

СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Игорь ВАЛЕРИЕВ



АРЕНА НОВАЯ ЖИЗНЬ

Ты — «мясо», на которое делают ставки. Поиграем.

Современный фантастический боевик (АСТ)

Игорь Валериев

Арена. Новая жизнь

«Издательство АСТ»

2023

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

Валериев И.

Арена. Новая жизнь / И. Валериев — «Издательство АСТ»,
2023 — (Современный фантастический боевик (АСТ))

ISBN 978-5-17-153624-4

Ты погиб в автокатастрофе и очутился на интересном астероиде. Это небесное тело превращено в игровую арену для выживания представителей восьми рас. Только достигнув сотого уровня в игре, ты сможешь покинуть Арену и стать свободным гражданином Звёздного союза, состоящего из сорока девяти планет. До этого ты – «мясо», на которое делают ставки. Играем...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-153624-4

© Валериев И., 2023
© Издательство АСТ, 2023

Содержание

Пролог	6
Глава 1. Новый мир	7
Глава 2. Первый опыт	13
Глава 3. Разногласия	21
Глава 4. Дуэль и правила игры	27
Глава 5. Интерфейс и эликсиры	33
Глава 6. Первый уровень	39
Глава 7. Карпыч, Ева и Рейтар	46
Глава 8. Предложение	52
Конец ознакомительного фрагмента.	54

Игорь Валериев

Арена. Новая жизнь

© Игорь Валериев, 2023

© ООО «Издательство АСТ», 2023

* * *

Посвящается любимой жене Людмиле за её терпение и поддержку

Пролог

– Не гони...

– Котёнок, всего сотня на спидометре, – я, повернув голову, посмотрел на профиль своей жены. – Ты просто нервничаешь. Успокойся, всё будет хорошо.

– На дорогу смотри, – довольно-таки резко ответила супруга, что позволяла себе очень редко.

Я посмотрел вдаль на дорогу. Навстречу двигался большой такой «поезд» из двадцати машин, собранный двумя большегрузами. Под левой лопаткой больно кольнуло, и это заставило сосредоточить всё внимание на дороге.

За два последних месяца жена трижды на работе теряла сознание и приходила в себя только после уколов врача скорой помощи. У ярко выраженного гипотоника с обычным давлением сто на шестьдесят и с пульсом семьдесят ударов в минуту во время приступа давление поднималось до ста шестидесяти на сто двадцать, а пульс зашкаливал за сотню. Проходило всего-то полчаса – и всё у жены возвращалось в норму, что вызывало полное недоумение у медиков.

Потратив кучу денег на анализы, УЗИ, МРТ, получили уклончивые ответы врачей, что причиной могут быть проблемы с надпочечниками или сосудами головного мозга. По надпочечникам для дальнейших исследований надо ехать в Москву, а вот по кистам головного мозга, которые показала МРТ, невропатолог отправил супругу на консультацию в областную больницу, куда мы сейчас и ехали.

Медики нашего районного городка славились в области как самые отвратительные диагносты. Редко когда диагноз, поставленный в нашей городской больнице, подтверждался в областной. Хотя медицинская аппаратура в городе была современной.

Поэтому я пытался отвлечь жену от плохих мыслей, вызванных предварительным диагнозом и мрачными перспективами, которые нарисовал врач-невропатолог, чтоб ему пусто было. Пятьдесят лет жены – это не возраст для такого будущего, мать её.

– Что он делает? – громко вскрикнула супруга.

«Хотел бы и я это знать! Вот козёл драный!», – мелькнуло у меня в голове, пока я судорожно прикидывал вариант ухода вправо с дороги.

Наш автомобиль приближался к встречной фуре, за которой выстроилась цепочка машин. В этот момент идущий следом за фурой MAN с огромной цистерной решил на обгон. Видимо, из-за низины, которую мы только что проехали, водитель, начавший обгон, нашу машину раньше не увидел и теперь, вывернув на встречную полосу, пытался затормозить, чтобы вернуться назад на свою полосу. Только резкое торможение такой махины привело к тому, что цистерна с чем-то взрывоопасным начала перекрывать встречу, скользя юзом и заваливаясь на бок.

Стремясь уйти от столкновения, я, тормозя педалью и ручником, ушёл на обочину, но видя, что места, чтобы проскочить, не хватит, закричал жене: «Держи-и-ись!» После чего повернул руль дальше вправо, ныряя вниз с насыпи.

Склон, какой-то бугор, удар, машину подбросило, как с трамплина, переворачивая в воздухе. Ещё один удар, и мы встали на крышу, немного проскользив по траве. Успел увидеть, как мимо проносится завалившаяся на бок цистерна, высекая искры из асфальта, а потом она взорвалась, и огненное море охватило нашу машину со всех сторон. Нестерпимая боль и темнота.

Глава 1. Новый мир

– Арена приветствует тебя, игрок! – рокот слов, раздавшийся в моей голове, заставил открыть глаза и резко их закрыть. Увиденная картина повергла в шок. За короткий миг предо мной промелькнули большой двухэтажный дом из камня, вокруг него площадка, выложенная чем-то похожим на брусчатку, за ним ещё пара добротных домов. Перед двухэтажным домом стояло несколько босых молодых людей лет двадцати, одетых в холщовые штаны и рубахи, два, видимо, стражника в кольчугах, шлемах, со щитами и копьями, а дальше была видна улица из домов, точнее халуп, построенных из не пойми чего. Заканчивался увиденный мною сектор высоким частоколом. Навскидку, кроме каменных домов, всё было бы похоже на реконструкцию поселения девятого или десятого века, если бы не одно «но».

Когда я открыл глаза, передо мной вспыхнула панель интерфейса, очень похожего на тот, который был в игре «Perfect World». В эту игру я периодически играл сначала с сыном и дочкой, потом был длительный перерыв, пока год назад этой игрой не увлеклась десятилетняя внучка. Той лень было собирать ресы, вот и просила помочь дедушку. Знала егоза, что я ей ни в чём не могу отказать. А тут подумаешь – тупо часов пять в день собирать травы, руды, древесину и прочие ресурсы, понадобившиеся Юльке по заданию или для создания шмота, оружия, зелий. Потом вместе их и делали. Обучалась внучка игре для своих лет фантастически быстро.

– Выбери для игры имя, человек! – вновь пророкотало в моей голове, а перед закрытыми глазами всплыла визуальная клавиатура.

Находясь в полном раздрае от всего случившегося, я автоматически набрал мой последний ник для PW – Дед.

– Удачной игры, Дед! – услышал я и почувствовал, что вновь проваливаюсь в спасительную темноту.

Пришел я в себя от ощущения, что кто-то пытается поднять меня с земли. Чуть приоткрыв один глаз, увидел как какой-то молодой чернявый мужчина цыганистого вида, лет двадцати пяти, одетый в те же холщовые штаны и рубашку, пытается посадить меня на лавочку, с которой я, видимо, и свалился, грохнувшись в обморок.

Взгромоздив на скамейку, парень пару раз хлестнул меня по щекам, пусть и не больно, но всё равно неприятно. Не желая продолжения такой экзекуции, я открыл глаза.

– Молодец! Быстро в себя пришёл. Некоторые по два-три часа без чувств валяются. А тут пять минут – и огурчик. Приветствую на Арене, Дед. И поздравляю с новой жизнью. Тебе сейчас двадцать лет, – парень улыбнулся во все свои тридцать два прекрасно выглядевших зуба.

– А что это за игра такая? И где я нахожусь? Как сюда попал? – привыкая к звучанию своего нового голоса, спросил я, не забывая рассматривать и ощупывать себя.

Шок ещё не прошёл, но адаптация к сложившейся ситуации оказалась на уровне сознания какой-то безболезненной, точнее бесстрессовой, что ли. Ну погиб, ну очнулся в другом мире. Что здесь такого особенного?! Мало, что ли, про попаданцев книг прочитал. Мысли летали в голове, а я продолжал слушать нежданного рассказчика.

– Дед, прежде чем продолжим разговор, я тебе дам бесплатно краткую справочку и предложу потом договор. Если согласишься, то вся остальная инфа платная либо будешь её добывать за счёт собственного здоровья, а то и жизни. Выбирать тебе. Всё устраивает, Дед?! – мужик задорно посмотрел на меня и подмигнул правым глазом.

– Пока устраивает. Особенно про бесплатную информацию. Рассказывай.

– В игре простая денежная система. Один золотой – это десять серебряных монет, серебряшка – сто медяков. Начинающему игру дается одна серебряшка, или сто медяков. Комната на сутки в гостинице НИПов, то есть неигровых персонажей, но об этом потом, стоит пять

медяков. Обед в их корчме, позволяющий в течение суток поддерживать для игрока нулевого уровня шкалу бодрости на максимуме, стоит также пять медяков. Когда эта шкала обнуляется, то начинается падение уровня жизни, или, как его тут называют, «ХП»¹. – Рассказчик сделал паузу.

Я же, вертя головой, пытался осознать окружающую обстановку.

Между тем мой незванный гид по игре продолжил:

– Таким образом, на халяву нулевой игрок может сносно прожить в игре только десять дней. Потом снижение в течение суток шкалы бодрости, а за ней в течение трёх суток шкала уровня жизни упадёт до нуля, после чего полный кирдык, – рассказчик провёл большим пальцем по горлу. – Если сильно экономить и спать на улице, что очень неприятно и сильно снижает уровень бодрости у игрока, то более или менее протянешь пятнадцать дней. Двадцать – из области фантастики! После этого либо подыхать, либо как-то добывать пищу и зарабатывать медяки, чтобы выжить. Это краткая бесплатная справочка.

Парень вновь добродушно улыбнулся, располагая к себе всем своим видом. Я же, слушая его и продолжая глазеть по сторонам, ощупал всего себя и остался очень довольным своим новым телом, одетым в такие же холщовые штаны и рубаху, как у собеседника. Только я был босой, а на нём были какие-то кожаные лапти и онучи, перевитые кожаными же лентами.

Так вот, по поводу тела! Таким я его помнил на третьем-пятом курсе военного института, когда был кандидатом в мастера спорта по лыжным гонкам, плюс к этому имел шестой кю и жёлтый пояс по каратэ-до стиля киокушинкай.

И это вызывало щенячий восторг. Давно я себя не чувствовал так хорошо физически. Смерть в моём мире наступила, когда мне было пятьдесят шесть. К этим годам после службы в армии и милиции я имел двадцать кило лишнего веса, перенесённый инсульт, гипертонию, тахикардию, прогрессирующий артрит и артроз стоп и коленей. В общем, полный букет болячек, который радовал меня и ночью, и днём своими болями, говоря о том, что я ещё живой.

– Теперь по поводу договора, – вернул меня на землю мужик. – За определённую сумму я могу предоставить следующую информацию: краткая история игры – два медяка, краткий гайд по расам, участвующим в игре, – три медяка, настройка интерфейса – пять медяков. И последнее... Совет, как строить свою игру на начальном уровне, от игрока, то есть меня, который живёт в этой деревне уже двадцать лет. Этот совет будет стоить двадцать медяков.

– То есть три дня моей спокойной жизни в деревне долой? – поинтересовался я.

– Сбор информации от НИПов, или неписей², как их в последнее время называют, по первым трём вопросам у тебя как раз займёт три дня. Так что два дня игры ты сэкономишь. А мой совет на твоё усмотрение. Захочешь купить – воспользуешься, не захочешь – сэкономишь деньги.

– Прежде чем согласиться, надо убедиться, что я платёжеспособен. Где моя серебрушка?

– Посмотри под рубахой справа, на поясе штанов должна быть калита, то есть кошелёк.

Я, задрав подол рубахи, увидел небольшую кожаную сумку, привязанную к верёвке, которой были подпоясаны штаны. Отвязав кошелёк и расшнуровав его горловину, высыпал на ладонь одну-единственную небольшую серебряную монетку, размером с российский рубль.

«Н-да, капиталов – кот наплакал», – подумал я, огорченно заглянув в пустой кошель.

– Как видишь, платёжеспособен, – усмехнулся мой возможный источник информации.

– А сдача-то у тебя найдётся? – спросил я парня.

¹ Сокр. HP от *англ.* health points – очки жизни.

² НИП, непись – неигровой персонаж (сокр. NPC от *англ.* Non-Player Character – «персонаж, управляемый не игроком»), который не находится под контролем игрока. В компьютерных играх поведение таких персонажей определяется программно.

