своего парикмахера в журнале с модными стрижками – «Дымчатое окрашивание – тренд нового сезона!» – вот, наверное, и прицепилось. Как бы там ни было, я была бы весьма не против полюбоваться своим нынешним отражением в зеркале до того, как проснусь. Особенно хотелось узнать, идут ли мне челка и длинные волосы: может, потом начну отрачивать.

Стоило лишь подумать – и я тотчас увидела в голове зеркальное отражение нынешней себя. Удивительно! Ведь изменилось не только тело, но даже лицо! Оно совершенно точно было не моим! В реальности у меня глаза карего цвета, а тут – два сверкающих зеленых изумруда. К тому же пухлые губы, тонкие (но не слишком) брови, густые длинные ресницы и аккуратный заостренный носик отлично сочетались на белоснежно-чистом лице. Складывалось впечатление, что передо мной кинозвезда или по крайней мере фотомодел! Да и в общем выглядела я моложе своих настоящих лет, пожалуй, мне можно дать около восемнадцати. Вот только... Неплохо, конечно, иметь во сне столь симпатичное лицо, однако... Будь у меня выбор, я бы все-таки предпочла свое настоящее. Возможно... Или нет?

Одета в этом странном сне я, кстати, была в более-менее обычную одежду – чуть ли не единственное обычное, что здесь нашлось. Короткие черные шорты, которые я всегда хотела, но не могла носить из-за уже упомянутых лишних сантиметров в бедрах, и довольно плотная черная майка-кофта в необычном дизайне. Дело в том, что майкой эта непонятная мне часть гардероба являлась только с левой стороны, а с правой имела длинный рукав до запястья. На левой же руке я обнаружила подобие средневекового черного наруча до локтя, крепко зашнурованного с внутренней стороны. На ногах – шипованные белые кроссовки, которые мама скорее отдала бы бомжам, чем позволила носить своей «юной леди».

Где-то на этом месте меня посетила идея, что мыслю я, как для сна, что-то уж слишком ясно. Обычно во снах мы видим всякие образы и непонятные картинки, которые быстро сменяют друг друга и так же быстро исчезают из памяти. Сегодня же все отличалось и было как-то слишком... чересчур... реально. Более того, меня пугало еще кое-что: я понимала, что сплю, однако даже так просыпаться совсем не спешила.

Придя к выводу, что лучше пока об этом не думать, я решила немного прогуляться по лесу. Все лучше, чем сидеть на месте и ждать просветления. А так, может, даже проснусь быстрее. К тому же мой желудок вдруг начал требовать еды, и я в очередной раз задалась вопросом, что можно было съесть такого на ужин, чтобы сон аж настолько граничил с реальностью?

«Так, где же мне найти чего-нибудь съедобного?»

И снова ответ словно ждал своего звездного часа в голове.

«Я ежедневно получаю нужное для продолжения жизнедеятельности количество еды в хранилище. Также еду можно брать из окружающей среды без ограничений».

Мгновенно потеряв аппетит от этого с одной стороны моего, а с другой абсолютно точно чужого ответа, я даже не стала разбираться, что такое хранилище. Тем не менее информацию о том, что это иллюзорное место для хранения раздобытых предметов, еды и одежды, все-таки получила и пошла себе дальше, особо не следя за дорогой.

Через какое-то время я вдруг поняла, что ошиблась с первоначальными выводами, и лес был вовсе не сосновым, а смешанным. Кроме сосен и елей тут довольно часто встречались пихты и бук, пореже – дубы и клены. Все, как один – зеленые, раскидистые и тенистые. Странно, учитывая, что сейчас середина осени. Если бы не цепь неприятных событий до этого,

я даже посчитала бы сон счастливым. Бродить под тенью вечнозеленых, вдыхать чудный запах свежести и слушать концерт, приготовленный самой природой для тебя и никого иного – в самом деле, чем не сказка? В детстве, когда ездила к бабушке на летние каникулы, я часто гуляла по лесу в полном одиночестве, вот только такого единения с природой, как здесь, еще никогда не чувствовала. Складывалось впечатление, что за всю историю жизни и смерти я – первый человек, ступивший на эту землю. Ну и отсутствие протоптанных тропинок служило еще одним доводом к этому предположению.

Во время прогулки я, даже особо не стараясь, узнавала о «Земле двадцать один, варианты четырнадцать» все больше. Стоило лишь подумать: «Почему двадцать один?» – и тотчас «вспомнила», что тут находятся души людей, умерших исключительно в двадцать первом веке. «Можно ли сменить эту непонятную майку?» – Оказывается, есть магазин специально для этого. «Где взять для него деньги?» – А они у меня уже есть! Правда, на одежду пока вряд ли хватит... «Почему я все-таки так странно выгляжу?» – Внешность и одежда выбраны системой по моим внутренним предпочтениям и скрытым желаниям.

Со временем я устала удивляться невероятной реальности странного сна и просто размышляла, перестав особо сопротивляться ни с того ни с сего свалившемуся на меня багажу знаний. Тем не менее, когда я спросила саму себя: «Как же вернуться обратно?» – то застыла на месте от полученного отклика. «Внезапное озарение» не дало ответа на вопрос, но зато я вдруг «вспомнила», что на каждом материке (кстати говоря, в географии «Земля двадцать один» – точная копия моей обычной Земли) есть волшебный обелиск, которому можно задать три любых вопроса и получить на них вполне себе развернутые ответы. Данная информация повлекла за собой вопрос «Как к ним добраться?», но до того, как я успела погрузиться в знания об охраняющих их полчищах монстров, кое-что переключило на себя мое внимание.

Подойдя к лесной опушке, где деревья росли уже не так плотно, как раньше, я невольно оказалась очарована ее красотой. Солнце светило ярко, и по его расположению можно было предположить, что сейчас около полудня. Трава казалась мягкой и приветливой, так что мне с трудом удавалось сдерживать желание разуться и продолжить путь босиком. Вместе с солнечными зайчиками, которых по земле пускала комбинация из солнца и листьев, получалась настоящая детская сказка... Что сказать? Дух захватывало от такого зрелища.

Внезапно я увидела, как от одного дерева к другому ловко прыгал заяц-беляк. Ввиду сезона он был буро-серым, и его ушки задорно двигались из стороны в сторону, пытаюсь расслышать, нет ли поблизости чего-нибудь опасного. Конечно, бродя по лесу около часа, я мельком замечала зайчиков, белочек и один раз даже олененка. Вот только тогда мне было не до них, впрочем, как и им до меня, и наши взаимоотношения дружно пришли к девизу «Никто никого не трогает». Сейчас же, не знаю почему, я села на землю и застыла без движения в ожидании момента, когда зайчик привыкнет ко мне и приблизится. Почему-то мне вдруг захотелось почувствовать в своих руках что-нибудь живое.

Ждать долго не пришлось. Буквально через пару минут зайчик заметил меня и заинтересовался. Медленно, но уверенно он стал прыгать в нужном направлении. Я все так же не двигалась, опасаясь спугнуть ушастого. Однако, похоже, он меня совсем не боялся. Зайцы, которых я видела у бабушки, всегда были до ужаса пугливы и редко сами шли к человеку, этот же – настоящий храбрец на их фоне. Вот так, еще немного... Когда друг от друга нас отделяло меньше метра, я впервые рискнула пошевелиться и протянула к нему руку. Зайчик же, никак не среагировав на данное действие, ждал, с любопытством за мной наблюдая.

Вот только еще до того, как я успела почесать его слегка грязную шерстку, вдруг почувствовала резкую боль в указательном пальце и увидела алую каплю крови, стекающую вниз по ладони. Этот беляк меня цапнул! Да еще и отпускать не хочет! Доверяй, называется, милой мордочке... Лишь пригрозив кулаком клыкастому зайцу, мне удалось напугать его и заставить скрыться, выпустив из хватки кровоточащий палец.

Было больно, очень больно. Вот только совсем не от прокушенного до кости пальца. Да и кому какое дело до небольшой раны, когда внутри все пылает трепещущим адским пламенем? И все-таки брат был прав, утверждая, что физической боли никогда не сравниться с душевной.

В итоге я обхватила плечи руками и зарыдала, в точности как маленькая девочка. Нет, я по жизни никогда не была плаксой, да и жалеть себя тоже не привыкла, вот только... Тогда удержаться было просто-напросто невозможно. Ведь боль в руке оказалась слишком реальной, и подобное могло означать только одно: *никакой это не сон, черт побери!* Как бы сильно я ни старалась это отрицать, с каким бы отчаянием себя ни убеждала, но все вокруг – *правда*. Тридцатого октября две тысячи двадцать третьего года я умерла, а это – моя *повторная* жизнь.

Мама, папа, брат и все остальные... Мне их больше никогда не увидеть. Они ведь справились с потерей, правда? Не сдались? Не сломались? С ними ведь сейчас все хорошо, да? Хотя о чем это я? Если все вокруг – правда, значит, мои родные умерли уже черт знает сколько тысячелетий тому назад... И теперь я здесь одна... Совсем одна...

Однако по-настоящему меня напугала вовсе не эта истерика, а то, что произошло вслед за ней. Я задала себе всего один вопрос, ответила на него и слезы тотчас перестали бежать, как по команде.

«Действительно ли моя прошлая жизнь – то, о чем стоит сожалеть?» Конечно, у меня были друзья, родные и близкие, вот только... Они просто *были* или *существовали*, если подбирать более подходящий глагол. Ну а ежедневные будни всегда переполняли лишь ненавистная скрипка, комната с запахом дохлой рыбы и мечты о будущем величайшей в мире скрипачки-виртуоза. Вот только эти мечты были не моими, а мамиными. Они с бабушкой с детства восторгались моим талантом и выбрали это будущее, даже не спросив о моих настоящих желаниях. Пожалуй, то была и не жизнь вовсе. Лишь метание птицы в замкнутой клетке.

Тяжело вздохнув и вытерев последние слезы, я натянуто улыбнулась. А может, все не так уж и плохо? Может, это и не наказание вовсе, а настоящий подарок? Еще одна возможность прожить жизнь сначала? И в этот раз уже так, как я сама того захочу.

– Р-р-р-р-р, – вдруг услышала я позади себя рык, абсолютно точно не предвещавший ничего хорошего.

Переборов желание тотчас пуститься в бегство, я с трудом нашла в себе силы медленно обернуться. Разумеется, то, что я увидела, дало еще один повод бежать (и я бы все-таки применила этот план, если бы с самого начала не знала, насколько он провальный). Голодным взглядом на меня смотрел волк с неестественно черной, под стать ночному небу, длинной шерстью и пронзительными глазами-сапфирами, излучающими саму смерть. Из его приоткрытой пасти тянулась слюна, необычайно ясно намекающая на желание моего нового знакомого утолить дикий голод. Ну а мельком увидев на клыках хищника кровавые следы, я со всей ясностью осознала, что просто не в состоянии сглотнуть образовавшийся в гортани комок.

Мысленно я спросила себя о том, что будет, если умереть в этом так называемом виртуальном мире, но вместо нормального объяснения вновь вспомнила об обелисках, которые могут дать ответ на любой интересующий вопрос. Сказать, что мне это ничуть не понравилось, означает не сказать ничего. И почему я по жизни такая невезучая?! Да еще и дура, с какой стороны ни посмотри! Ведь наверняка его внимание привлекли именно мои всхлипы с рыданиями... Стоило только решить начать жизнь сначала, и я тотчас повстречалась с новой возможностью умереть, на этот раз – уже безвозвратно!

Самокритика самокритикой, но стало явно не до нее. Решение пришлось принимать в течение секунды, и стыдно признавать, но варианта лучше, чем со всех сил рвануть к огромному дубу с низкими, толстыми ветками, я не смогла придумать.

Изначально меня от волка отделяло метров восемь, но когда я добралась до спасительного дуба, это расстояние уже сократилось максимум до трех. Ловко схватившись за нижнюю ветку, я сделала первую попытку подтянуться, которая чуть не окончилась провалом.

Слава всему, мне удалось дать шипованной кроссовкой волку по морде, и пока он на секунду отвлекся, совершить уже более удачную попытку. Мое туловище оказалось на ветке, но времени расслабиться не было, так как ноги все еще оставались в зоне досягаемости хищника. Сжав волю в кулак и добавив к стараниям зайца еще с десяток новых царапин, я все-таки смогла закинуть на ветку сначала правую ногу, а затем и левую.

Разумеется, после моего подвига ныло все тело, но тем не менее жалобный взгляд волка снизу служил своеобразной наградой. Передохнув еще минуту-другую, я осторожно и не спеша переместилась на ветку повыше. Просто на всякий случай.

Вот только не успела как следует восхититься молниеносностью своей реакции и скоростью бега (то ли от шока, то ли от страха, но бежала я в разы быстрее, чем когда бы то ни было, причем совсем без одышки), как внезапно осознала всю плачевность сложившейся ситуации. Потеряв добычу из виду, волк вовсе не собирался сдаваться и уходить. Все было как раз таки наоборот: устроившись у солнечной стороны дуба, он удобно улегся в ожидании момента, когда уже не обед, а ужин будет подан к столу.

Со злости я сорвала ближайший желудь и бросила волку прямо в голову. Конечно же, промахнулась. Обычно у меня не было проблем с меткостью (не зря же в детстве посещала секцию стрельбы из лука), однако тут сказывалось слишком нестабильное эмоциональное состояние. Сделав глубокий вдох и кинув в морду волку пару проклятий, я потянулась за следующим желудем-снарядом.

– Эй ты, уходи отсюда! И не надейся, что я слезу! Только зря время потратишь!

Ноль реакции.

– Не слышишь, что ли?! Говорю, уходи! Я скорее тут с голоду помру, чем стану твоей закуской!

Ноль реакции.

– Ну пожа-а-а-а-луйста, – после десяти минут угроз начала просить я. – Ты ведь хороший волк, правда? Знаешь, я совсем невкусная, а вон в ту сторону побежал зайчик – ну просто объедение!

И, разумеется, ноль реакции.

Ну что за наказание?! Разозлившись на весь мир и больше всех на себя саму, я стала злобно зыркать по сторонам. Только тогда впервые заметила значительную смену пейзажа прямо по курсу. Метров через тридцать опушка леса заканчивалась и начиналось зеленое поле. Где-то далеко-далеко оно сливалось с горизонтом. Небо оставалось ясным, без облаков, солнце медленно перекатывалось в сторону захода, что означало: еще пара часов, и наступят сумерки. Дальше вдоль опушки леса, по правой стороне, виднелись горы. Огромный горный хребет с ярко выраженными заснеженными вершинами. К тому же такой знакомый... Казалось, что я уже видела этот пейзаж раньше, возможно, в школьном учебнике по географии.

В конце концов я смогла попасть желудем в голову волка, однако его голодно-злой рык тотчас лишил меня желания продолжать эксперименты. Со временем я смогла справиться с изначальным ужасом, тогда же прекратились и безнадежные попытки завязать диалог. Смирившись со своей участью, я потянулась собирать листья дуба, которые, как рассказывала бабушка, имели немало полезных свойств. Слегка размяв, я уже была готова приложить их к десяткам царапин на руках и ладонях, однако в итоге лишь разинула рот, не веря тому, что вижу. Порезов не осталось! Совсем! И даже рана, нанесенная зайчиком, исчезла, как будто ее никогда и не было. Тогда я впервые задумалась о том, что, несмотря на схожесть этого мира с родной Землей, жизнь здесь абсолютно точно будет существенно отличаться от моей прошлой. И если я не хочу умереть в самом ближайшем будущем, необходимо понять основные законы и принципы «Земли двадцать один, варианта четырнадцать».

Без особого энтузиазма я все-таки решила вновь покопаться у себя в голове. Делать-то все равно нечего: оставалось лишь сидеть здесь и ждать в надежде, что рядом пробежит

мясистый заяц (а еще лучше – олень!), которого волк посчитает куда привлекательнее моей скромной персоны. Среди кучи полученной информации нашлась и та, что объяснила случившееся. Оказывается, мое тело «просто вернулось к начальным характеристикам», и более того, здесь это не являлось чем-то странным. Регенерация тела – обычное дело в виртуальном мире с кодовым названием «Земля двадцать один, вариант четырнадцать». Дальше шли монстры, уровни силы, магия... Систематизировать получаемую информацию было непросто, но тем не менее я старалась изо всех сил, понимая: здесь и сейчас на кону стоит моя жизнь. Тем временем вокруг ничего не менялось. Умные звери обходили это опасное место за тридевять земель, пока волк все так же лежал под деревом, лишь иногда перемещаясь за солнцем.

В общем, меня охватило полное отчаяние, и я абсолютно не знала, что дальше делать. Интуиция подсказывала: не произойди то, что произошло, и я обязательно учудила бы какую-нибудь глупость с катастрофическими последствиями.

Но мне повезло! Несказанно повезло!

Ближе к вечеру, когда солнце потускнело, не так далеко от дуба, на котором коротала время, я увидела человеческую фигуру. Всмотревшись, поняла, что это молодой парень, одетый в, мягко говоря, странную одежду. На нем был самый что ни на есть настоящий доспех! Похожие я видела в фильмах о Древнем Риме и опять-таки в школьных учебниках, на этот раз уже по истории. Но что еще более странно: за спиной парня виднелся щит. Настоящий щит! Конечно, проведя небольшое исследование об этом мире, я уже поняла, что подобным вещам мне не следует удивляться, вот только... Теория и практика – два абсолютно разных понятия.

Фигура все приближалась. Тем временем я уже знала, что нужно делать. Там, где есть щит – есть и меч, а значит, разобраться со зверюгой парню будет совсем несложно. Если же нет... В любом случае я не собиралась ждать конца поединка. Было трудно даже вообразить намерения странного парня, к тому же его внешний вид совсем не внушал доверия. В общем, решено! Как только волк отвлечется на незнакомца – тотчас побегу в сторону поля настолько быстро, насколько это вообще возможно.

Довольная найденным решением, я набрала в легкие побольше воздуха и изо всех сил закричала в точности как типичная сёдзё-героиня.

– Помогите! Пожалуйста, кто-нибудь, спасите меня!

## Глава 3

*Андрей Смирнов*

Как я и подозревал, первые монстры, а точнее, обычные животные – зайцы там, или белки с оленями – были неагрессивные. Пока я рассматривал трех зайцев, что прыгали на опушке леса, то решил кое-что еще узнать у системы. Первый вопрос касался моих уровней и их роста, а второй – количества получаемой экспы, или, по-другому, опыта с этих самых животных. Ну а третий относился к различному оружию, а точнее, к владению таковым. Ответ, как и до этого, я получил сразу. Новая инфа возникла в голове, быстро заполнив пробелы в знаниях.

С опытом за уничтожение животных и других монстров все было просто, и демонстрировалось несложной формулой, а именно: уровень монстра нужно просто умножить на пятьдесят, и в итоге получится количество экспы с твари. Простая и понятная формула. Правда, возник вопрос, а почему именно пятьдесят, а не, допустим, пять или два? Зачем нужна такая огромная разница? Оказалось, что опыт можно получить не только с монстров, но и занимаясь каким-то делом. Например, приготовлением еды или сбором травы, или даже добычей руды, в общем, хоть фермером становись и тоже расти в уровнях. Вот там уже прибавки совсем другие. Начиная с единицы и заканчивая сотнями. Все зависело от умения и полученного результата. Приготовил, допустим, еду, но она, мягко говоря, невкусная, однако при этом хоть немного питательная и главное – неядовитая, то получай единичку опыта. А вот если смог создать шедевр кулинарный, да еще и тот, что дает бонус к одной из характеристик, то можешь получить за это хоть сто опыта.

В таком разрезе получалось, что тот, кто был в прошлой жизни кулинаром или тем же фермером, мог вообще за монстрами не бегать, а просто качаться с помощью своих знаний из прошлой жизни. Такое же преимущество получили те, кто в прошлом занимались единоборствами или владели холодным оружием. Если я получил от системы лишь базовые основы владения оружием и кое-как умел драться, то они, получалось, во много раз превосходили меня в этих дисциплинах. Да, я мог увеличить уровень владения щитом и мечом до уровня профессионала, вот только мне на это нужно потратить время, а им только использовать свои же знания из прошлого. Все-таки хорошо, что я выбрал магию. Тут ни у кого не было преимущества.

С моим собственным уровнем все обстояло куда как сложнее. Для начала прогрессия нужной экспы на каждый уровень совершенно не походила ни на что мне знакомое. Она была простая, но имела серьезные подводные камни в будущем. Формула для начальных уровней незамысловата. Уровень умножить на сто и все. Но так только до пятидесятого. Именно на нем можно выбрать первую специальность. Так вот, если с сорок девятого на пятидесятый нужно четыре тысячи девятьсот опыта, то с пятидесятого до пятидесят первого нужно пятьдесят тысяч экспы! А это уже совсем другой вопрос. Хотя если рассуждать логично, то не так чтобы и много. Да, уже так легко уровень не возьмешь, но и особых проблем я не видел.

Получалось, что до пятидесятого расти легко и просто, а после него уже появятся первые сложности. Если до этого, убив всего двух монстров своего уровня, получал новый, то после полтинника нужно убить двадцать монстров. И все бы хорошо, если бы дальше не происходило таких же скачков каждые пятьдесят уровней. Арифметика в них была простой, как топор. То есть добавлялся еще один нолик в конце. Другими словами, чтобы взять сто первый уровень, нужно набить не сто тысяч экспы, а миллион. На сто пятидесятом уровне уже пятнадцать миллионов, а на двухсотом совсем все просто: двести лямов – и двести первый уровень твой.

Допустим, не будем пока рассчитывать двухсотый, нам до него как до луны. Возьмем поближе. Получается, что для взятия сто пятидесят первого уровня нужно грохнуть всего-то две тысячи монстров! А это, я вам скажу, уже приличное число. Конечно, есть еще элитные

монстры, за которых опыта дается в десять раз больше, вот только они не просто так называются элитными. Их еще попробуй убей. А на двухсотом так и вовсе придется записаться в поклонники ядерной бомбы или Армагеддона. Как по-другому уничтожить двадцать тысяч монстров, я не знаю. Насчет более серьезных уровней я и вовсе промолчу. Слишком там нереальные числа, больше похожие на геноцид всего живого на материке, а не на обычный кач. С другой стороны, я пока еще не знаю всех механик системы, а значит, все может быть не настолько печальным. К тому же нельзя забывать о том, что начальные уровни даются даже как-то слишком легко. Видимо, так сделано для того, чтобы большая часть людей не сдохла от начальных монстров.

Размышления не мешали мне действовать. Каст корней на зайца, столб огня, три секунды, и опыт в количестве пятидесяти единиц получен. Заяц первого уровня убит. Вот только кроме экспы ничего не дали. Ладно. Идем дальше. Искать более высокие уровни я пока не стал. Зачем? Зайцы есть, и опыт по полтиннику капает. Да и пока повышать мне ничего не надо. Иногда попадались белки и тоже уходили в расход. Интересно, а если я подожгу лес, то опыт за убитых зверюшек получу? Ответ меня, с одной стороны, опечалил, а с другой – обрадовал. Нет, не получу. Для того чтобы мне капала экспа, нужно, чтобы цель погибла в радиусе ста метров от меня. А обрадовал он тем, что не нужно опасаться маньяков, которые, как и я, задумаются над подобным вопросом. Кстати, дистанция так же обламывала всех любителей ловушек. Ставить-то можно, но кто будет сидеть и ждать на одном месте возле них?

Так я и шел по опушке леса, высматривая зайцев и постепенно их уничтожая. Заодно, не теряя времени, узнавал все новые приколы местной системы. В общем и целом все было понятно, разве иногда возникал диссонанс с теми играми, в которые я играл, но это некритично. Например, невозможность создания группы. Тут ее просто не имелось. Зато была очень странная система разделения опыта. Если я, например, убью монстра, а в радиусе ста метров обнаружится другой человек, то опыт с этого моба разделят автоматически на двоих. Другими словами, опыт делился поровну на всех, кто рядом. Не очень приятная система, которую многие явно будут использовать для халявной прокачки.

Человек вообще в этом плане то еще ленивое животное. Если можно, ничего не делая, получать опыт, то почему бы так и не сделать? Найти каких-то ребят, что убивают монстров, и упасть им на хвост. Они трудятся, а тебе капает опыт. Еще и лут с монстра можно украсть, если раньше успеешь добежать до трупика. Конечно, кто-то захочет дать в зубы за такое, но сможет ли? Это все-таки не игра, а почти реальная жизнь. И если, допустим, парня можно избить, то что делать с красивой дамочкой, невинно хлопающей ресницами? В общем, как ни крути, но от такого распределения явно возникнут проблемы, и у многих.

Имелась еще одна очень важная информация. Касалась она клана. Его может создать кто угодно, но для этого нужны два человека. Уровень клана растет вместе с уровнями персонажей, но примерно в сто раз медленнее. Но самое главное заключалось в клановых пассивках. Вот тут было очень много вкусного и важного. Особо усилить персонажа не выйдет, но даже небольшая прибавка – это существенный бонус. Иногда и один лишний ХП может спасти жизнь. Казалось бы, сам Бог велел побольше народу в клан напихать, но не тут-то было. Имелся в кланах еще один нюанс, и назывался он – активные умения усиления персонажа. Так вот, такие умения можно применять на почти постоянной основе только на пятерых членов клана, а остальные должны ждать своей очереди. Причем, я тут прикинул, если в клане всего двое, то можно держать баф на двоих чуть ли не каждый третий бой.

– Помогите! Пожалуйста, кто-нибудь, спасите меня!