– В банке разменяешь, только там пять процентов за размен берут, – мой собеседник с издевкой улыбнулся. – Привыкай, Дед, на Арене даже прыщ бесплатно не вскочит. За всё надо платить!

– Хорошо. Рассказывай про игру, а дальше посмотрим, – сказал я, чувствуя, как моя любимая зелёная жаба тянется лапками к моему горлу, гневно вращая глазами и крича про семь медяков, которые я только что бездумно про... В общем, профукал.

– Слушай, нулевой игрок, – мой гид по игре улыбнулся, но как-то грустно. – Вот уже несколько тысячелетий существует Звёздный союз, объединяющий сорок девять планет, на которых проживают человекообразные разумные восьми различных рас. Объединили в Союз эти планеты Древние. Гайд по расам за отдельную плату, – быстро сказал парень, заметив, что я хочу задать вопрос. После чего продолжил: – Если сопли долго не жевать, то Древние, давно пресытившись жизнью и будучи азартными игроками, на одном из астероидов, который летает рядом с основной планетой этой расы, чуть больше двадцати лет назад создали Арену. В этом искусственном мире сражаются и выживают представители всех рас, чьи тела представляют собой искусственно созданные объекты-клоны с имплантами-модификаторами, а в мозг тела встраивается матрица души или сознания умершего разумного.

– Так я что, киборг? – перебил я рассказчика.

– Можно сказать и так. Твоё тело, как и моё, насколько я узнал, на сто процентов соответствует строению тела землянина. Только в него вставлены различные импланты, которые будут модифицировать твоё тело в зависимости от достигнутого уровня в игре. Каким образом это происходит, я не знаю. НИП, отвечающий за первичное обучение игроков в этом посёлке, тебе также ничего по этому вопросу не расскажет.

– Ни хрена себе заявочки. А трансформация больно происходит?

– Я ничего не почувствовал. Но у меня всего-то третий уровень. Как там дальше будет, не знаю. Но те, кто достигает сотого уровня, выглядят как *боги*, – взгляд парня принял мечтательное выражение. Встряхнувшись, он продолжил раздражённым голосом: – Так, не сбивай меня с мысли вопросами, а то забуду что-нибудь тебе рассказать из того, что входит в мою краткую историю по игре.

Я мысленно усмехнулся. А психика-то у товарища неуравновешенная. Можно будет попробовать раскатать его на дополнительную инфу.

– Итак, продолжу. В игре восемь рас, представители которых получают тела своего биологического вида по своим характеристикам, отвечающим физическому состоянию двадцатилетнего человека. Но характеристики тела каждого персонажа соответствуют тому, которые в своём времени имел носитель матрицы разума в этом возрасте. Так что ты выглядишь таким, каким был в двадцать лет. Спортивный такой, скажу, юноша. Считаю это бонусом для себя в игре. Дальше поймёшь почему, – рассказчик усмехнулся, на этот раз вновь добродушно.

Я мысленно настроил себя дальнейшую информацию впитывать, как губка. Как понял по интонации рассказчика, сейчас пойдёт основа игры.

– Все игроки, попадая на Арену, имеют нулевой уровень. Но начальные характеристики силы, ловкости, выносливости и интеллекта у всех разные. Я уже сказал почему. В игру приходят в рубахе и штанах новичка, у которых нулевая защита. Из денег – одна серебрушка. Ремёсел: кузнец, портной, ювелир и алхимик – не знают, как и других различных умений и навыков. Оружия у нулевых игроков нет. А дальше начинается игра, – глаза у рассказчика стали жесткими. – Поселение, в которое ты попал, как на точку привязки и возрождения, называется Нулёвка. Точно не скажу, сколько таких Нулёвок в человеческом секторе, но предполагаю – не меньше чем сотня. В Нулёвке ты можешь прокачаться максимум до пятого уровня. Дальше надо будет следовать в Пятёрку, которых уже пятьдесят, потом в Десятку. Таких поселений только пять. Потом две Пятнашки и одна Двадцатка человеческого сектора, где уже появляются представители других рас. А с двадцать пятого уровня ты получишь право посе-

щать города, где тусуются все игроки с уровнями от двадцать пятого и выше. Дорости надо до сотого уровня. Достигнув его, ты покидаешь Арену из её столицы с таким же названием и становишься свободным гражданином Звёздного союза с правом выбора, на какой планете жить.

– И многие достигают сотого уровня? – не удержался я от вопроса.

– Один, два, на моей памяти один раз было три игрока за год. Год, кстати, длится на астероиде триста суток, или десять месяцев. Соответственно, в месяце пять недель по шесть суток, в которых тридцать часов по шестьдесят минут. Ещё сразу добавлю, не дожидаясь твоего вопроса: всего на Арене может присутствовать один миллион игроков, по сто двадцать пять тысяч от каждой расы. Вот такой процент соток к игрокам. И самое главное – у тебя будет только сто возродений. Окончательная смертность здесь запредельная, но новичками опустевшие места заменяются быстро, – парень зло усмехнулся. – На планетах в реальности народу на несколько порядков больше умирает. Матриц на всех хватит.

Рассказчик широко развёл руки в стороны, но я не понял, что он хотел показать этим жестом. Между тем тот продолжил:

– Из ограничений по убийствам игроков – только одно. Если ты нападаешь и убиваешь игрока необоснованно, то получаешь штраф от игры в своих пять жизней и на сутки становишься пэкашником³, но зато можешь при этом снять с убитого всё, что у него есть. Некоторые рискуют из-за шмота, оружия, денег. Если же ты, защищаясь, убил напавшего на тебя игрока, то штрафа не будет. Также можно без боязни убивать пэкашников. После того как полностью запустишь интерфейс, сможешь видеть цвет ника игрока. Если он красный, можешь смело нападать и убивать. Вроде бы всё. Могу ещё бесплатно ответить на три вопроса. Подумай сначала, прежде чем их задавать. – Мой гид по игре замолк и сложил руки на груди.

И я задумался. Информация, которая на меня свалилась, заставила умерить свой восторг от такого поворота моего существования в послесмертии. Судя по всему, режим PvP⁴ на Арене распространён, и при этом только сто перерождений, плюс потери во время смерти шмота, пух, да ещё и культурный уровень жизни в игре соответствует поздней античности – началу средневековья. Где, блин, мой пипифакс?!

– Слушай, это не вопрос по игре. А как тебя зовут? А то как-то неудобно общаться.

– Меня не зовут, я сам к новичкам подхожу. Шучу. Мой ник в игре – Вятич. Так и зови, – парень задорно улыбнулся и протянул мне руку.

– Мы вятские – робяты хватские. Столько семеро не заработают, сколько один пропьет, – пожимая руку, произнёс я.

– Ты чё, из Кирова? – удивлённо спросил Вятич.

– Соседи. Нижегородские мы.

– За двадцать лет первый раз почти земляка встретил. У меня жена здесь, в игре, из Владимира.

Теперь удивился уже я и спросил:

– А что, здесь игроки женятся? По-настоящему?

– Ай! Да и хрен с ним, с заработком! Не каждый год, а то и десятилетия почти земляк попадает. Хотя тут любой русский земляком будет. В общем, слушай мою историю, почти без купюр.

Вятич сел рядом со мной на лавку и продолжил тихим голосом:

– Я попал на Арену двадцать лет назад, почти в самом начале игры. В прошлой жизни был журналистом, вёл в городской газете колонку новостей. Умер не сам, а был сбит грузови-

³ От *англ.* Player Killer, PK – участник многопользовательских игр, который убивает других игроков, нарушая правила для получения собственной выгоды.

⁴ PvP – player(s) versus player(s) (*англ.*) переводится как «игрок против игрока». Вариант интерактивного конфликта между несколькими пользователями, происходящий в игровом мире между двумя или более персонажами, управляемыми игроками-людьми.

ком на остановке. Когда ознакомился с условиями игры, потеряв при этом три жизни, понял, что идти за сотым уровнем, круша всё и всех, не хочу. Не моё это. Я даже в армии не служил. Плоскостопие, – игрок невесело усмехнулся. – А уж когда узнал, что здесь обладатель модифицированного тела легко может прожить двести лет, стал искать безопасные способы зарабатывания денег для жизни. Так я стал в этой Нулёвке первым рассказчиком. Тем, кто вводит новых игроков в условия игры, получая за это плату. Тем же самым занимаются НИПы, но у них...

– Извини, Вятич, но ты обмолвился, что расскажешь про неписей.

– Неигровые персонажи в этой игре – это осужденные за преступления граждане Звёздного союза. За участие в игре им срок в два раза уменьшают. А относятся они к игрокам как к искусственным куклам. Мы для них не люди, а механизмы. – Вятич посмотрел на меня и грустно улыбнулся. – Кстати, за убийство НИПа игрока сразу уничтожают окончательно. Ну и можешь представить, как неписи к нам относятся.

– Полный беспредел?! – поинтересовался я.

– Это тоже есть. Но в большей степени презрительно. И особого желания общаться с нами не имеют. Вот я да некоторые другие игроки этим и пользуемся. НИПам про пропитание думать не надо. Их Союз полностью содержит, пускай и на уровне заключённых. Но для игроков такой уровень содержания покажется раем. Если видишь нормальное сооружение, значит, это принадлежит неписям.

– Ты не рассказал, как пользуетесь этими заключёнными? – вновь перебил я Вятича.

– А-а-й! Моя беда, люблю поговорить. Всё-таки бывший журналист. Так вот, некоторым игрокам удается договориться с не совсем свободными гражданами выполнять их функции. Я рассказываю за НИПа, который здесь отвечает за первичное обучение, историю Арены, её правила и настраиваю игрокам интерфейс. За это мне перепадает пятьдесят процентов от собранных с игроков денег.

– Не очень-то и много, на мой взгляд, – задумчиво произнёс я.

– Достаточно, Дед. Нас, рассказчиков, в Нулёвке восемь человек. И всем клиентов на более или менее сносную жизнь хватает. Вон, посмотри, – мой учитель махнул рукой.

Направив свой взгляд в сторону, указанную Вятичем, увидел ещё одну лавку, на которой сидел босоногий игрок, а напротив него стоял игрок в кожаной обуви, с ножом на поясе и что-то увлечённо рассказывал.

– Кроме нас, рассказчиков-учителей, в деревне ещё пять игроков кузнецов-оружейников, трое портных, один ювелир и восемь алхимиков. Ещё два игрока содержат корчмы, трое – лавки-магазины, двое – забегаловки. За двадцать лет, конечно, очень мало. Но... Чтобы остаться в поселении, надо сначала ремесло от игры получить и выкупить у игры договор за пять золотых. Трудно, но можно.

Услышав сумму в пять золотых, я удивлённо присвистнул, а потом поинтересовался:

– И все остальные тоже по пятьдесят процентов дохода неписям отдают?

– Точно не скажу. Такой информацией, как правило, не делятся. Это я сегодня расслабился, встретив впервые за двадцать лет игры почти зёму. А так, бесплатный совет – никому в игре не доверяй. Даже мне. – Вятич отвернулся, передёрнул плечами и продолжил: – Этот совет запомни. Кстати, из России игроков очень мало приходит. С Земли больше всего китайцев и других азиатов появляется, потом негры идут, метисы, латиносы, европейцы на последнем месте.

– А как же народ общается? – удивился я.

– Дед, а ты на каком языке сейчас говоришь? – задал вопрос Вятич и весело рассмеялся.

Я же застыл. Потом выругался, пытаюсь понять, какие слова я произнёс.

– Не старайся, Дед. Это общесоюзный язык. В игре все на нём говорят. Так что тебя и оборотень, и сирена поймут.

– Понятно, хотя ничего не понятно. – Я сделал паузу, собираясь с мыслями. – Вятч, так получается, НИПы в этой деревне – заключённые с Земли. Как такое может быть?!

– Увы, Дед. Земля – это занюханная планета на окраине Галактики. Её хоть и приняли в Союз, но как сырьевую базу. А так, люди есть ещё на четырёх планетах Союза. Уровень развития этих цивилизаций намного выше, чем на Земле. В человеческом секторе НИПы с этих планет. В нашей Нулёвке они все с планеты Славомир. Более или менее нормальные неписи. Если про них можно так говорить, – Вятч усмехнулся. – Зато земляне ценятся на Арене как безбашенные бойцы. Из последних десяти соток четверо были землянами. Кстати, в Пятёрке уже можно будет встретиться с представителями других человеческих планет, в этой Нулёвке все игроки – земляне.