Этот крик из леса моментально выбил меня из размышлений. К тому же он еще оказался женским. Хм. И кто это у нас кричит? Присмотревшись, я заметил на одной из веток дуба молодую девушку, так сразу и не понять, сколько ей лет, хотя о чем это я? В этом мире все молодые и красивые. Так. А почему она кричит? Кто там загнал бедняжку на дуб? Осторожно



приближаясь к деревьям, я наконец увидел виновника женской паники. Волк. Хм. С такой зверюгой я еще не сталкивался, хотя уже успел набить себе пятый уровень. Что же, попробуем спасти красотку.

Применил корни и сразу же столб пламени, на всякий случай при этом смещаясь в сторону дуба. Мало ли, может, это совсем не низкого уровня зверюга. Рисковать не стоило. И очень вовремя я это сделал. Волк остался жив после моего заклинания. К тому же его полоска жизни просела всего процентов на десять. Вот это поворот. Мысли мелькали быстро, но еще быстрее я домчался до дуба, того самого, на котором сидела девушка, с ходу разогнался по стволу, а затем, извернувшись, схватился за соседнюю с дамой ветку. Моментально подтянулся и, уже сидя наверху, оценил обстановку. Волк со злостью смотрел на нас двоих и сверкал глазами. Его уровень жизни постепенно восстанавливался. Однако печально. Кажется, придется использовать свободные очки. Или нет? Повернувшись, я встретился со взглядом зеленых глаз моей соседки.

– Привет. Как жизнь? – улыбнувшись, произнес я.

– Как жизнь?! – Ее глаза метали молнии, а зубы скрипели от злости. Какая агрессивная дамочка. – И как это понимать? Я о помощи просила, а не о странной компании!

– Йо! Полегче, леди. Я как бы уже тут. – Подняв руки в защитном жесте, я слегка отстранился.

– В этом-то и проблема. По идее, ты должен быть внизу, добивать эту зверюгу.

– Кому я должен, всем прощаю, – усмехнулся я. – К тому же я наверху, и что-то придумаем. – После чего неуверенно закончил, глядя на волка внизу: – Наверное.

– Радует, что ты можешь шутить в нашей ситуации, но лично я ничего смешного не вижу. И твое «наверное» мне особенно не внушает доверия.

– А ты что, куда-то спешишь? – задумчиво глядя на серого, спросил я. – Да и вообще, как ты умудрилась такую зверюгу на себя заагрить?

– Предлагаю обойтись без подробностей, – ссутулив плечи, сказала девушка, глядя при этом куда угодно, но только не на меня. – Ладно, прости, что накричала. Я вся на нервах, да еще и этот клыкастый даже не думает уходить...

– Бывает, – пребывая в своих мыслях и оценке угрозы, на автомате ответил я. Меня больше волновал волк, чем непонятное состояние соседки по дереву. – Меня, кстати, зовут Андрей, и я – маг. А ты кто по скилам?

– Эм... Как насчет того, чтобы перевести вышесказанное на нормальный, человеческий язык?

– Э? – удивленно перевел я взгляд на девушку. – Имя свое расшифровать, что ли? Хотя не отвечай, и так ясно. Ты не геймер, так?

– Геймер? Это те отшельники, что постоянно рубятся в свои игрушки и белого света не видят? Конечно же нет.

– М-да. Печально. Как же все запущено, – сокрушенно покачал я головой. – Позволь угадать, ты еще даже не выбрала скилы, тьфу ты, то есть умения? Хотя чего я спрашиваю, и так все ясно. И уровень у тебя, похоже, стартовый и первый? – без особой надежды на успех все-таки спросил. – Ты хоть свою табличку персонажа уже видела?

– Табличку персонажа? Я же просила на человеческом! Хотя если ты о том, как я выгляжу, это у меня узнать получилось, – зыркнула на меня девушка с нескрываемой гордостью. – Но почему ты сказал «персонажа»?

– Мысленно скажи «статус», а потом так же мысленно попроси пояснения по каждой из строчек, которые появятся, – тяжело вздохнув, произнес я. – Ну и заодно можешь наконец представиться. Или мне тебя называть «дамочка с пепельными волосами»?

– Виолетта, для своих просто Вета, – окинув меня придирчивым взглядом, уточнила дамочка. – Виолетта. Хм... Не совсем поняла, но... – Зачем-то закрыв глаза, девушка с головой окунулась в эксперименты.

Пока моя соседка с длинными ногами и симпатичной фигуркой, да и что греха таить, личико тоже ничего так, разбиралась с кучей новых знаний, я задумчиво смотрел на волка. И как же тебя грохнуть, лохматый? Если я снял процентов десять, то тогда у этого гада клыкастого около четырехсот ХП. М-да. Жестко. Сорок кастов – это вам не шутка. Ну или десять полных моих прокастов. В любом случае убить будет сложно. Интересно, как эта зеленоглазка умудрилась такого уровня монстра подцепить? А еще интересно, она специально надела шорты, чтобы мужиков соблазнять, или просто своими ногами гордится? Стоп. Что-то не о том я начал думать.

Итак. Сорок кастов. Корни – семь секунд, откат умений – десять, плюс нужно восстановить ману. Может, плюнуть на все и закинуть свободные три очка в дух? Сейчас у меня три инты и три духа, а можно сделать больше духа, например. А то я сам себе противоречу. Вместо того чтобы усилить себя, чего-то жду. Вот только я хотел поднять совсем другое, и на мой взгляд, более важное, а именно – стойкость. Да и ловкость с силой стоит тоже повысить. Это как-никак моя возможность выжить. Но целый день чего-то жду. Может, сейчас? А стоит ли? Хм. Не знаю. Нужно понять, какой урон у монстров. Хотя нет. Рисковать не будем. Все три в стойкость. ХП мне сейчас нужнее всего. Вот теперь совсем другое дело. Сто десять ХП – это вам не восемьдесят. Следующие очки буду кидать в инту и дух попеременно. Нужно догнать до десятки, а дальше будем смотреть.

– Эй! – грубо прервала мои размышления девчонка. – Вы долго друг на друга зыркать будете? Лучше помогите мне, раз все равно заняться нечем. Хочу кое-что узнать об этих твоих скилах.

– Спрашивай.

– Тут есть: двойной выстрел, зоркий глаз, точный выстрел, оглушающая стрела. Это ведь подразумевает... стрельбу из лука? То есть лучника? – Впервые за время нашего соседства ее глаза загорелись, сама же девушка явно пребывала в радостном нетерпении.

– Хочешь стать лучником? – понятиливо хмыкнул я. – Что же, хороший выбор. Вот только если до этого ни разу в жизни не держала лук в руках, будет сложно.

– Я долгое время занималась стрельбой из лука. Пока, ну... – На мгновение на ее лице появилась какая-то уж слишком грустная тень и столь же быстро исчезла. – В общем, неважно. Я давно не практиковалась, но думаю, на что-то еще способна.

– Ясно. Что же, попробую помочь, раз уж мы оказались на одном дереве и волка нам, похоже, придется убивать вдвоем. – Задумавшись на пару секунд, я продолжил: – Первое, что тебе нужно сделать, это выбрать умение «магические корни», они остановят цель на семь секунд, а это то, что нам нужно. Из умений лучника советую выбрать двойной выстрел и оглушающую стрелу. Точнее, не советую, а настаиваю, если ты, конечно, хочешь убить волка. Надеюсь, свободные очки характеристик еще не успела истратить?

– Нет, я пока еще ничего не тратила... Но убить?! Он же живой. Да, хищник, да, враг. Но живой! По правде сказать, не думаю, что смогу...

– В этом мире все просто – или они нас, или мы их, – равнодушно пожал я плечами. – Для начала тебе нужно уяснить: это не живые существа, а обычная компьютерная симуляция. Хорошая, но все же симуляция. Касаемо характеристик, то повысь интеллект на три и дух на два. После чего выбери умения.

– Хм... – с подозрением в голосе протянула Виолетта. – А ты тут давно? Что-то уж слишком хорошо освоился.

– Думаю, мы здесь появились все одновременно сегодня утром, но если ты раньше, то... – многозначительно посмотрел я на нее.

– Нет, – облегченно выдохнула и пожала плечами соседка. – Я тоже проснулась сегодня. Но тогда... Разве ты не понял, что мертв?

– И что с того? – невозмутимо ответил я. – Я рад, что опять жив, лично мне этого достаточно. Хотя кое-какие вопросы я бы задал обелиску. Как минимум хотелось бы узнать, попали в этот мир мои друзья или нет.

– Да, я бы тоже не прочь кое о чем у него спросить. К примеру, кто и зачем меня убил. Сколько ни думала, просто не верю в несчастный случай. К тому же... Теперь, когда ты это сказал, думаю, кое-кто из моих знакомых тоже может здесь оказаться.

Задумчиво смерив взглядом красотку, я мысленно прикидывал, стоит связываться с ней или нет? С одной стороны, мне нужен напарник для создания клана и в бою, но с другой – она же новичок в играх. Сложное решение. Тащить с собой бесполезный груз не хотелось, даже если у этого груза симпатичное лицо и тело. Вот только когда еще я встречу хоть кого-нибудь? Да и, если честно, мне бы хотелось избегать других людей, пока не достигну хотя бы сотого уровня. Дилемма. Хотя что я теряю?

– Если у тебя цель – достичь обелиска, то мы можем отправиться дальше вместе. Если ты не против, конечно, – не очень уверенно предложил я.

– Хм... – Около минуты соседка молчала, размышляя. – Не буду лукавить: рядом с тобой мои шансы выжить наверняка повысятся. Ты тут явно как рыба в воде. Вот только это меня и смущает! Зачем тебе я в таком случае? Признавайся! Что именно ты задумал?!

– Ничего. Простой и банальный расчет, – спокойно пожал я плечами. – Мне нужен напарник для создания клана. Клан дает очень много полезных плюшек, можешь сама уточнить у системы, а еще мне нужен тот, кто прикроет спину. Что же насчет моих знаний, то и тут все просто. Я профессиональный геймер, не раз занимал первые места в различных киберспортивных турнирах. Так что, как видишь, ничего загадочного во мне нет.

– Задрот, значит... Ой, прости, это я не подумав. Что ж, раз так, – девушка довольно ухмыльнулась. – Пожалуй, я не имею ничего против союза. Признаюсь, в холодный расчет верю больше, чем в добрые намерения. И это меня устраивает. На первых порах.

– Можешь не извиняться, ничего плохого в слове «задрот» нет, оно уже давно стало больше признанием мастерства, чем оскорблением, – усмехнулся я. – И раз ты согласна, то принимай предложение на создание клана.

Функционал создания клана был довольно прост. Выбираешь название, потом того, с кем хочешь его создать, а после система все делает автоматически. Главное, чтобы название не было занято кем-то другим. Как оказалось, двух одинаковых или даже похожих кланов в мире не будет. Например, создав клан «Феникс», другой игрок, какие бы цифры ни добавлял перед или после, не сможет зарегистрировать клан типа «111Феникс222». Даже если это будет «Золотой феникс». Продвинутая система, которую уловками обмануть не выйдет. Я же выбрал специфическое название. Давно хотел такое, но все время наткнулся на возражения своих товарищей. Видите ли, слишком громкое и пафосное. Хотя как по мне, название «Бессмертные» в этом мире самое актуальное. Или станешь таким, или умрешь.

– Хах, «Бессмертные», значит. Ты, я смотрю, любишь звучные названия, – девчонка улыбнулась еще шире и, долго не думая, подтвердила мой запрос. – Мне нравится. Я здесь умирать не планирую. Раз уж нам дали еще один шанс, не будем тратить его впустую.

– Раз клан создан, то пора переходить к решению проблемы волка, – кивнул я в сторону серого. – Хотя стоп. Оружие. Совсем забыл. У тебя есть магазин. Купи в нем подходящий лук, он идет сразу в комплекте с колчаном. Удобная вещь, бесконечный запас стрел. Ну да я не об этом. Покупай хорошего качества, тот, что стоит шестьдесят монет. Еще за десять купи трехпалые перчатки для лучников, а на оставшееся закупи десять банок здоровья и двадцать маны.

– Не люблю я, конечно, когда кто-то мной вот так командует, но думаю, в нашей ситуации нет смысла вступать в споры. Подожди, сейчас сделаю, – согласилась Виолетта. – Заодно приобрету умения и повышу дух с интеллектом. Бр-р-р-р... И все-таки это как-то дико звучит.

После небольшой паузы в ее руках появился классический лук, а за спиной колчан со стрелами. Ну и перчатки тоже.

– Эй, ты только посмотри! Он прям из воздуха материализовался! Это же... Просто идеально! Я так давно в руках лук не держала! Боже, какая ностальгия, – восторгалась новая знакомая, не скрывая бурной радости и не менее бурного воодушевления.

– Перед тем как атаковать волка, постреляй куда-нибудь, да вон хоть в соседнее дерево, заодно применишь свои умения лучника – двойной выстрел и оглушалку, – предложил я, дождавшись, когда бурные эмоции Веты пойдут на спад.

– Хорошо. – Девушка сделала глубокий вдох. – Была не была!

Как я и ожидал, первые выстрелы полетели куда угодно, но не в цель. Неудивительно. Стрелять после перерыва непросто, так еще и наше текущее расположение только усложнило ситуацию. Сами же умения сработали идеально и уже точно в цель. Вот только особых эффектов при их применении видно не было. Разве что при двойном выстреле вместо одной стрелы вылетело сразу две, хотя на тетиве лежала именно одна.

– Отличный результат, – довольно кивнул я. – Тебе еще нужно потренироваться или можем приступить к более важной цели?

– Отличный результат?! Издеваешься, что ли? Не ожидала, что все будет настолько плачевно... Тем не менее, думаю, в замершего на месте волка попаду без особых проблем. По правде сказать, мне тут сидеть давно надоело. Ты ведь уже придумал план, как нам выбраться, или я не права? – спросила напарница, пристально наблюдая за мной.

– Да, придумал, – снова кивнул я. – Корни действуют семь секунд, у нас их два, еще на три секунды будет стан от твоей стрелы. Итого семнадцать секунд. Откат у наших умений десять, плюс с помощью банок маны мы восстановим запас, но он восполняется не сразу, а в течение десяти секунд – десять маны. Потому последовательность такая. Ты бросаешь корни и сразу после этого пьешь банку, после чего делаешь двойной выстрел. Я же кидаю столб огня и тоже юзаю банку. Следующие корни бросаю я. Опять повторяем свои умения, и постоянно каждые десять секунд пьем банки. Судя по моей первой атаке, у волка четыреста ХП жизни. То есть нам нужно сорок атак умениями, и он умрет. Ах да, совсем забыл. В настройках поставить отображение жизни противника и союзника. Как только закончатся мои корни, ты должна кинуть свои. Если вдруг мои или твои сорвутся или не пройдут, применишь оглушающий. Все понятно?

– Схема вроде простая, ничего сложного... Вариантов у нас нет, так что давай попробуем. Только... Этот волк в точности как настоящий. Знаю, что капризничаю, но я всегда была против лесной охоты...

– Думаю, после боя твое мнение резко изменится, – хмыкнул я в ответ. – Так что если готова, то начинай.

В ответ Вета лишь тяжело вздохнула и кивнула. После чего, обернувшись к волку и пару секунд поколебавшись, все же применила корни. А дальше началось. Времени на раздумья не осталось. Кастанув столб пламени, я внимательно следил за ХП волка, заодно контролируя секунды действия корней. И не зря. Вместо семи секунд корни работали только шесть. Так что быстро накинув новые корни, я предупредил напарницу.

– Корни всего шесть секунд работают. Будь внимательна!

Вета, не отвлекаясь, сосредоточенно кивнула. Да и куда ей отвлекаться. Это я кастанул и жду, а ей еще и простые стрелы пулять можно. Урон, правда, от них копеечный, всего по два или три, но все равно лишним не был. Волк между тем рычал на нас со всей своей свирепостью, но когда у него остались лишь жалкие тридцать ХП, жалобно заскулил. Хорошо, что в этот

момент наступила моя очередь, и у меня рука не дрогнула, а вот у Веты вполне могла. Вон как она побледнела. Хотела даже меня остановить, но не успела. Волчара сдох.

*«Вы получили 250 единиц опыта. Получен новый уровень».*

О как, а волк у нас, по ходу, десятый уровень был. По двести пятьдесят каждому – это серьезно. Бедная девушка так вообще замерла на месте от изумления, видимо не знала, куда смотреть. То ли на новые уровни, то ли на то, как я, спрыгнув простым движением, забрал лут с волка, а после его труп просто исчез, как и не было. Лут, кстати говоря, вышел неплохим. Мы получили по десять медных монет, а я еще и шкуру волка, которую можно либо продать в магазин за двадцать медных, либо что-то из нее сделать. Последнее не для нас. Инструментов нет, да и не думаю, что кто-то из нас сможет работать с таким материалом. Так что, продав шкуру в магазин, я перекинул еще десять медяков девушке. Для передачи кому-то денег никого обмена в этом мире не нужно. Просто выделяешь нужную сумму и кидаешь кому хочешь. И что там у меня по статам?

Андрей Смирнов

Общие параметры:

Раса: человек

Возраст: 1 день

Пол: мужской

Титул: отсутствует

Клан: «Бессмертные»

Профессия: отсутствует

Специальность: отсутствует

Уровень: 6

До следующего уровня 50/600

Здоровье: 110/110

Мана: 30/30

Выносливость: 80/80

Сопротивление магии: 0,3 %

Сопротивление физическим атакам: 0,3 %

Сопротивление ядам: 0,8 %

*Основные характеристики:*

Сила: 8

Ловкость: 8

Интеллект: 3

Дух: 3

Стойкость: 11

Свободных очков: 1

*Вторичные характеристики:* отсутствуют

Свободных очков: 6

*Умения игрока:*

Магические корни 1ур.

Мгновенное исцеление 1ур.

Столб пламени 1ур.

Свободных очков 2.

*Достижения игрока:* отсутствуют

*Эффекты:* отсутствуют

## Глава 4

### *Виолетта*

Волк действительно исчез! Просто испарился! От созерцания этого чуда мне с трудом удалось удержаться на ветке и не полететь вниз головой. Значит... он и вправду был *неживым*. Меня чуть не съела *система*. Вот, значит, каков мой нынешней мир. Он прекрасен, как детская сказка, но в то же время жесток, как бесконечный кошмар наяву.

«Реальность бывает иногда как удар ногой по лицу...» – Ах-ах-ах, забавно, но похоже, Джон Дориан из сериала «Клиника» все-таки знал, о чем говорил.

Собравшись с мыслями и слегка успокоив мечущееся в грудной клетке сердце, я осторожно слезла на землю вслед за Андреем, который уже какое-то время что-то спокойно решал с системой. Похоже, о волке он забыл в то же мгновение, когда у того закончилось последнее здоровье, и теперь думал лишь о том, как извлечь побольше выгоды из нашей победы. Кажется, его совсем не волновало то, что нас чуть не убила *система*. Вот бы позаимствовать у него выдержки... Через пару секунд мне пришло уведомление о получении десяти медных монет.

Рядом с ним появилось и другое, а именно: «Вы получили 250 единиц опыта. Получен новый уровень». Его я, конечно, уже давно заметила, вот только по-настоящему вникнуть в смысл сказанного решила только сейчас. Мысленно вызвав статус, я взглянула на строчку «уровень» и (о боги!) там стояла цифра два! Не веря своим глазам, я закрыла окно, перевела дыхание и снова открыла. Все так же! Заветная цифра никуда не исчезла! Чтобы удостовериться окончательно, я повторила эксперимент еще пару раз (закрыла-открыла) и в конце концов окончательно убедилась: глаза меня не обманывали – я на самом деле повысила уровень! Не без чужой помощи, разумеется... Ну да ладно, сейчас не об этом. Конечно, интуиция подсказывала, что до уровня нового знакомого мне еще далеко, тем не менее какой-никакой, но повод для гордости все-таки был. Я действительно могла начать жизнь сначала и прожить ее совсем по-другому! Чем не мотив для небольшой радости?

Еще одной хорошей новостью в дополнение к решению проблемы с зубастым и повышению уровня была моя первая здесь покупка: лук, колчан со стрелами и пара спортивных перчаток. В руках я крепко сжимала олимпийский лук классического образца. От того, которым люди пользовались еще в далекой древности, он не особо отличался – разве что лучшим качеством материалов и небольшими усовершенствованиями вроде прицела и стабилизатора. Конечно, сейчас (в смысле множество тысячелетий тому назад) большинство лучников-спортсменов постепенно начинали отдавать предпочтение блочным лукам (или, как их еще называли, компаундам), так как в использовании они куда удобнее. Тем не менее я себя с каким-то иным видом лука никогда даже не представляла. А как иначе? Я с детства была фанаткой фэнтезийных книг, а слегка повзрослев, аниме и манги.

Теперь о самом луке. Рукоять – прочная и жесткая, но легкая. Плечи – деревянные, выкрашенные в черный, армированные стекловолокном или, возможно, каким-то новым, неизвестным в две тысячи двадцать третьем году заменителем. К тому же по длине – просто идеальные! В прошлом я никогда не могла подобрать себе правильный лук и часто испытывала неудобства, натягивая тетиву, тут же складывалось впечатление, что оружие подобрано системой строго по меркам для меня одной (будь это и так, после всего произошедшего я не сильно бы удивилась).

Дальше – тетива. Чуть тоньше, чем обычно, но, впрочем, такая же прочная. Единственное, мне так и не удалось определить материал, из которого та сделана: на обычный дакрон не похоже, возможно, опять-таки что-то, придуманное в будущем. Стабилизатор – небольшого размера, такой же, каким я когда-то любила пользоваться, плюс легко отсоединялся. Эх, пожа-

луй, с таким оружием и Олимпийские игры вполне себе можно выиграть. Интересно, а в настоящем мире есть такие? Ой, что-то я опять отвлеклась! Обобщая, я была просто в восторге от нового приобретения, и только присутствие Андрея удерживало меня от того, чтобы запрыгать на месте от радости, как маленькая девочка, получившая на Новый год именно то, о чем всю жизнь мечтала!

Из перчаток в магазине я выбрала так называемые (исключительно мною) двухпальцевые – специальные перчатки для лука, что надевались лишь на большой и указательный палец левой руки – той, что держала рукоять, и на четыре пальца на правой – той, что оттягивала тетиву. Не знаю почему, но они мне всегда нравились больше привычных, рассчитанных на три центральных пальца. Хотя... Думаю, прикупить в будущем еще одну пару другого вида будет неплохо.

Стрелы также не подвели. Наиболее приятный бонус – они никогда не заканчивались: сколько бы я ни стреляла, в колчане всегда можно было взять еще и еще. Единственное, что смущало на первых порах – это охотничий наконечник. Разумеется, раньше я практиковалась лишь со спортивными. Тем не менее, после того как собственными глазами увидела, что охотиться мне предстоит вовсе не на живых существ, слегка успокоилась. Не скажу, что логические доводы прямо-таки полностью заглушили крики совести, но по крайней мере, притупить их на время все-таки смогли. Да и был ли у меня другой выбор? Я хочу жить! Пусть и в этом странном мире, но *жить*! Однако, похоже, осуществление данного желания требует исполнения некоторых условий. К сожалению, не мне здесь диктовать правила, как говорится, в чужой монастырь со своим уставом не ходят. Думаю, пока это неживые существа – все должно быть в порядке. По крайней мере, я на это очень надеюсь.

Посмотрев на ясное и такое реальное небо, я нервно улыбнулась тому, что даже оно – обычная компьютерная симуляция. Как и солнце, и деревья, и трава, на которой я стою... Просто уму непостижимо! Их же совсем не отличить от настоящих! И как только люди будущего смогли создать нечто настолько невероятное? Интересно, что сейчас происходит в реальном мире? Думаю, он совсем не похож на тот, который я знала когда-то.

Спустя пару мгновений мое замешательство почти прошло, и я слегка приободрилась (проблему волка решила, лук купила, уровень повысила – жизнь налаживается!), после чего крепко сжала оружие, колчан со стрелами забросила за спину и повернулась к Андрею в ожидании дальнейших инструкций. Парень тотчас подсказал, что таскать лук в руках нет никакой надобности, и я могу просто закинуть его с колчаном в хранилище. Но мое решение эта новость нисколько не изменила: я хотела носить лук с собой. Андрей не стал спорить, видимо, посчитав, что это мое личное дело.

Говоря о моем новом соклановце: странным он казаться так и не перестал. Конечно, мне несказанно повезло встретить довольно привлекательного (ладно-ладно, *весьма* привлекательного) местного профи, да еще и заключить с ним союз, вот только... За Андреем по пятам следовало чувство, словно он не от мира сего (не совсем удачная формулировка в сложившихся обстоятельствах, ну да ладно). Всегда в своих мыслях и слишком спокойный, пожалуй... Хотя, наверное, не мне судить и, возможно, это просто я слишком эмоциональна. В любом случае Андрей пришел мне на помощь, а это уже что-то значило. Думаю, по крайней мере, он неплохой человек.

Дальше мы шли вместе и молча. Поскольку стояло лето, темнело поздно, и время до ночлега у нас еще оставалось (пусть и немного). Шли мы вдоль опушки, прямо в сторону гор, показавшихся мне столь знакомыми во время кукования на дубе. Как я ни старалась, так и не вспомнила, где раньше их видела. Солнце опускалось, но холоднее не становилось, что я посчитала еще одной особенностью местной виртуальной среды.