Глава 2. Первый опыт

В это время лавка, на которой мы сидели, завибрировала.

– Дед, быстро освобождаем скамейку! – Вятич вскочил и двумя скачками отпрыгнул от лавки.

Я, не рассуждая, сделал то же самое, отметив про себя, насколько же легко движется тело. Вот только голые стопы обожгла резкая боль. Камушки попались.

Над лавкой появился голубой шар метра два в диаметре, который с негромким хлопком лопнул, истаивая в воздухе, а на скамью приземлился атлетически сложенный смазливый брюнет лет двадцати, в куртке и штанах, выглядевших так, будто бы их стая собак рвала. Выражение лица у молодого человека было каким-то по-детски обиженным.

– Привет, Джокер. Опять слился?! Говорил же тебе... – начал говорить мой учитель по игре, но брюнет его резко прервал:

– Пошёл ты в опу, Вятич! Я вам ещё всем докажу, что был прав.

Выпалив это на одном дыхании, Джокер поднялся с лавки, несколько секунд постоял, покачиваясь, а потом тихо побрёл куда-то по улице, периодически дёргаясь, когда под босые ноги попадали небольшие камни и неровности мостовой.

– Это кто? – спросил я Вятича.

– Один м...к, который возомнил себя, как говорят попавшие сюда бывшие виртуальные игроки, чистером! Только вот за две недели он пять жизней слил, точнее, уже шесть. Это рекорд! Мы теперь между собой ставки делаем на него. Есть тут у нас и букмекерская контора. Один из игроков содержит. Хорошо поднялся буквально за два года, – в голосе рассказчика почувствовалась откровенная зависть.

В этот момент над лавкой вновь начал формироваться шар, который, лопнув, оставил на скамье игрока, одетого, как и я, только в штаны и рубаху. Открыв глаза, тот осмотрелся, застонал и, схватившись за голову, рухнул с лавки на землю.

– Неожиданно! Ещё один новичок! Арена сегодня жжёт! Дед, ты погуляй часика три-четыре, а после приходи вон в тот дом, – Вятич показал рукой на одну из халуп, которая выглядела более или менее пристойно. – Поужинаем, поговорим. Я тебя с женой познакомлю. Супруга у меня, кстати, аптекарь-алхимик. А я пока поработаю. Да, за ворота поселения лучше пока не выходи. У тебя интерфейс в полном объеме не работает. Нарвёшься на моба второго-третьего уровня – и здравствуй, возрождение. Тебе это надо? Да и смерть жуткая. – Закончив говорить, рассказчик двинулся в сторону лежащего тела.

– Хорошо, приду, – ответил я и начал внимательно осматриваться вокруг.

Результаты «сканирования» окружающей меня местности показали, что я нахожусь в самом центре посёлка Нулёвка, представленного двухэтажным каменным домом, видимо, главы поселения. У крыльца дома с двух сторон от дорожки светились голографические панели, напротив которых стояли несколько босых игроков. Дом был окружён брусчаткой радиусом около двадцати метров. В этом круге я насчитал шесть скамеек-телепортов, две, видимо, скрывал дом: Вятич говорил про восьмерых рассказчиков.

Кроме дома главы поселения, назовём его мэрией или ратушей, я увидел ещё несколько добротных кирпичных зданий, над которыми висели голограммы-вывески: «Банк», «Магазин», «Гостиница», «Корчма», «Кузница», «Ателье», «Ювелир», «Аптека», «Школа», «Больница». Всё это располагалось вокруг мэрии, а дальше по секторам до частокола-забора, окружавшего всё поселение, шли участки территории, застроенные халупами, которых было не особенно много. Выйти за пределы поселения можно было через двое ворот, которые охраняли стражники – по четыре непися на каждый вход-выход.

Направившись к панелям перед крыльцом мэрии, я поймал себя на мысли, что навороченная голограмма и рядом с ней фигуры людей в холщовых штанах, рубахах или стражники со щитами и копьями у меня какого-либо диссонанса не вызывают. Игра как игра!

Почитав информацию на голограммах, я убедился, что Вятич по поводу экономии двух дней меня не обманул. Сначала я должен был зарегистрироваться в мэрии, а потом два дня посещать школу для ознакомления с правилами игры и для настройки интерфейса. Только вот к главе поселения я смогу попасть в порядке очереди лишь завтра. На сегодня приём окончен, несмотря на то, что не было и двух часов пополудни. Соответственно, на курсы только на следующий день после регистрации. Итого четыре дня, считая сегодняшней, долгой.

«Интересно, а чему в школе два дня учат? Я, например, уже более или менее с условиями игры разобрался. Сегодня вечером, надеюсь, Вятич и его жена, тоже почти землячка, ещё подкинут инфы. Попробовать, что ли, самостоятельно настроить интерфейс? Может быть, здесь нет ничего сложного. В крайнем случае сегодня вечером Вятичу ещё десять медяков проплачу. Кстати, надо в банк зайти, серебрушку разменять», – с этими мыслями я вызвал перед глазами интерфейс.

Он был довольно примитивным. Слева в верхнем углу моя физиономия в двадцать лет. Эх, молодость, молодость! Под физей два кружочка, в одном ноль, в другом цифра сто. Это понятно, уровень ноль, жизнью сто. Справа от лица узнаваемая шкала на жизнь красного цвета с числом сто. Ниже шкала бодрости синего цвета в сорок очков и ещё две пустые шкалы с нулевыми показателями. Под ними четыре пустые иконки. Над шкалой ХП⁵ располагалось четыре иконки с изображениями. На первой было что-то типа головы и плеч.

Нажав её, я радостно выдохнул. Наконец-то смогу себя полностью рассмотреть как персонажа в игре. Итак, смотрим!

Игрок: ДеД.

Раса – человек.

Класс – не определён.

Уровень – 0.

Доступно жизнью – 100.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 0.

Клан – нет.

Титул – нет.

Статус – нет.

Опыт – 0.

Требуемый опыт – 100.

ЖС – 40.

УБ – 40.

МЭ – 0.

Дух – 0.

Видимо, последнее – это жизненная сила, уровень бодрости, магическая энергия, что очень интересно, и непонятный дух. Ладно, позже разберёмся с этим. Дальше шли основные характеристики.

Сила – 3.

Ловкость – 5.

Выносливость – 4.

Интеллект – 3.

Доступно – 0.

⁵ От англ. HP – health points или hit points, очки здоровья.

«Видимо, про эти бонусы говорил Вятич, когда отметил, что в двадцать лет я был спортивным юношей, – подумал я, рассматривая основные характеристики. – Не так и плохо получилось, а то думал, что вообще полным нулём и нубом буду».

Анализ следующих характеристик показал, что сейчас у меня:

Физическая атака – 1–3.

Магическая атака – 0.

«Хрена себе! Здесь, оказывается, и магия всё-таки есть?!» – подумал я, прочитав эту характеристику.

Шанс критического удара – 3 %.

Меткость – 5.

Скорость – 2 м/с.

Ой-ой, как хорошо!

Атак в секунду – 1,09.

Физическая защита – 1.

Магическая защита – 0.

Уклонение – 3.

Опять спасибо родному телу! Ещё несколько минут ушло на то, чтобы разобраться со следующей иконкой над ХП, где было изображено что-то типа бегущего человека.

Вещь оказалась полезной, так как позволяла рассмотреть основные характеристики других игроков. Для этого надо было сосредоточиться, подвести взглядом, как я его для себя окрестил, маркер-прицел на голову игрока и мысленно нажать иконку.

Данная операция, проведённая незаметно над Вятичем, который что-то втирал очнувшегося игроку, показала:

Игрок: Вятич.

Раса – человек.

Класс – стрелок.

Уровень – 3.

Доступно жизней – 66.

Супруг(а) – Лика.

Репутация – 0.

Клан – нет.

Титул – нет.

Статус – рассказчик.

Опыт – 1050.

Требуемый опыт – 1400.

Также над ником Вятича была шкала жизни. Но её уровень не был обозначен цифрами. Шкалы бодрости видно не было, но была ещё одна полоска золотистого цвета, заполненная на четыре пятых. Видимо, уровень опыта?!

«Вот тебе и безопасная жизнь в деревне. За двадцать лет – тридцать четыре жизни долой. А Вятич упоминал о сливе только трёх. Интересно, где и как он остальные потерял?! Сегодня вечером спрошу, может, расскажет. И жалко, что уровень атаки и защиты игрока не показывается», – подумал я и, отойдя подальше, принялся разбираться со следующей иконкой самым любимым методом русского человека, а именно «методом тыка».

Тыкал я удачно и со следующей иконкой разобрался относительно быстро. Она отвечала за просмотр характеристик мобов. В этом я убедился, посмотрев на курицу, перебегавшую дорогу.

Моб: Курица.

Уровень – 0.

Атака – 0.

Защита – 0.

«Отлично! Здесь уровень атаки и защиты видно! Можно будет прикидывать, стоит на моба нападать или не стоит, а по шкале ХП, которая видна над мобом, прикидывать стратегию и тактику боя», – подумал я и занялся последней иконкой над шкалой жизни.

Её, к сожалению, как я ни мучился, так и не открыл. А было бы интересно разобраться. На ней были изображены щит и меч, как на эмблеме КГБ. Ладно, оставим её на вечер, до встречи с Вятичем. Пора посетить банк.

И здесь мой учитель не соврал. Из одноэтажного здания с вывеской «Банк» я вышел, имея в калите девяносто пять медяков. Непись, обслуживающий меня, имел вид, будто бы он делает мне огромное одолжение, разменивая серебрушку. За всё время, что я с ним попытался общаться, не произнёс и слова. Просканировал его характеристики.

Персонаж: Радогор.

«Персонаж, а не игрок!» – тут же отметил я для себя, читая дальше.

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 20.

Доступно жизней – 100.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 10.

Клан – Славомир.

Титул – Баловень судьбы.

Статус – банкир.

Опыт – 25 891.

Требуемый опыт – 27 825.

«Интересно, если непись – это не игрок, какой же осужденным гражданам Звёздного союза здесь уровень сразу дают?! Или у них такой уровень был на Славомире?! Интересно. Вятич сказал, что на Нулёвке реально прокачать первые пять уровней, а тут двадцатый! И что это за зелёная шкала добавилась к красной?! Неужели магическая энергия?» – с этими мыслями я последовал к следующему объекту, под названием «Магазин». Зайдя внутрь, посмотрел на продавца.

Персонаж: Милонег.

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 20.

Доступно жизней – 100.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 10.

Клан – Славомир.

Титул – Острый глаз.

Статус – торговец.

Опыт – 28 356.

Требуемый опыт – 30 800.

Ещё одна двадцатка, поразился я, а вот цены в магазине поразили меня ещё больше. Точнее, сразили наповал. Обычная деревянная палка метровой длины стоила серебрушку. Дубинка, похожая на бейсбольную биту, – пять, слабенький нож – шесть серебряных монет. Простое копьё с игольчатым наконечником из сырого железа – восемь серебрушек. Копье, похожее на японскую нагинату со стальным лезвием, – три золотых. Короткий меч типа римского гладиуса – пять золотых.

Я навел на клинок маркер и получил следующую информацию:

*«Простой клинок.
Физическая атака: 13–24.
Требуемый уровень: 2.
Цена: 5 золотых.
К игроку не привязан».*

Остальное оружие в магазине в основном было первого уровня с минимальными показателями.

Чем больше я смотрел на предметы продажи, тем меньше понимал, как здесь можно хоть что-то приобрести. Где деньги брать?! Кожаные поршни плюс онучи с ремешками, без которых ходить босым было некомфортно, стоили две серебрухи. Нормальные кожаные сапоги – золотой.

«Охренеть и не встать!» – подумал я, выходя из магазина.

Теперь двадцать медяков за совет Вятичу, как начать жить в этом мире, уже не казались мне большой ценой, потому что я со всем своим небольшим опытом игрока на Арене пока слабо представлял, как тут можно заработать. И непись эта в магазине, так же как и в банке, даже слова не произнесла, глядя на меня как на грязь на своих ботинках. Правда, что было у продавца на ногах, я из-за прилавка не смог рассмотреть.

В расстроенных чувствах двинулся искать торговую лавку игрока, чтобы сравнить цены и попытаться получить инфу. Чертыхаясь каждый раз, когда под ноги попадались камешки, добрался до лавки, представляющей собой что-то типа рыночной палатки девяностых в моём мире, сделанной из деревянного каркаса и материи типа парусины.