Передвигались мы тихо и осторожно, никуда особо не торопясь – не очень-то хотелось приманить нового клыкастого или еще чего похуже. Андрей периодически подстрели-

вал магией зайцев и белок, постоянно при этом проверяя свой опыт и оценивая обстановку. Поскольку я шла рядом – его опыт делился на два, и совсем скоро передо мной засветилось оповещение, что «получен новый уровень». Несмотря на то что я разобралась в основных правилах этого мира – подобия MMORPG игры – до его уровня умений и знаний мне явно было как до луны. Тем не менее оставаться бесполезным грузом я не планировала и, чтобы особо не отставать, также выпустила несколько стрел в ушастых. Побороть страх стрелять в «живых», ко всему прочему, помогло и воспоминание о том, что вот такой же милый зайчик чуть не откусил мне палец.

Сначала решила просто попрактиковаться в стрельбе по движущейся цели без применения умений. Разумеется, безрезультатно. Грустно признавать, но за годы скрипки я растеряла навыки лучника. Не сказать, что ситуация была уж совсем безнадежной, но без долгой практики тут явно никак. Приняв горькую правду, я добавила к своим экспериментам привилегии данного мира. Для того чтобы разобраться с зайцем, достаточно действовать в последовательности: корни – двойной выстрел. Здоровье ушастого составляло тридцать позиций (или ХП языком Андрея). Корни отнимали десять, плюс задерживали врага на месте, пока я готовилась к двойному выстрелу, отнимающему целых двадцать позиций. Не так уж и сложно. Пусть и медленно, но, кажется, я начинала понимать, что и как здесь работает.

Конечно, когда заработала первые очки опыта своими силами, захотелось услышать пусть и маленькую, но похвалу. В ожидании я устала на Андрея, надеясь, что он хоть как-то прокомментирует мой «подвиг». Но куда там! Вместо этого он лишь одобрительно кивнул, осмотрелся, и не найдя ничего подозрительного, вновь стал просматривать свои статьи, как он называл характеристики в статусе. Будто там каждую секунду что-то меняется! Неужели нельзя хоть слово сказать?! Вот же ж... Этот парень и вправду не от мира сего.

Больше из вредности, чем интереса, я последовала его примеру и мысленно произнесла: «Статус». В этот раз, прочитав все внимательнее, заметила два свободных очка в основных характеристиках. Не успела я спросить: «Откуда?» – как «вспомнила», что за каждый новый уровень нам дается одно новое очко, и мы сами вправе решать, куда его потратить. Изначально я подумывала спросить у Андрея совета по этому поводу, но в итоге решила, что ему сейчас точно не до меня (там же статьи!). Ну и ладно, сама разберусь.

До этого перед битвой с волком я накинула три очка к интеллекту и два к духу по требованию Андрея. Наверное, это не просто так... Ага, ясно! Интеллект отвечает за количество умений, которые я могу использовать, а также повышает сопротивление к магии и физическим атакам. Дух – увеличивает ману. Без маны умения не использовать, так что, похоже, это что-то важное. Хорошо, одно свободное очко поставим сюда! Что насчет стойкости? Повышает здоровье и выносливость... Хм. Чем больше здоровья – тем больше шансов выжить. Может, нужно было к стойкости два очка накинуть? Вот черт! С другой стороны, применять умения тоже нужно... Ладно, что будет, то будет – последнее свободное очко я приписала к стойкости и победно вздохнула. Ну вот! И его помощь мне совсем не понадобилась! С улыбкой я еще раз окинула взглядом конечную картину.

Виолетта Чернова  
Общие параметры:  
Раса: человек  
Возраст: 1 день  
Пол: женский  
Титул: отсутствует  
Клан: «Бессмертные»  
Профессия: отсутствует  
Специальность: отсутствует



Уровень: 3  
До следующего уровня 175/300  
Здоровье: 90/90  
Мана: 30/30  
Выносливость: 90/90  
Сопротивление магии: 0,3 %  
Сопротивление физическим атакам: 0,3 %  
Сопротивление ядам: 0,9 %  
*Основные характеристики:*  
Сила: 8  
Ловкость: 8  
Интеллект: 3  
Дух: 3  
Стойкость: 9  
Свободных очков: 0  
*Вторичные характеристики:* отсутствуют  
Свободных очков: 5  
*Умения игрока:*  
Магические корни 1 ур.  
Двойной выстрел 1 ур.  
Оглушающая стрела 1 ур.  
Свободных очков 2  
*Достижения игрока:* отсутствуют  
*Эффекты:* отсутствуют

В общем-то, как по мне, ничего существенного не изменилось. И что только Андрей может тут постоянно выискивать? Ума не приложу. Стоило только так подумать и, свернув свой статус, я встретила с темно-зелеными глазами Андрея, смотрящими прямо на меня.

– Почти стемнело. Лучше нам найти где остановиться.

– Пожалуй, – согласилась я, наблюдая за тем, как солнце постепенно скрывается за горизонтом.

Для ночлега мы решили устроиться в поле, дабы свести к минимуму угрозу нападения монстров. На открытой местности все-таки больше шансов вовремя среагировать. Костер по обоюдному согласию мы также решили не разводить, поскольку незачем привлекать к себе лишнее внимание, ночи, похоже, тут совсем не холодные, и мне было лень заниматься поиском хвороста и хотелось уже лечь, пусть и на обычную землю. Разумеется, у нас не было ни палатки, ни спальных мешков, тем не менее я слишком устала за день, чтобы привередничать в бытовых вопросах. Пришлось довольствоваться тем, что есть, а именно – мягкой травой в качестве одеяла и звездным небом в качестве покрывала.

Внезапно я вспомнила, что весь день ничего не ела, и достала из хранилища предоставленную мне на сегодня системой еду. Как оказалось, это два обычных бутерброда с сыром и колбасой, пюре с куриной котлетой (тарелка, нож и вилка также имелись в наличии) и два яблока. Не так уж и много, учитывая, что это на целый день, но все же лучше, чем ничего. К тому же я никогда много не ела, мечтая об идеальной фигуре (вряд ли в этом мире возможно поправиться, но кто его там знает, лучше не рисковать). Насколько я поняла, в настройках можно отключить чувство голода и еще много чего ненужного, после чего жить в свое удовольствие. Наблюдая за скепсисом в быстро брошенном на меня взгляде Андрея, я пришла к выводу, что именно так он и сделал. Но мне этого не хотелось. По крайней мере, сейчас. Возможно, однажды, когда я окончательно свыкнусь с виртуальной реальностью, но не сейчас.

Поев, я улеглась на траву и уставилась в небо. Несмотря на усталость и кучу впечатлений, спать мне совсем не хотелось. Ночь была слишком волшебной для того чтобы так просто заснуть. Время от времени по полю пробегали легкие порывы летнего ветерка и, играя с моими волосами, шекотали новое лицо модельной внешности. Звезды светили ярко, и царица ночи – луна – среди них выделялась особенно. Конечно, в голове я понимала, что все это совсем не настоящее, вот только поверить никак не могла. Пейзаж вокруг был слишком живым. Казалось, стоит лишь протянуть руку, и звезды тотчас полетят на землю сказочным звездопадом. Окутают меня магией с ног до головы. Эх... И о чем я только думаю в такие моменты?

В прошлой жизни я никогда не ходила в походы, но тем не менее это было одним из моих самых заветных желаний. Меня, в общем-то, не раз приглашали, но я всегда откладывала на будущее подобные приключения. «Вот когда стану всемирно известной скрипачкой, смогу пожить в свое удовольствие! Сейчас же нужно практиковаться и еще раз практиковаться. Поездки – не оправдание для прогула занятий».

И вот одно из моих самых сокровенных желаний сбылось в первый день новой, виртуальной жизни. С тем, что это другой мир со своими правилами и законами, я, пускай и не без труда, но смирилась. Да и был ли у меня выбор после всего, что я увидела? Даже заядлый атеист уверовал бы в Бога, увидь он его своими глазами. Не могу сказать, что я в таком же восторге от этой симуляции компьютерной игры, как мой новый знакомый, но думаю, могло быть и хуже.

В раздумьях я перевела расплывчатый взгляд на Андрея, который все так же высматривал что-то у себя в скилах, тьфу, то есть умениях. Как-то мне совсем его сленг перенимать не хотелось. Что-то подсказывало: это первый шаг к тому, чтобы стать не от мира сего. Не то чтобы я была вся из себя такая обычная и правильная – слово «чудачка» было одним из самых мягких, что довольно часто бросали в мою сторону, вот только становиться задротом в новой жизни точно не планировала. С другой стороны, так называемый задрот в некотором смысле исполнил мое желание сходить в поход.

– Эй. Что ты делаешь?

Молчание было мне в тягость, и на свой страх и риск я решила завязать с Андреем небольшую беседу (к тому же имелось кое-что, что мне действительно хотелось у него выяснить).

– Сиж и думаю. Сейчас влить очки в допы или все-таки подождать десятого уровня, – повернулся он в мою сторону.

«Ага, значит, ничего серьезного», – с трудом сдержалась я, чтобы не ляпнуть вслух первую проскочившую в голове фразу. В действительности же я со все понимающим выражением просто кивнула.

– Слушай... Это... – начала я слегка нерешительно. – Можно узнать, в каком году ты умер?

– Узнать-то можно, в две тысячи восемнадцатом, но какой теперь в этих знаниях смысл?

– Ясно. Значит, раньше меня. Жаль, – я тяжело вздохнула и посмотрела прямо в лицо соклановцу. – А разве тебе самому не интересно узнать, что происходило в мире после нашей смерти?

– А смысл в чем? – философски изрек он. – Ну допустим, узнаем мы, что и как произошло, а толку? Изменить ничего нельзя, вернуться тоже. Я вот даже не знаю, хочу обратно в реальную жизнь или нет. Боюсь, что за такое огромное количество времени там поменялось все, что только можно.

– Так-то оно так, – сказала я, про себя в очередной раз подумав, что этот парень явно не от мира сего. – Но лично мне до ужаса интересно, какие они – люди будущего. Те, кто смог побороть саму смерть. Да и вообще, круто было бы увидеть новый мир. Я вот очень не против.

– Посмотреть, конечно, можно, вот только кто даст гарантию, что мы увидим мир будущего, а не очередную виртуальную симуляцию? Ты вот сейчас видишь разницу между реаль-

ностью и этим миром? – оглядевшись, произнес он. – Убери отсюда систему, уровни, вещи из ниоткуда, и что, сможешь отличить?

– Нет, пожалуй... Все как настоящее, и я просто не могу заставить себя поверить в то, что это не так. Однако это и пробуждает мой интерес еще больше! Если все вокруг нас – далеко не реальность, то трудно и вообразить, какая сейчас реальность на самом деле. Прости, что-то меня занесло, – вдруг смутилась я от собственного воодушевления. – Но ты только подумай: человечество ведь сейчас и не на Земле может жить, а где-то далеко-далеко.

– Не только может, но и живет, скорее всего, – грустно усмехнулся он. – Вот только я рассуждаю с точки зрения логики. Кто мы для них? Зачем они решили нас оживить? Если с точки зрения гуманных посылов, то зачем тогда нужен этот виртуальный мир? Ведь зачем-то они возродили нас именно здесь, а не сразу в реальности. Я даже больше скажу. Как мы сможем понять тех, с кем у нас разница в сотню тысяч лет истории, а также моральном и техническом развитии? Это все равно что призвать пещерного человека из прошлого в двадцать первый век и попытаться с ним поговорить. Думаешь, получится?

– Хм. Это вряд ли. Конечно, можно попробовать его всему обучить, но какой смысл? Да и захочет ли он обучаться? Однако мы не знаем, каков настоящий мир, и думаю, рано делать выводы. Пожалуй, причина вернуть нас у людей будущего все-таки имеется, только пока непонятно какая. Если только не... – От внезапной догадки мои глаза округлились, и я прикрыла рот руками.

– Если только не... Что «не»? – с любопытством посмотрел на меня Андрей.

– А вдруг это такая игра?! – от переизбытка эмоций, боюсь, я начала не говорить, а тараторить. – Как в «Голодных играх»! Там люди весело наблюдали за тем, как другие умирали на арене. И здесь то же самое! Они – люди будущего – смотрят за нами здесь, смеются и даже делают ставки!

– Исключать, конечно, такой вариант нельзя, – с большим скепсисом произнес Андрей. – Вот только зачем такие сложности? Учитывая уровень их искусственного интеллекта, ИИ без проблем сможет показать все, что захочешь. Сомнительно, что кто-то будет тратить свое время и энергию ради того, чтобы устраивать игры. Да и зачем так много народу? Вызвать четыреста миллионов только ради развлечения? К тому же если они победили смерть, то всем живущим в реале может быть не одна тысяча лет. И вот подобные люди решили просто так развлечься? Прости, но как-то слабо в это верится.

С одной стороны, стало неприятно от того, что Андрей так просто отмел мою идею, с другой – его доводы пусть и не сильно, но все же меня успокоили.

– Надеюсь, что так, – сказала я вполголоса скорее себе, чем ему, после чего поспешила сменить тему на что-то не настолько мрачное. – Кстати, какой у нас план дальнейших действий? Не будем же мы вечно ходить по лесам и стрелять зайцев? Согласна, что обелиск – конечная цель, но не мешало бы поставить и промежуточные.

– Какая у нас цель... – задумчиво протянул он. – Хороший вопрос, но вот с ответом на него я пока еще не определился. Ориентировочно держим курс в сторону гор, а там посмотрим. Слишком мало данных о мире вокруг, чтобы строить надежные планы. Ты, кстати, заметила в наших статях одну очень интересную деталь под названием «раса»? Что это значит, ответа нет, но если есть такой показатель, то значит...

– Хочешь сказать, некоторые могли переродиться не людьми, а эльфами там, гномами или даже орками?

– Или же есть возможность изменить свою расу, – многозначительно посмотрел он на меня.

– Да уж... По правде сказать, я об этом не думала. Хотя если это и так, вряд ли я захотела бы что-то менять – пусть и не совсем живым, но я все-таки остаюсь человеком. А что насчет тебя?

– Пока я не увижу разницы между человеком и другими расами, то и думать нечего, – пожал равнодушно плечами Андрей. – Вот если при смене расы появятся дополнительные бонусы, то можно будет обдумать этот вариант детальнее.

– Понимаю. Точка зрения настоящего за... кхе-кхе... геймера. – Несмотря на мою невинную улыбку, думаю, Андрей все-таки понял, что изначально я хотела сказать «задрота».

– В этом мире каждая мелочь может спасти нам жизнь. И лично я готов хоть орком стать, если это позволит мне выжить. Умирать снова у меня желания нет. Хотя предпочел бы остаться человеком, ну или эльфом на крайний случай.

– Ну, в этом я с тобой согласна. Мне вот интересно: можно ли тут будет просто жить – никуда не стремясь, никого не боясь и ни от кого не прячась? Я, конечно, видела пункт «профессия» в статусе, но все равно это желание звучит как какой-то сон.

– Можно, – согласно кивнул он. – Но тогда будет очень сложно достичь обелиска. Без опыта боев против монстров, даже если прокачать свой уровень до двухсотого или выше, то вряд ли доберешься до цели. А лично у меня есть вопросы к нашей системе, да и не только к ней. Если получится, я бы все обелиски посетил. Больше вопросов – больше ответов. Правда, времени это займет прилично, ну да ничего. Как говорил один китаец: «Путь из тысячи шагов начинается с первого шага».

– «Путь в тысячу ли начинается с первого шага». Так правильнее. Это, кстати, был не «один китаец», а сам Лао-цзы, – подумав о том, что с момента, когда я писала о нем реферат, прошла целая вечность, я улыбнулась, сама не знаю чему. – Ладно, думаю, нам пора закругляться. Кажется, завтрашний день будет не легче сегодняшнего.

– И то верно, ложись спать. Через четыре часа я тебя разбужу, – согласно кивнул он.

– Четыре часа?! – удивленно уставилась я на черноволосого парня. – Ты, случаем, ничего не перепутал?

– Не-а, – улыбнулся Андрей. – Ты, видимо, забыла, но тут у нас не мирная местность, нужно, чтобы кто-то постоянно сидел на стреме. Иначе рискуем не проснуться.

– А-а-а-а, ну да. – По правде сказать, мне было совсем не стыдно «забыть» данный факт, и я была бы очень не против, если бы Андрей последовал моему примеру. С последней надеждой я переспросила: – Может, хотя бы пять?

– Дежурства каждые четыре часа не просто так придумали военные, – пояснил он. – Это оптимальное время как для сна, так и для того, чтобы не уснуть во время дежурства. К тому же тяжело будет только сначала, а потом привыкнешь. Главное тут – не уснуть на посту, а выспаться мы потом и днем сможем. Ну или еще можно залезть на дерево и привязать себя веревками к стволу. В этом случае спать будет неудобно, но зато и дежурить не придется.

Отчего-то мне захотелось его ударить, но я сдержалась, сжав кулаки, и мило (надеюсь!) улыбнулась в ответ. Подумала, может, напомнить о том, что я девушка, а он парень, однако в конце концов прикусила язык и отодвинулась в сторону. С ним этот номер точно не сработает. И кто вообще тянул феминисток за язык с этим их подобием равенства?! Как бы гадко это ни звучало, но при теперешнем раскладе я была бы очень не против небольших (а еще лучше – больших!) привилегий.

– Так что выбрала? Дежурство или дерево? – спокойно поинтересовался он в итоге.

– Спокойной ночи! – только и буркнула я в ответ.

– И тебе приятных снов, – с улыбкой пожелал он и, когда я отвернулась, видимо, снова уткнулся в свои статьи.

В противовес ожиданиям быстро заснуть у меня так и не получилось. До этого мягкая трава вдруг стала ужасно колючей, а летний теплый ветерок похолодел в считанные секунды. Я, конечно, не мерзла, но все равно было неприятно: пришлось засыпать на боку, свернувшись в клубочек. Чем больше я думала о том, что нужно побыстрее заснуть (всего четыре часа!),

тем сильнее бесилась от того, что у меня никак не получалось. А ведь это только начало! Что будет дальше – даже подумать страшно! Наверное, я все-таки большая неженка, чем думала.

Через какое-то время образы в голове стали сменять друг друга слишком быстро, и уследить за ними я была уже просто не в силах. Похоже, усталость наконец взяла верх на всем остальным. «Почти заснула!» – подумала я перед тем, как окончательно провалиться в темноту.

Разумеется, мое счастье было недолгим. Засыпала я минут двадцать, в то время как четырехчасовой сон пролетел, словно одно мгновение. Снов я, кажется, тоже не видела: мой организм бросил всю энергию на восстановление сил, и ему явно было не до вытягивания всяких образов из глубин подсознания. А может, в этом мире сновидений и вовсе нет? После всего произошедшего трудно сказать, что это невозможно или маловероятно.

Глаза упорно не хотели открываться, и Андрей грубо потряс меня за плечи еще раз. Этому парню явно не помешает подучиться тактичности. Вот же ж! Хорошо-хорошо, я встаю! С трудом открыв глаза, я резко села, чтобы не дать им снова закрыться. Кажется, в ответ на мои действия Андрей удовлетворенно кивнул.

– Твоя очередь дежурить. Смотри внимательно, а я спать.

Ответить я не смогла, поскольку именно в этот момент широко зевнула. Думала встать на ноги и потянуться, чтобы прогнать остатки сонливости, однако этого не понадобилось. Желание вздремнуть исчезло как по команде, когда я увидела Андрея, укладывающегося спать на мягком узорчатом одеяле темно-синего цвета. Не сказать, чтобы на вид оно было слишком уж теплым – да и не нужно этого в такие вот жаркие летние ночи, – однако справиться со всеми ужасами сна на холодной земле (через которые мне пришлось пройти не так давно) одеялку было более чем под силу. Будучи вне себя от гнева, я пнула Андрея прямо в ногу.

– Что это? – Мне и самой стало не по себе от того, как сильно переломился мой голос.

– А? Ты о чем? – с удивлением переспросил парень, явно не понимая, к чему я клоню.

– Одеяло, – с трудом сдерживаясь, процедила я сквозь зубы.

– А, это... Купил в магазине за десять медных монет.

– Вот как... *Только себе?*

– Хм... Ну да. А что не так-то? Тебе ведь вроде и так норм.

«Держись. Держись. Он тебе еще пригодится», – продолжала повторять я себе, понимая, что ни капли это не помогает. Да как он только?!. Зла на него не хватает! Он что, не видел, как я мучилась?! И даже не подумал предложить! Этот... *Этом!* Нет, нельзя. Держись. Держись.

В тот момент больше всего на свете мне хотелось взять придурка передо мной и задуть этот самый мягонький одеялком. Однако я сдержалась. С трудом, но сдержалась. После чего весело улыбнулась.

– Небольшой совет. На будущее. Не проснуться ведь можно не только лишь из-за монстров.

– В смысле?

– Да так. Спокойной ночи, говорю.

Не дожидаясь ответа, я отошла в сторону шагов на двадцать. Ни за что в мире я не осталась бы тогда рядом с этим остолопом! Раз согласилась дежурить – сделаю. Но точно не рядом с ним!

Отойдя на достаточное расстояние, чтобы соклановец одновременно и был в поле зрения, и глаза не мозолил, я вновь опустилась на землю и тотчас начала делать дыхательную гимнастику. «Раз-два, раз-два». Спустя пару минут я уже слегка успокоилась. Как бы там ни было, я должна сконцентрироваться и внимательно смотреть по сторонам. Нельзя позволить застать нас врасплох. Спящего дурака мне теперь было ни капли не жалко, но вот сама я умирать пока не планировала. На всякий случай достала из хранилища лук и стрелы, которые закинула туда перед сном. Крепко сжав оружие, я мысленно подготовила себя к любым неожиданностям (ну, по крайней мере, мне так казалось).

Вот только, когда я услышала недалеко от нас первые завывания волков, самообладание тотчас улетучилось. От слишком крепкой хватки рукоять лука врезалась в ладонь, и, почувствовав резкую боль, я обронила его на землю. Конечно, найти оружие в звездную ночь, когда глаза давно привыкли к темноте, было несложно, тем не менее я решила, что все это точно не к добру. Услышав еще один вой минут через десять (готова поклясться, что в этот раз он раздался значительно ближе!), я все-таки переборола себя и вернулась к прошлому месту. Неохота признавать, но рядом с Андреем мне спокойнее. Да, он, конечно, не от мира сего, но по крайней мере сильный. И этот факт оказался весомее всех остальных.

Волки напомнили о себе еще пару раз, после чего стихли. Время шло, а вокруг ничего не менялось. С одной стороны, я была этому рада, а с другой – стало так скучно, что я начала засыпать. Нет, нельзя! Думай! Если будешь о чем-то думать – тогда не заснешь.

Вот, к примеру: я спала на земле, однако моя одежда осталась абсолютно чистой. Видимо, регенерация в этом мире не только у тела, но и у предметов одежды. Необычно, но удобно – по крайней мере, не нужно думать о стирке. Посидев и еще подумав, я все-таки отключила в настройках все ненужное, оставив лишь чувство голода. Пусть это и глупо, но на последнее я так и не решилась – слишком сильно боялась порвать с особенностями человеческого тела. Боялась однажды вообще перестать быть человеком.

Эх, и как все так обернулось? Еще вчера я спала в своей постели, а сегодня даже толком не знаю, где именно нахожусь. «Да, человек смертен, но это было бы еще полбеды. Плохо то, что иногда он *внезапно* смертен», – услышала я в голове голос Воланда из фильма «Мастер и Маргарита». А ведь так и есть. Даже забавно от того, *насколько* это правда.

– А?

Мое внимание привлекла движущаяся по небу точка. Падающая звезда! Внезапно сорвавшись со своего места, она стремилась в неизвестность, прямо как я в своей нынешней ситуации. Так красиво, просто дух захватывает... В тот момент мне было абсолютно плевать на то, что это – компьютерная симуляция и ничего более. Сцепив руки в замок и закрыв глаза, я загадала желание. «Хочу прожить эту жизнь так, чтобы, умирая, больше ни о чем не жалеть».

Посидев еще где-то с полчаса, считая звезды и перебирая руками траву, я посмотрела на время (узнать его можно было тем же методом, что и статус) и радостно улыбнулась. 5:45. Заступила на вахту я около двух часов ночи, значит, мучиться осталось не так уж и долго. С другой стороны, еще целых пятнадцать минут... Я вновь взглянула на Андрея, мирно спящего на мягоньком одеяле. Как же бесит! Решив, что час его мирного сна равен двум моим беспокойным, я толкнула парня так же грубо, как и он меня незадолго до этого, после чего сказала: «Просыпайся. Теперь ты».

В отличие от меня Андрей пришел в чувство довольно быстро. Никак не прокомментировав то, что я разбудила его раньше времени, он быстрым взглядом оценил обстановку и сел рядом со мной. Я же, больше ничего не сказав, свернулась калачиком в лежачем положении. Уже светало, но думаю, поспать еще часика эдак два более чем приемлемо.

– Эм... Хочешь одеяло? – вдруг поинтересовался соклановец.

С одной стороны, я была бы рада поспать в относительном удобстве, но с другой – чувствовала, что моя гордость мне этого уже никогда не простит. Так что, не оборачиваясь, рывкнула: «Обойдусь!» – и устроилась на голой земле. Удивительно, но заснуть мне посчастливилось буквально через пару минут.

## Глава 5

*Андрей*

Все-таки женскую логику сложно понять. То, что Вета разбудила меня на пятнадцать минут раньше, я воспринял нормально. Во-первых, потому что выспался, а во-вторых, было прекрасно видно, что девушка отчаянно боролась с желанием поспать. А вот тот факт, что она, просидев четыре часа, так и не догадалась самостоятельно купить одеяло, выше моего понимания. Да еще и от моего отказалась, видимо, из вредности, ну или просто обиделась. Я, конечно, мог бы ей подсказать, но зачем? Не все же время ее вести за ручку. Могла бы и сама догадаться. Ну да это мелочи.