Вспомнив, что обычная палка метровой длины стоит серебрушку, я уважительно прищелкнул про себя, прикидывая, в какую сумму обошлись игроку палатка и прилавок, за которым он стоял.

*Игрок: &Рубь&.
Раса – человек.
Класс – воин.
Уровень – 2.
Доступно жизней – 94.
Супруг(а) – Катрин@.
Репутация – 0.
Клан – нет.
Титул – нет.
Статус – торговец.
Опыт – 311.
Требуемый опыт – 495.*

– Привет, Рубь, – поздоровался я.

– Привет, Дед. Новенький? Я тебя первый раз вижу, – с любопытством осмотрел меня торговец.

И, судя по тому, как расфокусировался у него взгляд, снял обо мне информацию.

– Часа два как на Арене. Хожу и тихо охреневаю от того, какие здесь цены и как жить дальше. Голыми руками хоть какого-то моба убить можно? И что с этого можно получить, кроме опыта? – закинул я удочку, надеясь получить бесплатную инфу.

– Десять медяков, и я отвечу на оба твоих вопроса, Дед, – Рубь улыбнулся мне на ширину приклада, показав великолепные зубы, а я закатал губу обратно.

– За погляд тоже деньги берешь? – несколько раздраженно задал ещё один вопрос.

– За просмотр товара денег не беру. Так что приценивайся, игрок. Тебя ждут великие дела, чтобы хоть что-то приобрести, – рассмеялся Рубь, превратив глаза в щёлочки. По внешнему виду он был похож на китайца, а может, японца или корейца.

Осмотрев товар в лавке, я прикинул, что он где-то на двадцать – двадцать пять процентов дешевле, но и качеством похуже, чем в магазине неписей. Видимо, здесь продавался товар, созданный игроками.

Полюбовавшись ещё раз на кожаные поршни и онучи, стоившие одну серебряшку и пятьдесят медяков, отправился по дорожке к воротам.

– Что же не купил ничего, Дед?! И информация не нужна?! – услышал в спину насмешливый голос игрока-торговца.

Так захотелось ему в грудь или челюсть с разворота зарядить уширо-йоко-гери, что еле-еле сдержался. Контролируя себя, даже не повернулся и спокойно пошёл дальше.

Этот порыв несколько удивил меня. Служба в армии и в милиции приучила сдерживать свои чувства. А тут чуть не сорвался. Может, молодое и модифицированное тело вино-вато?! Тестостерон выиграл?! Размышляя над своим поведением, дошёл до ворот, охраняемых четырьмя стражниками-неписями.

Персонаж: Светозар.

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 31.

Доступно жизней – 98.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 10.

Клан – Славомир.

Титул – Победитель драконов.

Статус – стражник.

Опыт – 68 259.

Требуемый опыт – 73 600.

«Тридцатка! Это какие же мобы здесь водятся?! Если такие бойцы на воротах стоят?! Или здесь что-то другое?!» – Пока раздумывал об этом, быстро просканировал трёх других неписей. Все тридцать первого уровня. У всех титул – Победитель дракона.

– Куда собрался, малёк? Ты у главы деревни зарегистрировался? – преградив путь древком копья, поинтересовался стражник с ником Миролюб.

– У главы ещё не зарегистрировался. Мне к нему завтра на приём. Хотел просто посмотреть, что за мир за воротами, – вежливо ответил я.

Кто его знает, как Миролюб и другие стражники отреагируют на грубость. Может, им можно игроков убивать без всяких последствий. Вятич об этом не говорил, а экспериментировать на себе не хотелось.

– Да пропусти ты его, Миролюб. Пускай посмотрит. Только, Дед, запомни: пока ты не зарегистрировался у главы, то после смерти очнешься в другой Нулёвке. Ты пока не привязан к этому посёлку, – произнёс Светозар.

– Спасибо за информацию. Я постараюсь быстро и далеко не уходить, – произнёс я, и страж, убрав копье, освободил мне проход.

– Да нам всё равно, вернёшься ты или нет. Двигай в ворота, – произнёс третий стражник с ником Ратмир.

«Надо же, с тремя неписями сразу поговорил», – успел подумать я и застыл от увиденной картины.

Передо мной раскинулись настоящие прерии. Куда ни кинь взгляд – море травы и ни одного дерева не видно. Теперь понятно, почему даже метровая палка серебряшку стоит.

«Интересно, а здесь зима есть? Чем игроки печи топят? Или на Арене всегда лето?» – под эти мысли я решил пройтись по периметру забора, собираясь дойти до других ворот.

Не пройдя и половины пути, обнаружил красивую лужайку с невысокой травой. Сразу же захотелось прочувствовать, какое же тело теперь у меня. Ступая по мягкой траве, вышел на середину лужайки, после чего прогнал три каты Тайкёку соно, потом три Сокути-Тайкёку. С Пинат соно уже начались проблемы. Забыл их частично. Закончив дыхательную Сантин-нокату, удовлетворённый своим физическим состоянием, двинулся вдоль частокола дальше, подумав про себя: «Сколько же он стоит?»

Уже была видна натопанная дорога к воротам, когда я рассмотрел километрах в двух блеск реки и, как мне показалось, листву какого-то дерева. Прикинув, что пара часов у меня до встречи с Вятичем и его женой ещё есть, решил добратся до реки и дерева.

– Куда, однако, торопимся, Дед? – Прозвучавшие словно из ниоткуда слова заставили меня подскочить, развернувшись, как мне показалось, в ту сторону, откуда пришёл вопрос, и принять боевую стойку.

– Однако, хорошая реакция, – услышал я чуть сбоку и, повернув голову, увидел картину, от которой в удивлении застыл.

Поднявшись из-за невысокого кустарника, на меня смотрел вооружённый копьём представитель народов Крайнего Севера, то ли чукча, то ли коряк, то ли эскимос. Но не это заставило меня застыть в удивлении. Рядом с игроком спокойно стоял здоровенный волк.

Заставив себя отмереть, просканировал игрока.

Игрок: Хантер.

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 3.

Доступно жизней – 98.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 0.

Клан – нет.

Титул – нет.

Статус – охотник.

Опыт – 437.

Требуемый опыт – 495.

Перевёл маркер на моба и нажал иконку.

Моб: Пустынный волк.

Уровень – 3.

Атака – 20.

Защита – 15.

– Удивлён? Знакомься, это Шарик. Помогает мне охотиться и выживать в этом мире, – произнёс без всяких «однако» Хантер, подходя ко мне. Рядом с его левой ногой шёл волк, изредка скалясь и показывая верхние клыки.

– Признаться, удивлён. А что, моба можно приручить? – задал я игроку вопрос.

– Если раньше обращался с волками, можешь попробовать. У меня на это месяц ушёл, пока не приняли друг друга.

– Нет, это точно не моё, – ответил я, боязливо смотря на волка.

Тот каким-то горловым рыком показывал, что недоволен моим присутствием рядом.

– Куда направляешься? – поинтересовался Хантер.

– До реки хотел дойти, посмотреть, что там за дерево, – честно ответил я.

– Река-то там есть, а вот дерева нет. Кустарник там высокий, типа молодой ивы с тонким стеблем. Даже на стрелы не подходит, про лук вообще не говорю. Если хочешь, давай вместе дойдём, мне воды набрать надо, – произнёс игрок и направился напрямую к реке и кустам.

– Буду рад, – ответил я уже в спину Хантера, рядом с которым трусил волк.

Идя вслед за игроком и прирученным им мобом, думал, что первый раз на Арене встретил игрока, который поделился информацией бесплатно, если не считать неписей. И это пораживало.

Глава 3. Разногласия

– Хантер, а ты давно здесь находишься? – спросил я игрока, догнав его и пристроясь с другого бока от волка.

– Дед, ты забыл, что здесь за всё надо платить, однако. Двадцать медяков, однако, и я тебе расскажу свою историю, – усмехаясь, ответил Хантер, продолжая внимательно осматриваться по сторонам.

Как ни странно, но такой ответ нового знакомого меня успокоил, как и его шуточное употребление слова «однако». Дальше шли молча, а я иногда скашивал влево глаза, чтобы рассмотреть Хантера и его снаряжение. Признаться, упакован он был неплохо, по моему мнению. Других игроков третьего уровня ещё не видел. В поселении мне пока встретились только босоногие нулёвки, рассказчики, да одного лавочника лицезрел. Последние, кроме одного из рассказчиков с ножом на поясе, оружия с собой не носили.

Охотник же имел на поясе нож, рукоять которого была сделана из кости какого-то животного, лезвие скрывали кожаные ножны. Кроме пояса с ножом на игроке был ещё один витой из кожи. Для чего он нужен, я не разобрался. Копьё, которое Хантер нёс в правой руке, было около двух метров, с металлическим наконечником длиной в пару ладоней, шириной в три пальца, листовидной формы. Данное оружие было ориентировано на укол, оставляющий глубокую и достаточно широкую рану, но им также можно было и рубить. Такое копье я видел в магазине неписей, и стоило оно один золотой и пять серебрушек.

На ногах у охотника были кожаные поршни, но какой-то другой конструкции, отличной от того, что я видел раньше. С правого бока игрока свисал кожаный бурдюк, видимо с водой, за спиной был также выполненный из кожи вещмешок. Судя по объёму, не совсем пустой.

Практически дойдя до спуска к реке, Хантер вдруг остановился и начал внимательно осматривать левую сторону берега.

– Что-то случилось? – спросил я его.

– Шарик беспокоится. Кажется, дичь почувствовал. Спускайся здесь вот по тропе к реке, а я пойду, посмотрю, что там. Может, суслик или заяц попадётся. Было бы неплохо. – С этими словами игрок направился влево вдоль берега, снимая с талии кожаный витой пояс, который оказался пращой.

Несколько обеспокоенный тем, что остался один, я направился по звериной тропе к реке, внимательно поглядывая по сторонам и под ноги. В той жизни особым следопытом не был, но в школьные годы ходил в туристские походы, будучи курсантом и топографию на практике изучал, и курс выживания проходил.

В милиции два раза по полгода участвовал в контртеррористической операции. Пришлось немного по горам и зелёнке побегать. Охоту не любил, в отличие от своих друзей, но из-за них не пропускал ни одного открытия сезона на разную дичь, от утки до медведя. Так что какой-то опыт чтения следов был. Он и заставил меня замереть на месте.

Звериные следы внезапно обрывались, потом тропа метра полтора отсутствовала и продолжалась дальше. Поверхность, где следы пропадали, вызывала какое-то отторжение из-за своей неестественности. Больше всего это походило на ловушку типа ловчей ямы.

Я присел рядом с остатками следов и тихонько потянулся к тому, что посчитал покрытием ловушки.

– Что-то интересное нашёл, однако? – раздалось за моей спиной. – Первый раз ловчую яму видишь?

Я осторожно повернул голову, опасаясь толчка в спину, и увидел, как Хантер вместе с волком, обойдя меня по дуге, подошли к ловушке и стали в паре метров от меня.

Охотник, сбросив на землю вещмешок, ткнул перед собой копьём, наконечник которого легко провалился внутрь ямы. Ткнув ещё несколько раз в ловушку, Хантер сгреб наконечником листву и траву, обнажив сплетенную из лозы сетку, закрывающую яму, на дне которой торчало семь кольев, сделанных из деревянного бруса примерно пятьдесят на пятьдесят миллиметров.

– Молодец, что заметил. В противном случае – минус одна жизнь и неприятные ощущения во время смерти и перерождения. Минут через двадцать очнулся бы на лавочке перед мэрией, – игрок усмехнулся, а волк, стоящий у его левой ноги, с рыком обнажил клыки.

– Только неизвестно, у какой мэрии. Я ещё не привязан к этой Нулёвке, – произнес я и по тому, как напрягся Хантер, понял, что сказал это зря.

Команды игрока я не услышал, но как только волк присел на задние лапы, начал опрокидываться на спину. Время словно замедлилось, я успел рассмотреть хищную улыбку Хантера, встающую дыбом на холке волка шерсть, сокращение мышц его задних ног и взлетевшее в прыжке тело животного.

Встретил я зверя ударом в грудь обеими ногами, успев упасть на спину и распрямиться, как пружина. Волк, получив такой удар, несмотря на свои тридцать – тридцать пять килограммов, отлетел назад и врезался в игрока. Какое-то время Хантер, инстинктивно подхвативший волка, балансировал на краю ямы, потом его лицо исказилось в гримасе ужаса, и он с криком упал вместе с волком в яму. Раздался неприятный звук разрываемой плоти, человеческий стон-вскрик, хрип зверя, а потом бульканье.

«Поздравляем с получением первого опыта в игре.

Вы убили пустынного волка 3-го уровня.

Награда: опыт +20.

Можете использовать шкуру, зубы и мясо волка».

Такое сообщение возникло перед моими глазами. Встав на трясущиеся от адреналина ноги, я подошёл к краю ловушки. Картина, открывшаяся моему взору, была нелицеприятной. Хантер упал боком, и его пронзило сразу два кола. Волку достался один, но он, видимо, перебил зверю хребет.

«Интересно, а почему за Хантера никаких очков не перепало?! Может быть, из-за того, что конкретно его я не ударил, а тот упал в яму, сбитый волком?! То есть я как бы на игрока и не нападаю» – подумал я, чувствуя, как меня всё ещё потряхивает.

Быстро проверил свой ник в интерфейсе, он остался белым. Слава богу. Отметил, что засветилась золотом нижняя шкала, как я и предполагал – опыта. В ней отразились мои первые двадцать очков за убийство моба. До первого уровня осталось набрать ещё восемьдесят.

Сорванная при падении тел сетка открыла спуск в яму. Не тратя больше времени и успокаиваясь на ходу, слез аккуратно в ловушку. Трупов за свою службу рассмотрел, так что какого-то страха или неудобства, подходя к Хантеру и обирая его, не испытывал. Наоборот, меня всего трясло от азарта.

Смерть Хантера на мне никак не отразилась, и это очень сильно радовало. Можно было безбоязненно мародерствовать. Через пять минут я стал обладателем копья, ножа, пояса, пращи, бурдюка, вещмешка, кошелька-калиты с одним золотым, десятью серебряшками и сорока шестью медяками. Поршнями и онучами также не побрезговал.

Снял бы и рубаху со штанами, но не хватило сил стащить тело игрока с кольев, очень неудобно в яме оно расположилось. Пришлось удовольствоваться отрезанными рукавами и частью штанов. В игре всё пригодится! Бесплатно тут ничего не делается, и верить, действительно, нельзя никому.

Труп волка из ямы кое-как вытащил. Как уже успел понять, на Арене свою цену имеет любая вещь. Тем более игра сама подсказала, что шкуру, зубы и мясо волка можно использовать. Волчатину я в своё время пробовал. Честно говоря, не вдохновила из-за запаха. Плюс

риск заразиться какими-то то ли личинками, то ли червями. Точно уже и не помню. Будем надеяться, что здесь мясо будет без запаха и всяких паразитов.

Пока разбирался с вещмешком Хантера, раздался хлопок, из ямы полыхнуло синим светом, и тело игрока исчезло.

«Действительно, около двадцати минут прошло», – подумал я, обрадованный тем, что тело волка не пропало.

В вещмешке Хантера нашлись три обработанные заячьи шкуры, ещё две, видимо, суслика, мешок с глиняными шариками и голышами. Судя по всему, это снаряды для пращи. Особенно меня порадовали огниво и трут, хранившиеся в небольшом кожаном мешочке, плюс котелок, кружка и ложка. Из какого металла они были выполнены, определить я не смог.

Найденный в мешке кусок жареного мяса я тут же схомячил, так как шкала моей бодрости просела почти на треть. До ста процентов её восстановить не удалось, но где-то девяносто набралось.

Ещё час ушло на то, чтобы снять с волка шкуру и разделать на куски его тушку. За это время постиранные в реке онучи более или менее высохли. Намотав их на ноги, сверху приспособил кожаные поршни с толстой подошвой, подвязав их ремешками. Поднявшись на ноги, отбил чечётку. Вот это лепота, не то что босиком. Экипировавшись и взвалив на левое плечо шкуру волка с завернутым в неё мясом, взял в правую руку копьё и двинулся в сторону посёлка.

Пока шёл, прикидывал, что меня ждёт при встрече с погибшим игроком. Если он покраснел, то вопросов никаких не будет. Пэкашника⁶ можно и нужно гасить, если его до меня не убьют. Хотя чего с него теперь возьмёшь. Правда, впервые придется отправлять человека на тот свет копьём. Хотя до сих пор всё окружающее меня воспринимаю как какой-то сон.

А вот если Хантер не покраснел, то чего от него ожидать, даже не представляю. Возвращать ему ничего не собираюсь. Он первым попытался меня убить. Так что в расчете. Мне просто дико повезло. Иначе сейчас сидел бы в одних трусах и без единого медяка в какой-нибудь Нулёвке и мучился бы над извечным вопросом русского человека «что делать?».

Когда подошёл к воротам, то был вознаграждён за свои приключения удивлённым видом стражников также тридцать первого уровня. Один из них с ником Добровей не выдержал и спросил:

– Как тебе всё это добро досталось, Дед? Рассказывай! Иначе в город не пуцу.

Не знаю, имеет или не имеет право непись не пускать меня в посёлок, но решил не рисковать и всё рассказать. Скинув на землю шкуру с мясом, принялся за повествование своих приключений.

– Кажется, сегодня будем делать ставки, – весело проговорил Добровей, когда я закончил свой рассказ. – На тебя, что ли, поставить, Дед? Ты, видимо, большой везунчик.

– А что за ставки? – спросил я, не надеясь получить ответ.

– Вернее всего, Хантер тебя на дуэль вызовет, чтобы вернуть свои вещи. Ты же нулёвка, так что, несмотря на то, что Хантер, возможно, и потерял уровень, всё равно он сильнее и опытнее тебя. Так что дуэль он выиграет, – произнёс стражник с ником Истислав.

«Наглеть так наглеть. Надо пользоваться случаем, пока стражники отвечают», – подумал я, а вслух задал вопрос:

– То есть если я проиграю дуэль, то должен буду отдать свои вещи Хантеру?

Стражники весело расхохотались.

– Добровей, я, наверное, на него поставлю свою ставку. Если я проиграю... Вот это сомнение! Чтобы нулёвка у двойки, а тем более у тройки выиграла?! Давно я так не смеялся. – Истислав, резко перестав хохотать, серьёзно посмотрел на меня, а потом спокойно произнёс: – А хотя чем чёрт не шутит?! Всякое случается! Слушай меня, Дед. Каждый игрок имеет право

⁶ ПК – от *англ.* player killer (убийство игроков).

вызвать на дуэль другого игрока. Разница между игроками до пятёрки максимум может составлять два уровня, то есть тройка нулёвку на дуэль вызвать не может. Бой проходит под защитным куполом. Оружие должно быть равное. Его выбирает вызываемая сторона. Дуэль останавливает Арена, когда уровень жизни одного из игроков снизится до пяти процентов.

– И что дальше? – заинтересованно спросил я.

– А дальше купол исчезает. Если у тебя есть эликсир на восстановление жизненной силы или другие зелья, или хотя бы еда, то восстанавливаешь своё здоровье. Если нет, то умираешь. В этом случае победителю дуэли достаются вещи умершего.

– То есть это, можно сказать, узаконенный способ убийства игроков более низкого уровня. Если даже игрок и восстановил себе жизненную силу, то кто помешает победителю вызвать его ещё раз. И так, пока у него все зелья не закончатся, – произнёс я и огорчённо присвистнул.

С каждым битом новой информации я понимал всё больше и больше, что выжить на Арене, а тем более достичь сотого уровня будет не просто трудно, а практически невозможно.

– Здесь ты несколько ошибаешься, Дед. Определённого игрока ты можешь вызвать на дуэль только один раз. Иначе всё было бы так, как ты сказал, – несколько обнадёжил меня Истислав.

– А отказаться от дуэли я могу? – задал я вопрос стражнику.

– Можешь десять раз. На одиннадцатый вызов игра включает дуэль автоматически. Время между вызовами – одна минута. И убежать далеко Арена не позволит. Так что дуэль в любом случае состоится, хочешь ты или нет. Это игра, где даже на нулёвок делают ставки, – ответил тот.

– То есть у меня есть десять минут, чтобы успеть купить эликсир, – сделал я нужный для себя вывод вслух.

– Верное решение. Поторопись и постарайся выиграть, Дед. Да пребудет с тобой Перун. Я сделаю ставку на тебя. – Истислав легонько хлопнул меня по плечу, и от этого удара я чуть не упал.

– Спасибо, – морщась, ответил я, после чего взвалил на плечо шкуру с мясом и, взяв в руки копьё, двинулся в ворота, думая про себя, что, судя по всему, на планете Славомир главенствует языческая религия славян из моего мира. Да и имена неписей соответствовали этому. Или, может быть, наоборот, славомирыне завезли на Землю эту религию. Это, вернее всего, более правильная версия.

Не успел я войти на территорию посёлка, как увидел устремившегося ко мне Хантера. Найдя глазами вывеску аптеки, чуть ли не бегом направился туда. Деньги есть, какое-то зелье на ХП или эликсир куплю. А дальше пускай идёт этот Хантер лесом. Если только не захочет слить свои пять жизней за одну мою. Эти мысли мелькали в голове, пока неумолимо сближался с моим незадачливым убийцей, пытаясь сократить расстояние до аптеки. Но до того как столкнулся с Хантером, передо мной, преграждая дорогу, встал игрок с внешностью истинного арийца.

Игрок: Рейтар.

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 5.

Доступно жизней – 97.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 0.

Клан – нет.

Титул – нет.

Статус – охотник.

Опыт – 1440.

Требуемый опыт – 2010.

– Подожди, Дед.

– Извини, Рейтар, но я спешу.

– Я это вижу. Но мне надо кое-что посмотреть. Поверь, это в твоих же интересах.

«Да чтоб тебя разорвало, ариец хренов. Но против пятёрки не попрёшь. Тем более я до сих пор не знаю всех правил игры. Толкнешь этого Рейтара, а там бог его знает, что произойдёт», – подумал я, косясь на приближающегося Хантера, который почему-то сбавил шаг.

– Что ты хотел посмотреть? – спросил я преградившего мне путь игрока.

– Это шкура волка Хантера, который напал на тебя? – вопросом на вопрос ответил тот.

– Да.

– Разверни её.

– Рейтар, на хрена? У меня в ней мясо упаковано.

– Я потом помогу всё назад сложить, не волнуйся. Вот здесь травка чистая, клади тюк и разворачивай. Не так ли, Хантер, – в голосе арийца, обратившегося к подошедшему представителю Крайнего Севера, прозвучали угрожающие нотки.

– И чего ты всё время суёшься не в своё дело, Рейтар! Тебе всегда больше всех надо?! – несколько нервно произнёс Хантер. – У меня к Деду свои претензии. Я его на дуэль вызываю.

У меня перед глазами вспыхнула надпись: «*Игрок Хантер вызывает Вас на дуэль. Принять. Отклонить*».

«Отклонить, конечно. Чёрт, как этот долбаный ариец не вовремя. Первая минута из десяти пошла, а до аптеки ещё плюхать и плюхать, – думал я, быстро разворачивая шкуру. – В крайнем случае оставлю её здесь вместе с мясом и рвану за зельем налегке. Пропадёт, так хрен с ней, и с мясом тоже».

Рейтер опустил на корточки и внимательно осмотрел шкуру в районе правой передней ноги волка. Хмыкнув, поднялся и посмотрел на Хантера таким взглядом, что тот попятился.

– Что скажешь, однако?! Благодаря твоему волку я в своё время уровень потерял плюс хороший шмот и оружие. В одних трусах остался. А ты как-то быстро поднялся тогда?!

– Я не понимаю, о чём ты говоришь, Рейтар, – голос чукчи был спокоен, а его глаза превратились в узкие щёлочки.

– Всё ты понимаешь, Хантер! Всё понимаешь! Ногу я тогда волку повредить успел, перед тем как в ловушку влетел. А на этой шкуре шрам, как раз там, куда я бил зверя. Давно хотел осмотреть твоего ручного волка, только он не подпускал к себе, а в посёлок ты с ним не приходил. Я тебя теперь, когда ты до двойки скатился, на дуэль вызвать не могу, но знаю двоих ребят, которые скоро вернутся с охоты. К тебе у них у каждого будет по вопросу, серьёзному такому, аж до дуэли вопросу. – Ариец посмотрел на меня. – А ты, Дед, не ссы, принимай вызов. У меня малый эликсир жизни есть. Я тебе после боя его отдам. Потом расплатишься. За вещами также посмотрю. Бейся лучше без оружия. И ещё, он – борец.