Меня сейчас больше беспокоил другой факт. А именно счетчик количества игроков в этом виртуальном мире. Всего за сутки от более чем четырехсот пятидесяти миллионов осталось всего триста девяносто. Минус шестьдесят миллионов. М-да. Этот мир опаснее, чем я думал. Хорошо, что в лес не полез, а то мог бы войти в то самое число неудачников. В принципе, если бы я не помог Вете, то она стала бы одной из тех, кто не пережил эти сутки. Но судя по тому, что счетчик показывал вечером, большая часть погибла ночью. Решили переночевать в лесу? Скорее всего. Другой причины я не вижу.

Бросив взгляд на мирно сопевшую девушку, я невольно улыбнулся. Она сейчас была похожа на милого котенка, свернувшегося в клубок. И судя по всему, спать на траве ей было не очень приятно, вон как морщится иногда во сне. Ну да это исправить несложно. Купил за два медных небольшую подушку и еще за три медных тонкое покрывало. Положил одеяло под бок Вете, там же оставил у ее головы и подушку, дождался, когда природные инстинкты заставят девушку оккупировать новую постель, и накрыл ее покрывалом. Вот и вся проблема. Теперь уже Вета спала сладким сном праведника, обняв подушку и расслабившись под теплым покрывалом.

Это когда мы бодрствуем, то все такие деловые и принципиальные, а когда спим, разум отдыхает, а вот инстинкты нет. Тело само стремится занять более удобную позу, дабы сон был приятнее и удобнее. К тому же несмотря на теплый и, судя по всему, летний воздух, тело во время сна остывает, особенно у женщин. Помнится, одна моя знакомая даже летом спала под теплым одеялом, хотя стояла жара. В общем-то, и у нас, мужчин, тоже есть подобная склонность, но все же мы как-то лучше приспособлены к изменению температуры тела, ну или просто более ленивые. Сложно точно сказать.

Полюбовавшись несколько минут на довольную мордашку Веты, я вернулся к своим ста-там и размышлениям. Меня очень сильно смущал тот факт, что я пока что не видел разнообразия монстров. Если ориентироваться по ХП животных, то после зайца или белки первого уровня шел олень второго, а вот дальше только волк десятого, и все. А где остальные? Разве они не должны находиться рядом с местом нашего появления? Странно. Но найти ответ нужно именно сейчас. Первый уровень мне уже не интересен, как и второй, а вот десятый слишком дорого обойдется по затратам. К тому же не будем же мы каждый раз по деревьям прыгать?

Отсюда вытекала вторая проблема. Урон. Его слишком мало. Три скила по десять урона, это, конечно, хорошо, но мало. Если судить по ХП животных, то мне сейчас нужно наносить с прокаста двести сорок урона. Именно столько ХП у шестого уровня, если я прав в своих вычислениях, а я, скорее всего, прав, и нужно что-то срочно менять. Только при этом у меня всего два свободных очка умений. Держать их дальше в запасе не вариант. На седьмом мне с зайцев уже ничего давать не будет, точнее, будет, но на пятьдесят процентов меньше, а на восьмом на восемьдесят, на девятом – девяносто, а на десятом – на сто, то есть получу ноль опыта. Да и так понятно, что на зайцах опыт растет слишком медленно.

Итак, что я могу сделать? Первое – просто поднять урон одного из умений на два уровня. Есть еще и второй вариант – поднять два умения вверх, но это глупый метод с точки зрения банальной арифметики. Все дело в том, что на следующем уровне урон умения увеличивается в два раза. То есть сейчас корни наносят десять урона и действуют семь секунд, а будут наносить двадцать, потом сорок, да и время действия корней увеличивается с каждым уровнем на одну секунду. Вариант хороший, но с учетом, что нас теперь двое с корнями, то апнуть столб огня намного эффективнее. Время его действия не изменится и останется три секунды, но зато три раза по сорок – это уже сто двадцать. Да плюс десятка от корней, и вот уже сто тридцать. Кстати говоря. Если бы я не потратил одно умение на хил, то смог бы выносить своего уровня монстра, как и раньше, за один прокаст. Восемьдесят да три раза, это те самые двести сорок.

Казалось бы, маги в этом мире – чтеры, но не все так радужно, как кажется. Нет у меня маны, и все. Гуляй, Вася, и жди регена или пей банки. Ну можно еще кулаками помахать или лук себе купить, который без умения стрелять бесполезен. В то время как та же самая Вета может кайтить монстров, при этом постоянно стреляя обычными выстрелами. Правда, для этого нужно поднять выносливость и ловкость, ну да это не настолько тяжело. Имелась и еще одна проблема. Множился урон только на первых четырех уровнях умения. А вот уже пятый давал прибавку всего в десять. То есть на этом уровне умение будет наносить девяносто урона. Однако хитро придумано.

Подняв уровень столба пламени, я перешел к вторичным характеристикам. Тянуть больше смысла нет, да и опасно. В этом разделе кроме четырех характеристик ничего полезного для меня не было. С двумя все ясно. Шанс и мощность крита. Очень соблазнительные параметры. С другой стороны, ускорение и укрепление тела, возможно, спасут мне жизнь. Вот только если с критом я смогу сносить монстров с одного прокаста, то и опасности никакой не будет. Взвесив все еще раз, я все-таки решился и поднял оба параметра на три. Как только это сделал, появилась новая строчка в эффектах. «Шанс нанести критический урон – 3 %». Угм. Понятно.

А что насчет мощности? И тут теперь все ясно. При срабатывании шанса урон умения увеличивается на тридцать процентов. Неплохо. Если поднять оба пункта до десятки, то, думаю, это существенно увеличит урон. Все-таки примерно каждый десятый каст с критом на сто процентов – это мощно. Правда, для того чтобы осуществить подобное, нужно взять семьдесят пятый уровень, да еще и при этом не тратить свободные очки на что-то другое. Осталось поднять еще дух на единичку, и вот теперь все. Так-с, что там в моих характеристиках?

Андрей Смирнов  
 Общие параметры:  
 Раса: человек  
 Возраст: 1 день  
 Пол: мужской  
 Титул: отсутствует  
 Клан: «Бессмертные»  
 Профессия: отсутствует  
 Специальность: отсутствует  
 Уровень: 6  
 До следующего уровня 275/600  
 Здоровье: 110/110  
 Мана: 40/40  
 Выносливость: 80/80  
 Сопротивление магии: 0,4 %  
 Сопротивление физическим атакам: 0,4 %



Сопротивление ядам: 0,8 %

*Основные характеристики:*

Сила: 8

Ловкость: 8

Интеллект: 3

Дух: 4

Стойкость: 11

Свободных очков: 0

*Вторичные характеристики:*

Мощность критического урона 3 ур.

Шанс критического урона 3 ур.

Свободных очков: 0

*Умения игрока:*

Магические корни 1ур.

Мгновенное исцеление 1ур.

Столб пламени 3 ур.

Свободных очков 0

*Достижения игрока:* отсутствуют

*Эффекты:*

Шанс нанести критический урон – 3 %.

Вот теперь я – самый настоящий нуб-маг. С монстрами что-то могу, но если придется драться с людьми, я разве что убежать успею. Хотя на низких уровнях корни должны и на людей нормально срабатывать, а там столб – и все, нет врага. В плане ПВП в этом мире все на один удар пока что. Так что ПВП желательно избегать. А то будет как в вестернах: кто первый кастанул, тот и выжил. Собственно, теперь нужно перейти к нашим планам. Подумать, куда идти дальше и как быстро. Встречаться с кем-либо из игроков я пока не хотел, как и раньше. Вета – это исключение. Причем красивое исключение. Если бы еще не ее вредность, так вообще была бы золотой напарницей.

Подойдя к решению вопроса логически, я предположил, что если двигаться дальше вдоль леса, то рано или поздно кого-нибудь встретим. Но если идти по прямой в сторону гор, то можем нарваться на монстров. Для роста уровня это плюс, а вот возможный риск – это минус. С другой стороны, нас уже двое, да еще и я себя серьезно усилил, так что, если помочь Вете с распределением очков, думаю, мы без проблем сможем порешить волка, а может, даже и медведя. Интересно, а какой он будет иметь уровень? Хотя пока что это лучше не проверять.

Пока я решал, что да как, а также размышлял, пролетели незаметно три часа. Думаю, этого времени более чем достаточно, чтобы наконец выспаться. А то уже как бы девять часов утра, и солнце высоко. Странно, что она сама не проснулась от яркого света. Я посмотрел на свою спутницу и понял, в чем проблема. Эта хитруля недолго думая укрылась покрывалом с головой. Так что ей, похоже, все норм. Ладно. Пора будить и просвещать насчет характеристик, дай бог, она еще их никуда не закинула.

– Вета! Подъем! – слегка потормошив соню, произнес я.

– Еще пять минут, мам... – Приоткрыв глаза и увидев мое лицо вместо лица матери, девушка тотчас скривилась, словно лимон проглотила. – Ладно, встаю-встаю. Какой же ты все-таки бессердечный...

– Времени уже девять, соня, – усмехнулся я в ответ, сдвигаясь в сторону.

Она выпрямилась, села, расправила плечи и огляделась. После чего застыла.

– Что... Как... Откуда... – Перебирая руками подушку, девушка пыталась удостовериться в том, что ей все это не снится. Убедившись, она перевела взгляд на меня и, застенчиво улыбнувшись, добавила: – Поздравляю, ты реабилитирован!

Хм. Я реабилитирован? Какая интересная логика, но спорить я не стал. Констатируя этот факт, девушка быстро встала и, развернувшись так, чтобы ее лица я не видел, продолжила:

– Я там немного лишнего наговорила, но ты забудь, ладно? Мне правда жаль, и еще... Спасибо.

Похоже, сказать это девушке было и вправду сложно: пускай ее лица я и не видел, зато красные уши сами за себя говорили. И что она там мне вчера наговорила? А, точно. Она же обиделась. М-да. Сама обиделась, сама же извинилась. Прикольно. Все-таки прав был отец. Если девушка о чем-то говорит или высказывает обиду, то нужно просто молча подождать, и она сама придумает, как эту ситуацию развернуть на сто восемьдесят градусов.

– Без проблем, – пожав плечами, улыбнулся я в ответ. – Ты завтракать будешь? Или сразу перейдем к делу?

Меня еще вчера удивило это ее желание оставить ощущение голода. Хотя, может, я ошибаюсь, и она просто оставила вкус? Возможно. Впрочем, это несложно узнать. Если захочет в скором времени навестить кустики, то, значит, оставила и этот пункт. А если не захочет, то только вкус не отключила.

– И то и другое. Так сказать, убьем двух зайцев одним махом, – показав мне знак V и весело улыбнувшись, девушка приступила к завтраку.

Похоже, настроение у нее сегодня явно лучше, чем вчера.

– Что у тебя по характеристикам? Хотя не. Стоп. Тут есть в настройках возможность показать свои характеристики соклану, – копаясь в клановых установках, произнес я. – Спроси у системы, как это сделать, и она подскажет.

– Хорошо, сейчас сделаю.

Получив от Веты ее параметры, я углубился в изучение. К счастью, девушка оказалась умной и не спешила потратить все свободные очки, что существенно облегчало мне дело. Осталось только принять окончательное решение. И вот тут возникла заминка. Что лучше: сделать ее быстрее или повторить мой опыт и увеличить урон? Хм. Хороший вопрос. В принципе, и то и другое нам полезно, так что лучше спросить у нее, как ей лучше.

– Смотри, – задумчиво произнес я, глядя то на параметры, то на девушку. – Есть два варианта. Первый – это повысить тебе мобильность и выживаемость, а второй – увеличить урон. Тебе самой какой вариант больше нравится?

– Хм, дай-ка подумать. – Вета закрыла глаза и вновь обратилась к системе. Спустя минуту вынесла вердикт: – Урон. Как говорится, лучшая защита – это нападение. К тому же я и сама по себе довольно прыткая.

– Хорошо. Пусть будет так, – согласно кивнул я в ответ. Мобильность мы ей и потом поднимем. – Тогда повышай двойной выстрел до третьего уровня, это в умениях, а в допах, то есть во вторичных характеристиках, выбирай шанс крита и мощность. Шанс сразу делай вторым, а мощность третьим. Потом на пятом уровне повысишь до третьего и шанс.

– Сделано, – через какое-то время отчиталась соседка, пожевывая бутерброд. – Что дальше делаем?

– А дальше самое интересное. Мы пойдем в лес искать, кого убить, желательно волков, – улыбнулся, предвкушая реакцию Веты на это предложение.