Пока мы общались, вокруг нас собралась приличная толпа. Даже неписи подошли. Насколько я понял, вызов Хантера меня на дуэль отразился каким-то образом в сети игры, и чуть ли не все, кто был в деревне, рванули к нам. Хлеба и зрелищ, мать их!

Я посмотрел через интерфейс на Хантера, уровень которого после смерти скатился до второго, а опыта осталось двести девяносто шесть единиц. Для третьего уровня с его порогом в четырёста двадцать очков нужно сто двадцать четыре.

Если прикинуть, то за уровень, если как в «Perfect World», даётся пять единиц характеристик. Не знаю, с какими показателями по силе, ловкости, выносливости и интеллекту сюда попал этот представитель Крайнего Севера, но не думаю, что намного больше, чем у меня, а их я имею пятнадцать единиц в общем зачёте. Так что посмотрим, какое преимущество дало ему десять очков.

Поборемся, точнее побьёмся. Жалко только, что габариты тел, особенно рост у всех нулёвок расы людей одинаковый, а то бы наверняка в реале имел преимущество в росте и весе. Как говорится: «Он хороший боец, но слишком легкий».

Мои мысли прервал Вятич, подлетевший ко мне.

– Зёма, ты во что вляпался?!

– Немного прогулялся за ограду. С хорошим человеком и его питомцем познакомился. Правда, питомец умер, – я показал на шкуру и мясо, лежащие перед моими ногами. – А у Хантера вопросы возникли.

– Ну ты, Дед, даёшь! Нельзя было и на минуту оставить! И нашёл с кем связаться?! – Вятич огорчённо помотал головой. – На чём биться будете?

– На кулачках. Я что-то не вижу у него оружия.

Хантер, услышав меня, только улыбнулся. Правда, улыбка вышла кривоватой. Видимо, нарисованная Рейтаром перспектива его не очень радовала. Оружие и снаряжение назад при таком раскладе он вряд ли получит. Правда, ариец хоть и расположил меня к себе, но доверия к нему у меня особого не было. Уже убедился, что верить здесь нельзя никому.

– Вятич, а у тебя жена эликсиры или зелья на ХП делает? Мне бы один прикупить до дуэли, – тихо произнёс я на ухо своему первому учителю в игре.

– У тебя золотой найдётся?! – недоверчиво спросил меня тот.

– Найдётся.

– Не волнуйся, эликсир будет. Чтобы последние пять процентов жизненной силы пропали, нужна пара часов. Так что принесу, не волнуйся. Сам-то ты вряд ли ходить сможешь.

Глава 4. Дуэль и правила игры

Ответить зёме не успел, перед глазами возникла надпись о вызове меня Хантером на дуэль. Я уже хотел его принять, как вспомнил, что кое-что не успел сделать, поэтому во второй раз отклонил вызов.

– Вятич, я смотрю, там ставки на бой собирают?

– А-а-а... Это Корень – букмекер местный! Я про него тебе говорил. Быстро сориентировался. Давно у нас дуэлей не было, – в голосе зёмы опять проскользнула зависть. – А ты чего поставить хочешь? Неужели на себя?!

– А почему бы и нет?! Не такая, думаю, у нас и большая разница по характеристикам. Да и деньги эти, можно сказать, легко пришли. Пойду, поставлю на себя золотой.

– А за зелье?

– На него деньги остались.

– Мля-я-я! Пойдём! У меня с серебрушку наберётся. Тоже ставку сделаю. – Вятич махнул рукой и двинулся к Корню, а я за ним, оставив всё снаряжение рядом с Рейтаром.

Только успел поставить на себя, чем вызвал некоторый ажиотаж среди собравшихся, как опять пришёл вызов Хантера, который я наконец-то принял.

Ариец не обманул. Дело мне придётся иметь с борцом. Извечная конкурентная борьба ударников и борцов. Кто лучше?! Этот спор идёт ещё с греческого панкратиона и греко-римской борьбы. С тех пор на каждый приём борца рукопашники искали контрприём, на каждое действие – противодействие. Так развивается любая боевая система и школа. И пусть борцы доказывают, что они результативнее, а ударники с ними не соглашаются. В конечном итоге побеждать или проигрывать всегда будет боец, а не система или школа. Вот и посмотрим, какой я боец, а какой Хантер.

Как только на интерфейсе закончился отсчет от трёх до нуля, мой несостоявшийся убийца пошёл на меня, вытянув вперёд руки и сгорбившись. Как я и предположил, чукча сразу попытался пройти мне в ноги. Отскочить я успел, но контратаковать нет. Хантер оказался очень быстрым. Следующая его атака, и я вновь вынужден был разрывать дистанцию.

Купол, созданный игрой над местом дуэли, отсек все звуки, кроме дыхания противника, и это как-то позволило мне быстрее сосредоточиться и собраться. Всё-таки чукча этот или коряк вряд ли профессиональный борец и боец. Я тоже далёк от этого, а дрался последний раз тридцать лет назад. Так что давим в себе мандраж и просто работаем, причём аккуратно.

Во время следующей атаки Хантера на отходе вбок я зацепил его джебом в голову и сразу перешёл в наступление. Успел пробить двоечку, которую противник принял на предплечья. После этих ударов резко разорвал дистанцию и закружил вокруг противника. «Порхай как бабочка, жаль как пчела!» – так, по-моему, говорил Мухаммед Али. Вся моя техника, которую я сейчас показывал, должна была убедить Хантера, что перед ним боксёр. И, кажется, он купился.

Следующую атаку мой противник начал, подняв руки выше, закрывая голову и стремительно бросившись на меня. Только встретил я его на этот раз резким май-гери правой ноги в грудь. Встречный удар, удачно попавший в солнечное сплетение, заставил Хантера сделать пару небольших шагов назад и согнуться. Я же продолжая атаку, сделал шаг вперёд и зарядил противнику с левой ноги коленом в голову. Хидза-гери прошёл просто великолепно! Хантер поплыл! Шкала его ХП провалилась почти наполовину.

Не желая рисковать, приближаясь к противнику, который пытался устоять на ногах, выставив вперёд левую ногу, я пробил с правой ноги маваши-гери в колено чукче и услышал, как раздался хруст. Хантер с криком упал на спину, схватившись за ногу. Глаза его нако-

нец-то широко открылись, а шкала жизненной силы уменьшилась до четверти. В благородство я играть не стал и, обойдя поверженного противника, ударил его ногой в висок.

Купол пропал, а перед глазами появилась надпись: «*В дуэли победил игрок ДеД*».

С пропажей купола вместе с надписью появились и звуки.

– Дед, ну ты даешь! Это надо же – Хантера завалить! Да как быстро! – Тараторя эти фразы, подбежавший и, можно сказать, перевозбужденный Вятич ударил меня по плечу.

Я поморщился от возникшей в нём боли. Всё-таки у моего учителя игре был третий уровень, и, судя по фигуре, в силу он вливал достаточное количество очков характеристик или статов, то есть статусных очков развития персонажа, как они назывались в «Perfect World».

– Что мне дальше делать? – спросил я Вятича.

– Забирай свои вещи, и пойдём к Корню за выигрышем, а потом ко мне. Я на тебе золотой поднял! А ты вообще бешеные деньги – десять золотых! Ставка была один к десяти. Представляешь?! – рассказчик светился от удовольствия. – Вот Корень попал! Ты его точно до исподнего одерёшь. А мне сегодня дальше работать грешно, а то удачу потеряю.

Пока Вятич восторгался, сыпя по два слова в секунду, мы с ним подошли к Рейтару.

– Молодец, Дед! Честно говоря, не ожидал, что ты сможешь выиграть у Хантера, – ариец посмотрел на чукчу, который продолжал лежать на земле, держась за колено. – Хорошо, что против тебя поставить не успел. Вещи все на месте. После того как прокачаешь первый уровень и если захочешь присоединиться к команде охотников, то меня можно вечерами найти у Карпыча, он держит корчму «Карп».

С этими словами Рейтар, поправив лямки вещмешка и перехватив копьё, направился к Хантеру.

– А что с ним будет? – спросил я его в спину.

– Сдохнет через пару часов. Вряд ли кто ему поможет зельем, и в больничку не потащат. Не очень его любят в посёлке. Да и слухи о том, что он с помощью ручного волка убивает других игроков, ходили. А теперь подтвердились! Так что очень скоро у нас появится полный нуль Хантер. Об этом ему и хочу сообщить. Пока.

– Чего застыл? Пошли к Корню, – толкнул меня в бок Вятич. – Потом надо ещё шкуру и мясо пристроить. Ну, это по дороге ко мне домой устроим.

Закинув за спину вещмешок, нацепил на себя остальное снаряжение. Поднял на плечо шкуру с мясом, упакованную Рейтаром, и, взяв в руки копьё, двинулся за рассказчиком. Путь наш лежал к игрокам, окружившим явно недовольного букмекера Корня.

Как оказалось, на меня в его букмекерской конторе поставило довольно большое количество игроков. При этом многие ставки делали и у Корня, и в самой игре.

Правда, через интерфейс на Арене ставки могли делать все неписи, а игроки только те, кто имел ячейку в банке и счёт не меньше чем десять золотых, которые должны были покрывать ставку в случае проигрыша. За нарушение – смерть и отработка долга с процентами размером в сто годовых. Если в течение года не погасил долг – опять смерть. И так до тех пор, пока не отработаешь долг или не потратишь все возрождения. Всё это мне рассказал Вятич, пока ждали своей очереди к Корню. Сто лет в должниках?! Брррыы!

Чтобы расплатиться со мной, Корню пришлось раскупорить свою кубышку в банке, а я, наоборот, обзавёлся своим счётом в одиннадцать золотых, оставив в калите десять серебрушек и сто одну медяшку. На первое время должно было хватить.

После банка пошли домой к Вятичу, по дороге зайдя к портному, где оставил на переработку шкуру волка и серебрушку за работу. За три полученные «в наследство» от Хантера заячьи шкуры и две суслика игрок-портной с ником Шило вручил всего сорок медяков по десять за первые и по пятаку за вторые. Полученные в корчме за мясо шестьдесят медяков по три за килограмм успокоили мою жабу.

Как успел объяснить Вятич, зимы как таковой в районе Нулёвки практически не бывает, но накидка из шкуры волка всегда пригодится. А после того как шкуру обработают, можно будет думать о том, в какой форме сделать накидку. Так за разговорами дошли до дома Вятича, на пороге которого нас встретила симпатичная брюнетка, представившаяся Ликой.

Насколько понял, основная масса домов игроков, которые предпочли или смогли обосноваться в Нулёвке, представляла собой мазанки из саманного кирпича с камышитовыми крышами. Как позже выяснилось, основателями такой архитектуры игроков в этой Нулёвке стали Вятич и Лика. Последняя имела корни с Кубани и видела мазанки своими глазами. Поэтому оставалось найти глину, камыш, тонкие ветки.

Если кратко пересказать их семейную историю, то звучит она так. Почти двадцать лет назад познакомились Вятич и Лика на берегу реки, будучи уже игроками первого уровня, потеряв по несколько жизней. Любовь или взаимная приязнь и влечение друг к другу возникли с первого взгляда. О чём они беседовали тогда на берегу, вряд ли вспомнят, но, как оказалось, ни бывший журналист с плоскостопием, погибший от наезда автомобиля, ни бывшая заведующая аптекой, умершая своей смертью в кругу своих родных, не желали прорываться к сотому уровню, теряя свои возрождения и убивая других.

Так родилась первая устойчивая семейная пара в этой Нулёвке. Вятич стал первым рассказчиком, Лика – первым алхимиком. Построили этот дом. Сначала небольшую хатку в одну комнату, где стены были из переплетённых веток, обмазанных глиной. Постепенно расширились. Теперь их мазанка из саманного кирпича с крышей из камыша имела три комнаты: кухню с печкой, зал-спальню и лабораторию. Плюс пристроенный к мазанке овин для сушки и хранения трав и двор с приличным количеством живности в виде прирученных мобов: кур, индеек и зайцев. Тут тебе и яйца, и мясо, и перо, и шкуры.

Уплетая за обе щёки наваристые куриные щи, я внимательно слушал хозяина дома.

– За уровень в игре даётся пять статусных очков развития персонажа, сокращенно – статьи. Их можно распределить в одну из четырёх характеристик: сила, которая увеличивает физическую атаку и защиту; ловкость, увеличивающая атаку дальнего оружия, его точность, уклонение и шанс критического удара. Потом идёт выносливость, она увеличивает физическую и магическую защиту, количество здоровья и скорость её восстановления. Интеллект отвечает за уровень магической защиты и атаки, количество магической энергии и скорость её восстановления.