Однако именно такой я совершенно не ожидал, даже опешил сначала. От удивления девушка подавилась бутербродом и схватилась за горло в попытках выкашлять кусок хлеба. Тем не менее даже в такой ситуации ее глаза настойчиво твердили, что она категорически против. Придя в себя, хотел было ей помочь, но Вета уже справилась сама.

– Что-то ты слишком бурно реагируешь, – с легким беспокойством осторожно произнес я. – Ты же понимаешь, что рано или поздно нам туда все равно нужно идти. По-другому мы быстро прокачаться не сможем.

– Если это такая шутка... кхе-кхе... то у тебя... кхе-кхе... абсолютно нет чувства юмора... кхе-кхе, – с трудом выдавила она из себя, а окончательно придя в норму, добавила: – Лично мне хватает и зайчиков. Ты что, забыл, что вчера было?! Умереть хочешь?

– Вчера у нас не было того, что есть сегодня, – спокойно возразил я. – Мы повысили свои уровни и параметры. Хотя, глядя на тебя, я сейчас совсем по-другому воспринимаю фразу «Волков бояться – в лес не ходить», – в этот момент я невольно улыбнулся.

– Не смейся надо мной! Я ведь не знала, что так получится, да и вообще вчера добрую половину дня думала, что сплю... – Смутившись, Вета потупила взгляд и спросила с последней надеждой: – Может, все-таки не волков, а оленей?

– И оленей тоже, – уже серьезно кивнул я. – Тут как повезет. Не думай, что все будет просто. Полагаю, нам по дороге встретятся многие из лесных животных. Если, конечно, повезет. Олени, кабаны, лоси и так далее. Сомневаюсь, что мы сразу же столкнемся именно с волком. Но осторожность не помешает.

– Лучше бы мы с ними вообще не столкнулись, – тяжело вздохнула Вета, видимо, наконец смирившись с неизбежным. – Ладно, думаю, мне не помешает небольшая тренировка. К тому же свое умение карабкаться по деревьям я уже проверила, если что – буду знать, что делать.

– Отлично, – с одобрением посмотрел я на девушку. – Значит, порядок следования такой. Я иду впереди и как только вижу цель, кидаю корни. Ты же постоянно держишься сзади и ничего, кроме обычных выстрелов, не используешь. Почему так, пояснить или сама догадалась?

– Хочешь, чтобы я потренировалась на случай, если нам встретится кто-нибудь посильнее? И ману поберегла за компанию?

– Почти угадала, – улыбнулся я. – Все проще. Ты бережешь корни на случай, если на нас нападет кто-то еще в то время, когда мои корни будут в откате, или же если их не хватит, чтобы убить самому какое-либо животное.

– Без проблем. Договорились, – согласилась Вета, одобряя мой план.

Поднявшись, я осмотрелся, выбирая направление. Хотя что тут думать? В сторону гор идем. Можно сказать, по прямой. Рядом стояла Вета, но при этом она кое-что забыла.

– Постельные принадлежности к себе в хранилище сложи, – кивнул я в сторону все еще лежавших на земле вещей.

– Угу, – только и ответила девушка, по счастливому лицу которой можно было понять: она более чем довольна.

Убедившись, что моя напарница готова к бою, я пошел в сторону леса. Вета, как и договорились, держалась чуть позади меня с луком наготове. Достигнув леса, я заметил, что она стала напряженно высматривать опасность, вертя головой. С одной стороны, это хорошо, но с другой – она такими темпами скоро устанет. Все-таки постоянно находиться в напряжении – это не очень хорошо. Между тем, лес не выглядел особо густо заселенным животными. Хотя, возможно, все дело в том, что мы те еще следопыты. Топаем как слоны, ломая ветки под ногами и шурша опавшими листьями. Звери нас чувствуют и слышат, а значит, стараются держаться подальше.

Первого кабана аж четвертого уровня мы встретили только через минут двадцать ходьбы. Все прошло как по маслу. Корни, столб огня и двойной выстрел Веты после моей просьбы, и вот первая жертва пала. Ну а мы получили по сто опыта каждый. Вот только дропа с кабана практически не было. Три медных, вот и весь доход после убийства. Еще мясо, но его, к сожалению, продать в игровой магазин не вышло, а жаль. Я думал, что туда все что угодно можно продать. За копейки, конечно, но у нас сейчас любая медная монета на счету.

Следующим от нас умер олень, а дальше все превратилось в рутину. Минут двадцать, а иногда и полчаса мы шли по лесу, потом встречали живность. Зайцы и белки пропали, а после и олени тоже. Зато все чаще попадались кабаны и кабанчики. Первые четвертого, а вторые всего лишь третьего уровня. Один раз за все время до обеда мы встретили матерого кабана шестого уровня, и все. Впрочем, меня и, похоже, Вету все устраивало. Опыт капал, уровни росли. Медленно, но уверенно.

Из-за того, что зверье попадалось низкого уровня, я смог изучить работу шанса крита и мощности. На удивление срабатывали они достаточно часто. Примерно один раз на каждом третьем или четвертом мобе. Для такого низкого процента очень даже хороший результат. Это еще раз меня уверило в том, что я сделал правильный выбор. И скорее всего, эти два параметра нужно поднимать до десяти пунктов. Думаю, тогда они дадут максимальный эффект. А уже потом можно подумать о чем-то другом.

За время нашего кача я уже успел раз десять пожалеть о том, что взял быстрый хил. Сейчас бы и сам мог с любым из мобов разобраться с одного прокаста и в соло. Вот только кто же мне доктор? Не до конца изучил умения и в результате выбрал не совсем верный билд. Обидно, досадно, но ладно. Думаю, хилка мне в любом случае пригодится в будущем. Конечно, в идеале хотелось бы найти еще двух попутчиков, одного хила и одного танка, хотя любой воин бы сошел. Вот только делиться опытом на четверых не хотелось категорически. Тут и на двоих-то делить почти нечего.

Пока мы делали редкие перерывы, нужные на восстановление маны, я изучал детали клановых умений. Кроме усиливающих любого из членов гильдии – как пассивных, так и активных, – тут еще были и настройки возможных клановых построек. Как я понял, в этом мире существовали замки. Сейчас они вроде как контролировались монстрами, но если их освободить, то можно присвоить такой замок себе, а заодно и близлежащую территорию. Как именно клан сможет контролировать свою землю, я пока не знал, но вроде как тут есть какие-то налоги и даже панель управления деревнями и поселками на своей территории. В общем, пока там все запутано и непонятно. Да еще и пояснений от системы нет. Мол, разбирайтесь сами с этим вопросом.

Опыт в клан капал отдельно от нас. Ровно один процент с каждого монстра, но при этом у нас он не отнимался, а считался как бы отдельно. Вот только такими темпами мы первое умение клана получим очень нескоро. Сейчас у нас клан нулевого уровня, и первого он станет, когда мы набьем аж целых пять тысяч опыта. Впрочем, чего я удивляюсь? Явно эта клановая система рассчитана на тысячи человек, не на двух игроков. По-хорошему, нужно набирать всех подряд в клан, а после того как он прокачается, всех исключить. Вот только в этом мире не все так просто.

Это там, в обычных играх, глава клана – царь и бог, а тут лишь управляющий, и все. Нет. Он, конечно, может управлять умениями, территориями и так далее, но вот исключить хоть кого-нибудь из клана просто так не может. Для этого нужно, чтобы пятьдесят один процент членов клана проголосовал за исключение. Такой себе демократический рычаг на главу гильдии. Мол, принимай кого хочешь, но потом исключить сможешь только при согласии клана. Ах да, тут и еще один подлый приемчик был запрятан. Любой член гильдии мог раз в год объявить голосование о смене главы клана, и помешать ему не мог никто. Вроде звучит не очень страшно, но это если в клане народу мало. А вот если больше пары сотен, то получится, что почти каждый день можно голосование устраивать. Странная, конечно, система, но что есть, то есть. Нам оспаривать ее прав не выдали. Мол, кушай, что дали, и не вредничай.

## Глава 6

### *Виолетта*

Так-с, еще раз! Взяла стрелу, наложила на тетиву, положила на кисть, подняла лук, оттянула тетиву, прицелилась и... Выстрел!

Просвистев в воздухе, стрела опустилась точно в том месте, на которое я рассчитывала, заставив цель болезненно вскрикнуть, перед тем как окончательно испариться. «Еще одна победа!» – поддавшись детскому азарту, подумала я с веселой улыбкой на лице. Хотя особо тут гордиться нечем: попробуй еще промахнуться, когда перед тобой громадный кабан шестого уровня, к тому же замерший на месте. Вот по мелкой живности, нужно признать, без применения умений я все еще попадала далеко не всегда.

Даже так каждый выстрел пробуждал внутри просто колоссальную бурю эмоций! А как иначе? Мне всегда безумно нравились занятия по стрельбе из лука. Не сказать, чтобы у меня имелся к ней какой-то талант, изначально я была обычной посредственностью, но от занятия к занятию навыки улучшались, а интерес лишь рос. Думаю, я никогда не бросила бы лук, если бы не мама. Тогда она все решила за меня. Сказала, что не станет давать деньги на занятия – и точка! А стоили они в секции совсем недешево – по крайней мере, четырнадцатилетний подросток точно не поднял бы эту сумму самостоятельно, независимо от количества подработок.

Конечно, я протестовала и очень сильно. Даже впервые в жизни убежала из дому! Вот только мои бунты так и не привели ни к чему конкретному; бабушка поддержала маму в этом решении, папа также встал на ее сторону, пускай и с некоторыми сомнениями. Брат одобрял мое желание, но права голоса в семье у него тогда еще не имелось. Да и ничего это не изменило бы, мама у нас всегда была авторитетом. В общем, со временем я смирилась и запрятала лук далеко в чулан.

Зачем все это было нужно? Конечно же ради скрипки! «У нее талант, и все свое время она должна отдавать инструменту, нельзя, чтобы что-то ее отвлекало! К тому же стрельба – такой опасный вид спорта! А вдруг она повредит или перенапряжет руки?! Как потом будет играть?! Нет, категорически нет!» – что-то такое мама и говорила. Она рассуждала примерно так: чтобы достичь вершины, нужно отбросить в сторону все ненужное. Со временем я переняла ее точку зрения, и в итоге это стало главной ошибкой моей прошлой жизни – той, что я себе уже никогда не прощу.

Тяжело вздохнув и отбросив абсолютно ненужные воспоминания, я вновь огляделась. Вроде пока ничего необычного. Придя к тому же выводу, Андрей махнул мне, и мы пошли дальше дикими лесными тропами. Этот парень действительно знал, что делает. В отличие от меня, он ни на секунду не терял бдительности и абсолютно ни на что не отвлекался. Кажется, в его голове просто не было места для посторонних мыслей. И скажу по правде, это впечатляло. К тому же этим утром мое мнение о нем существенно изменилось: похоже, он далеко не такой бесчувственный, как я считала вначале. Даже подушечку мне купил! Зря я ночью на него злилась и бранила, как только можно. Просто это его «А что такого?» меня окончательно из колеи выбило – настолько сильно, что назло ему сама себе покупать не хотела (мне же «норм»!). Однако, похоже, он на самом деле не хотел ничего плохого... В общем, забыли! Что было, то прошло. Андрей – мой напарник, и теперь я буду куда серьезнее относиться к этому факту. Если хотим выжить, должны доверять и помогать друг другу. Думаю, закрыть глаза на некоторые его странности я вполне способна.

– Приготовься, – тихо сказал мне Андрей, дабы не спугнуть замеченную впереди жертву.

Проследив за его взглядом, я увидела небольшого кабанчика четвертого уровня и утвердительно кивнула. Дальше все по старой схеме: Андрей бросает корни, после – столб пламени,

и бой закончился. Сейчас у него девятый уровень и моя помощь для того, чтобы разобраться с «мелочью», абсолютно не требуется. В этот раз так же: пара мгновений, и враг навсегда испарился в воздухе. Ничего нового. Вот только меня не покидало странное ощущение, каким-то он был слишком уж мелким.

– Сзади! – громко крикнул Андрей, когда я и сама уже все поняла.

Тот кабанчик оказался детенышем, сейчас же на нас изо всех сил бежала его разъяренная мамаша. В это время у Андрея был откат умений, так что действовать пришлось мне. Сначала корни, затем двойной выстрел и оглушающая стрела. Животное дико сопротивлялось и почти вырвалось из корней, кажется, оно было в бешенстве. Словно живая мать, потерявшая ребенка... Нет, сейчас не время для философствования! Передо мной компьютерная симуляция и ничего более! Пойми уже это наконец, дура! Еще до того, как я приготовилась стрелять обычными стрелами, Андрей сделал решающий выстрел столбом пламени, похоже, выпив до этого банку для восстановления маны.

– Фух! Было страшно! – выдавила я из себя и опустила на землю, выполнив требование трясущихся коленок.

– Тем не менее хорошо сработано. Молодец.

– Ага... Спасибо, – только и смогла я ответить, находясь в переизбытке чувств от шоковых факторов.

## **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.