– Вятич, а в игре и магия есть?! И я тоже могу стать магом? – перебил я рассказчика.

– Может быть, и сможешь. Я точно не знаю. Персонаж, или непись, который отвечает за обучение в Нулёвке, говорит, что люди могут развиваться по трём классам: воины, маги и стрелки. Это наше отличие от других рас. Только магические свойства или навыки, с его слов, для людей с планеты Земля можно получить лишь у учителя в Пятёрке. А для этого надо копить очки духа.

– А что это за очки?

– После первого уровня за убийство мобов или игроков дают очки духа, на которые можно будет получить навыки. Но за подробностями не ко мне. Просто их копи. В Пятёрке пригодятся.

– А какие расы в игре? Ты говорил, что на Арене их присутствует восемь.

– Первая – мы, люди. Вторая – эльфы, или сиды. Они по классам подразделяются на жрецов, тех же магов, и лучников, или стрелков, как у людей. Их умения завязаны на стрельбе из лука, арбалета и пращи. Я в основном пользуюсь пращой, поэтому после первого уровня, когда надо было выбирать класс, взял стрелка. Основное отличие эльфов от других рас заключается в том, что они, имея крылья, могут летать.

«Хорошая плюшка», – подумал я, продолжая слушать почти зёму.

– Третья – оборотни, имеющие только один класс – воины. Отличаются наивысшей живучестью, превращаясь в тигров и медведей. Настоящие танки. Четвёртая – друиды. Эти в основном полагаются на доступных только им прирученных мобов-животных. Хотя Хантер как-то смог приручить волка. И говорят, что потом в игре можно купить питомца. – Вятч сделал паузу и глотнул пива, которое, как оказалось, варила его жена. – Пятая раса – это амфибии, имеющие классы шамана и убийцы. Шаман – тот же маг, а убийцы или воины этой расы отличаются возможностью перейти в режим невидимости, с высоким уровнем урона и скорости атаки.

– Знаешь, Вятч, если бы в той, прошлой, жизни не играл с сыном, дочкой, а потом с внучкой в похожую компьютерную игру, то был бы в шоке, – произнёс я, также глотнув из глиняной кружки холодного пива.

– Об этом часто говорят за последние годы многие попавшие с Земли. Может быть, таким образом Древние через эти игры занимаются подготовкой землян к их официальному вступлению в Союз? Кто их разберёт?! – Земляк вновь глотнул пива. – Кстати, Древние на Арене представлены классами стража и мистика. Стражи – воины с возможностью нанесения урона на дистанции и вблизи. Мистики – магический класс, способный призывать растения и питомцев, обладающих определенными умениями и характеристиками. Также умеют лечить себя и других персонажей, хотя и не так хорошо, как это способны делать жрецы-эльфы.

Я бросил взгляд на Лику, которая с нежной улыбкой смотрела на мужа.

– Тени являются седьмой из рас на Арене и состоят из классов призрака и жнеца. Жнецы являются магическим классом. Призраки – физическим. Оба класса обладают неприятными умениями для их противников. В первую очередь речь идет о различных умениях ментального контроля. Такими же умениями обладают вампиры – последняя раса на Арене, – проговорил Вятч и вновь глотнул пива.

– А что по поводу ремёсел? – поинтересовался я.

– Здесь не всё однозначно. Насколько мне известно, обучать ремеслу кузнеца, портного, алхимика или ювелира НИПы начинают только в Двадцатке, но иногда Арена даёт их и в Нулёвке. Для этого надо сделать пять вещей первого уровня и выкупить у непися договор на ремесло за пять золотых. – Вятч вновь хлебнул пива и, резко поставив кружку на стол, продолжил: – Такое сделать в Нулёвке практически нереально.

– Но Лика стала же алхимиком, а ты рассказчиком?

– Рассказчик – это не ремесло, а умение. Их много. А Лика, если бы в прошлой жизни не увлекалась траволечением, никогда не смогла бы создать зелье жизни первого уровня. Просто мы были первыми, и нам повезло. Но как Арена всё это квалифицирует, я даже за двадцать лет жизни здесь так и не научился определять. Хотя все кузнецы поселения в прошлой жизни ими и были. Портные также. Алхимики, получившие ремесло в Нулёвке, были травниками. Про ювелира ничего сказать не могу. Тот молчит как рыба. Карпыч, содержащий корчму «Карп», был шеф-поваром в каком-то престижном ресторане в Москве, кажется, в «Праге». Как-то так получается.

– Вятч, извини за следующий вопрос, но как ты потерял столько жизней?

Хозяин дома нахмурился и припал губами к кружке с пивом.

– Не любит он об этом рассказывать, Дед, – вступила в разговор Лика. Нежно посмотрев на мужа, спросила его: – Я расскажу, милый?

Вятч вяло махнул рукой, а супруга продолжила:

– Когда мы только начали жить вместе, в Нулёвке появился игрок с ником Рейнджер, как потом выяснилось, из американских «зеленых берегов». Я ему чем-то приглянулась, и он начал откровенно приставать. Когда достиг третьего уровня, вызвал мужа на дуэль и легко победил. Тогда я ещё не была алхимиком, и денег на эликсир у нас не было. В общем, Вятч умер и потерял уровень.

Я увидел, как на глаза Лики навернулись слёзы, но она продолжила рассказ.

– Потом этот Рейнджер попытался меня изнасиловать, но муж убил его. Тот не успел среагировать. Слишком занят был в этот момент, – Лика зло усмехнулась. – Потом с помощью пращи убивал его ещё пять раз, подгадывая момент. Один раз его убила я. После этого он от нас отстал.

«Ни хрена себе "Санта-Барбара"», – подумал я, с уважением посмотрев на Лику и Вятича, который мрачно смотрел на меня.

– Извините, я...

– Всё нормально, Дед, много лет минуло с тех пор, – грустно произнёс хозяин дома. – Но вспоминать неприятно.

– Можно ещё один вопрос?

– Ну, задавай.

– Вятич, я погиб в автокатастрофе вместе с женой. За эти двадцать лет, что ты в игре, слышал, чтобы одновременно погибшие попадали вместе на Арену?

Вятич задумался, Лика также погрузилась в размышления.

– Знаешь, Дед... Я о таком не слышал, – произнёс мой учитель по игре, а девушка согласно кивнула головой. Вятич задумался, а потом произнёс:

– Но такая вероятность имеется. Очень маленькая, но имеется, как я думаю.

Мы замолчали, каждый погружённый в свои мысли.

На следующее утро первым делом я отправился в мэрию, чтобы привязаться к этой Нулёвке. Как мне объяснил Вятич, для моего уровня полностью открыть интерфейс можно было только после этой процедуры.

Сон помог привести нервную систему в более или менее нормальное состояние. Да и вчерашнее общение с Вятичем и Ликой позволило как-то не сильно болезненно осознать случившееся со мной. Хотя когда проснулся, понадобилось некоторое время, чтобы понять, где я нахожусь и кто я такой.

Быстрые утренние процедуры, состоящие из посещения плетёного сооружения типа сортир и умывания во дворе из рукомойника. Такие вот коммунально-бытовые реалии, в отличие от виртуальной игры. Здесь же в отсутствие гербовой подтираешься лопушком, а точнее высушенным мхом.

Потом был прекрасный завтрак из яичницы с куском отваренной куриной грудки, лепёшки и кружки кваса. Вся эта вкуснотища из натуральных продуктов с непередаваемыми запахами и вкусами, приготовленная Ликой, подняла мою бодрость до стопроцентного уровня, да и настроение стало более радужным.

Начинался мой второй день в новом мире, в котором быстро предстояло научиться жить, чтобы не стать куском мяса для хищников, к наиболее опасным из которых относились другие игроки Арены.

Посещение мэрии не затянулось. Персонаж с ником Ратша, аж тридцать пятого уровня, посмотрев на меня, видимо, снял параметры, потом что-то быстро набрал на голограммном экране, появившемся над столом, после чего, встав за столом, произнёс:

– Игрок Дед, приветствую тебя на Арене. После обучения в школе или у рассказчиков тебе предстоит выбрать, как дальше жить в этом мире. Поверь, стать полноценным гражданином Звёздного союза, да ещё с модифицированным телом сотого уровня – очень большая удача. Признаюсь, если бы не ограничения на Арене, я бы и сам рискнул получить такой куш. – Произносил эти фразы мэр таким образом, что сразу становилось понятным, что это надоевший ему до оскомины ритуал, от которого ему никуда не деться. – Поэтому, Дед, выбирать тебе. Или идти к сотому уровню, или просто попытаться выжить на Арене. Я знаю, что на планете Земля есть такая поговорка: «Со щитом или на щите». Это очень похоже на те принципы, по которым живёт население планеты Славомир. Удачи тебе, Дед!

На этом аудиенция у мэра и регистрация в Нулёвке закончилась, и я, выйдя из здания, направился к лавочке, на которой Вятч ожидал очередного клиента.

- Ну чо, Дед, привязали к Нулёвке? – с усмешкой поинтересовался мой почти зёма.
- Наверное, а как это определить?
- Сейчас узнаешь. Щёлкай по иконке-щиту. Будем тебе дальше интерфейс настраивать.

Глава 5. Интерфейс и эликсиры

Я мысленно нажал на щит, и тут же открылось ещё несколько иконок с разными рисунками. Первая была похожа на излучатель радиоволн. О чём я и сообщил Вятичу, который рассмеялся и начал моё дальнейшее обучение.

Как оказалось, я не ошибся. Первая иконка отвечала за связь в игре. Благодаря встроенному импланту игрок имел возможность входа в общую сеть реалити-игры, по которой шли текстовые сообщения тех игроков, которые находились в радиусе двадцати километров, если переводить на земные единицы измерения. Начинала связь работать с достижения первого уровня.

Также имелась возможность пользоваться по отдельному каналу групповым чатом, если ты с кем-то объединялся в отдельный отряд до двенадцати игроков. Был отдельный чат гильдии, который действовал, когда тебя принимали в клан или ты создавал свой. Последнее было возможным с тридцатого уровня. А в клан вступить можно было с двадцать пятого.

Личный канал, по которому шли сообщения, посланные лично выбранному пользователю. Торговый канал, по нему, по словам Вятича, пойдут сообщения о продаже игроками различных предметов, он также будет доступен с тридцатого уровня. И наконец, мировой чат, также доступный с тридцатого уровня. Чтобы что-то сообщить по нему для всех игроков на Арене, необходимо было купить рупор стоимостью в сто золотых. Для торгового канала рупор стоил десять золотых.

В общем, охренть и не встать, какие деньги по сравнению с Нулёвкой крутились в большом мире, начиная с двадцать пятого – тридцатого уровней, до которых ещё надо было дожить.

Вчера, попивая пиво, Вятич рассказал мне, какая флора и фауна ожидает меня вблизи Нулёвки. Пойдём по опасности снизу вверх. Куры, тетерева, кряквы, казарки, индейки, гуси – все нулевого уровня. Первые пять дают по одному очку опыта, гуси – два. Для первого уровня надо набрать сто очков. Вот и прикиньте кач на пернатых.

За выловленную рыбу из реки типа судак, щука, карп Арена также давала по одному очку опыта, если рыбки превышали по живому весу один килограмм. Ладно, хоть сытым будешь, и денег больших не надо будет на еду тратить. Это, конечно, если сумеешь добыть птичек, рыбу местными орудиями охоты и труда, иначе ХП до нуля – и кирдык.

Следующими идут суслики, или как их обозвал Вятич – луговые собачки. Самые удобные для кача животные, так как живут большими колониями, и за них дают два очка опыта. Да и мясо у них вкусное, и шкуры портные берут по пять медяков.

Но это хорошо для первого-второго уровня, где надо набрать соответственно сто – двести двадцать очков опыта. Для третьего уже надо 495 очков, а для пятого – 1400 очков, для шестого – 2010 очков. Какой-то математической прогрессии в увеличении очков за каждый новый уровень я определить не смог. А сколько очков надо на седьмом уровне – Вятич не знал.

Хотя у неписей-стражников для тридцать второго уровня требовалось 73 600 очков, насколько я запомнил. Какие-то сумасшедшие цифры получаются, если подумать о *сотом* уровне.

Это же каких монстров придётся убивать?! Если здесь за самого страшного зверя – бизона шестого уровня – только триста очков дают! А охота на них с помощью копий-самоделок, как правило, приводит к летальному исходу игроков и очередному перерождению.

Флора в Нулёвке не слишком богатая. Алхимикам для их зелий были необходимы саговник, полынь холодная, какая-то росичка, грама и ещё пяток растений, в которых я был ни ухом, ни рылом, но Лика обещала показать и научить их собирать. Опыта за них давали совсем, можно сказать, ничего, но зато капала денежка, хотя тоже медная. Также немного опыта, денег перепало и за ресурсы: уголь и медную руду.

Все эти мысли пролетели в голове, пока Вятич разъяснял, как надо пользоваться чатами. Но для меня, поигравшего в «Perfect World», всё было понятно и так.

Следующая иконка, которая открывала мини-карту, также оказалась хорошо знакомой. Наименование местности, время суток и координаты. Зелёные точки – другие игроки. Красные появятся, если рядом будет пэкашник или враги клана. Желтые точки – это неписи. Оранжевые – неписи, готовые дать задания. Фиолетовые – неписи, принимающие выполненные задания и выдающие плюшки: очки опыта, духа и другие вкусняшки в виде оружия, брони, снаряжения, зелий, денег и прочего. Именно НИПы и их задания являлись основным источником получения опыта и финансового благополучия игроков в Нулёвке, а вернее всего, и на более высоких уровнях.

Я быстро пробежал глазами мини-карту, но оранжевых точек, как и красных, не обнаружил. От мыслей, где найти первое задание, меня отвлек Вятич.

– Дед, по поводу заданий для себя можешь не париться. Пока не достигнешь первого уровня, их от неписей не будет, но ты можешь взять задание вне сети от ПИПов.

– А это ещё кто?

– ПИП – это постоянный игрок поселения. Ну, это те игроки, которые стали портными, алхимиками, кузнецами, ювелирами, торговцами, содержателями гостиницы, корчмы. Та же Лика может дать тебе задание на сбор трав. Если принесёшь заказанный набор – цена будет выше, чем если бы ты это всё приносил по одной травке или одного наименования. – Вятич потёр указательным пальцем кончик носа. – Не сомневайся, Дед, первое задание на сбор трав будет то что нужно для тебя. И травы собирать будешь и учиться охотиться. Или у тебя опыт есть с пращой охотиться или на бизона с копьём идти?!

Вятич улыбнулся во все свои тридцать два зуба и хлопнул меня по плечу.

– Всё! Решено! Первое задание берёшь у Лики. Она тебе лучше всех в Нулёвке и по правильному сбору, по травам всё объяснит. Согласен?

– Да куда я денусь. Конечно, согласен. Давай заканчивай с интерфейсом, и к твоей супруге за заданием двинусь. Тем более все мои шмотки всё равно пока у вас находятся.

– Дед, ты понимаешь, – Вятич замялся, потупив взгляд в землю, а потом продолжил: – Мы бы с Ликой могли предложить пожить у нас, но не принято в игре что-то бесплатно делать, другие игроки не поймут. А просить с земляка денег за постой как-то...

– Вятич, я понял. Действительно понял. Без обид. Я и так вам благодарен за вчерашний день и вечер. Если бы не вы, я бы наверняка чувствовал себя намного хуже. Да и, может быть, уже куда-нибудь влип из-за незнания обстановки. Тем более раскрутить меня уже есть на что. Прибарахлился неожиданно-негаданно. Так что всё отлично, Вятич. Я рад нашему знакомству и буду помнить тебя с Ликой, пока мои перерождения здесь не закончатся.

– Значит, пойдешь за соткой, Дед?

– Не знаю ещё... Как сложится. Но вот попытаться найти жену – попробую обязательно. Вдруг удача улыбнется?! А, Вятич?!

– Как сказано в Евангелии от Матфея: «Просите, и дано будет вам; ищите, и найдете; стучите, и отворят вам; ибо всякий просящий получает, и ищущий находит, и стучащему отворят». Может, и правда тебе повезёт, – мой учитель как-то задумчиво улыбнулся, мотнул головой и хмыкнул. – Ладно, Дед, давай добьём интерфейс, и дуй к Лике.

Следующая иконка как раз открывала страницу с заданиями. Доступных для меня в сети не было, соответственно, принятых и выполненных тоже. Порадовало, что есть кнопка «Отказ». Значит, от не понравившегося задания можно отказаться. Со всем остальным разберемся позже.

Иконка «Умения» после нажатия на неё открыла страницу, на которой я увидел, что на настоящий момент мне доступно только умение «Портал». Основные умения, умения гильдии и предметов сияли пустыми иконками, навыков также не было. Окна кузнеца, портного, алхи-

мика и ювелира также были пустыми. О том, что обучать ремеслу НИПы начинают только в Двдцатке, я из рассказа Вятчя помнил, но мысль получить что-то в Нулёвке заставила сердечко работать чаще. Остается сделать только пять вещей первого уровня и выкупить у непися договор, благо пять золотых и даже больше уже имеется. Определиться только, какие вещи делать. Два раза ха-ха, три раза хи-хи-хи.

– Вроде бы всё пока с интерфейсом, Дед. Знак «Портал» видишь?

– Вижу.

– Если совсем прижмёт, то можешь им воспользоваться. Окажешься здесь, в Нулёвке, на лавочке, со всем своим шмотом и оружием, но без одного перерождения. Такая вот цена за пользование порталом. Для этого и осуществляют привязку к населённому пункту. Правда, если ты удалишься от этой Нулёвки на расстояние больше чем до другого населённого пункта, то тебя перебросит в ближайший посёлок или городок. Вот такие дела, Дед. С тебя пять медяков. Получишь первый уровень, помогу с настройкой ещё пары окон. – Вятч получил от меня пять медных монет и спрятал их в калиту. – А теперь, зёма, двигай к Лике.

* * *

– Лика, ещё раз привет! Мне Вятч сказал, что ты мне можешь первое задание дать по сбору трав, – произнёс я, зайдя в комнату-лабораторию семейства земляков.

– Это не проблема, Дед. Заданий я тебе кучу могу дать. Не очень-то игроки любят травы собирать, а вот за эликсиры глотку готовы перерезать. Кстати, муж говорил, что ты хочешь что-нибудь на ХП приобрести? – произнесла первый в Нулёвке игрок-алхимик, продолжая что-то перетирать пестиком в ступке.

– Лика, если тебе не трудно, то просвети, какие вообще эликсиры или зелья есть на Арене. Я готов заплатить за информацию...

Землячка весело рассмеялась, показывая белоснежные, ровные и красивые зубы.

– Эх, Дед! Быстро ты проникся духом Арены, – произнесла она, успокоившись. – Как земляку расскажу бесплатно. Это Славка, то есть Вятч, слова не скажет без оплаты. Совсем на этом сдвинулся. Но с другой стороны, для семейного бюджета такой подход выгоден.

Женщина вновь хохотнула, а потом продолжила:

– На Арене пять видов основных эликсиров или зелий. Насколько мне известно, больше распространено название – эликсиры. Ну да это, в принципе, не важно. Так вот, есть эликсир на восстановление бодрости, магической маны, противоядие, эликсир жизни и вульнус, – с этими словами Лика, сходя к шкафу, вернулась к столу и выставила на него три стеклянные ёмкости где-то по сто миллилитров каждая.

В одной бутылочке с металлической крышкой была жидкость красного цвета, в другой синего и в третьей жёлтого цвета.

– Вот это малый эликсир жизни. Есть ещё средний и большой, – произнесла алхимик, поднимая ёмкость с красной жидкостью. – Малый эликсир после приёма в течение десяти секунд восстанавливает пятьдесят единиц ХП. Приём следующего эликсира через пятнадцать секунд. Сколько восстанавливают жизненной силы средний и большой эликсиры, я не знаю. Около Нулёвки есть компоненты только малого эликсира.

– Лика, а бутылочки не разобьются? Больно хрупкие на вид, – перебил я женщину.

– Нет, Дед, не разобьются. Я не знаю, из какого они материала сделаны, но по ним можно молотом на наковальне лупить, и им ничего не будет. Крышка, кстати, тоже оригинальная, легко откидывается, превращаясь в соску, и капли зелья не потеряешь. Мы их у неписей покупаем, а им, по-видимому, из Звёздного союза поставляют. Удобная вещь, – с этими словами женщина поставила бутылочку с красной жидкостью на стол и подняла с синей. – А это эликсир бодрости. Поднимает до ста единиц бодрости мгновенно после употребления.

– Хорошая вещь! А сколько стоит?

– Пять серебряшек.

– Ни хрена себе! – эмоционально отреагировал я.

– В определённых ситуациях может спасти твою жизнь, Дед, – наставительно произнесла Лица.

– Да я понимаю, но цены...

– Ну а что ты хотел на Арене, – усмехнулась землячка и взяла в руку склянку с жидкостью жёлтого цвета. – А это вульнус, или эликсир лечения ран.

– В смысле лечения ран? – удивился я. – Разве эликсира жизни не хватает для лечения?

– Действительность здесь несколько отличается от компьютерных игр. Эликсир жизни даёт здоровье, восстанавливает больные органы, снимает усталость и даже от большинства болезней помогает, но не способен остановить кровотечение из раны, через которую твоё ХП выйдет наружу, как вода из бочки через дырку. Если у тебя нет открытых повреждений тела, то хватит эликсира жизни, а вот если тебя на рог подцепил бизон или кто-то стрелой или копьём проделал в теле дырку, то сначала надо использовать вульнус.

– И каким образом? – вновь перебил я Лику.

– Допустим, тебе нанесли глубокую колотую или резаную рану. Ты максимально открываешь её и заливаешь внутрь вульнус. Боль будет ужасной, но надо терпеть, если не хочешь потерять перерождение. Потом смыкаешь края раны, поливаешь сверху эликсиром, и края раны стягиваются практически мгновенно. И только после этого выпиваешь эликсир жизни. Ждешь минуту, не больше, и опять свеж и полон сил на пару суток. Но чтобы полностью избавиться от повреждений, необходима помощь целителя. Неписи-целители принимают в больницах посёлков и городов. Услуга стоит немало. Прайс начинается с одного золотого.

Я присвистнул от удивления, услышав такие расценки. Хотя чему удивляться. С возвращением капитализма в Россию-матушку за качественные медуслуги приходилось платить очень хорошие деньги. Как в том анекдоте про старого еврея:

«– Здравствуйте, Марк Соломонович. Как ваше состояние?

– Доктор, благодаря вашим услугам оно таки уменьшилось в два раза».

Между тем землячка продолжала моё просвещение.

– Противоядия у меня нет. Но оно в таких же бутылочках и белого цвета. Им в Нулёвке мало кто пользуется, так как самой большой опасностью здесь является змеиный укус, особенно гремучника. Но это бывает редко, у этой гадины «погремушка» на хвосте, и она, как правило, предупреждает человека о нападении. Да и яд действует не быстро, так что пострадавший успеваешь добраться до посёлка и получить помощь целителя. В этом случае услуга как раз и стоит один золотой. А эликсир также стоит один золотой. Поэтому противоядие здесь редко кто и приобретает. Зачем тратить деньги, если тебе этот эликсир, вернее всего, не пригодится. Такие вот дела, Дед.

– А эликсир на ману?

– Это в Пятёрке узнаешь. Землян начинают обучать магии с пятого уровня. До этого у нас организм не способен усваивать какую-то там субстанцию или что-то... В общем, я точно не знаю. Всё на уровне слухов от перегонщиков и проводников караванов. У нас в Нулёвке эликсиры на ману есть только у неписей, да и то в основном у стражников, которые во время боя используют и магию.

– Лица, а зачем в Нулёвке стражники тридцатого, точнее, тридцать первого уровня?

– Понимаешь, Дед. Иногда в наши места забредает живность или монстры с высоким уровнем. Пять лет назад на поселение напали два дракона сорокового уровня. Стража тогда еле с ними справилась. Почти каждый из неписей потерял по одной, а кто и по две жизни. Зато некоторые уровни подняли. А без стражей всё население Нулёвки эти драконы сожрали бы. Представляешь, ты только переродился, а тебя дракон опять хряп, пережевал и проглотил, –

женщина, как в ознобе, передёрнула плечами, чуть не выронив из рук ступку и пестик. – Тогда такой ужас творился!

– Драконы! Здесь есть драконы?! – Сказать, что был удивлён, – значит ничего не сказать.

– Если верить караванщикам, на пути к сотому уровню кого только не встретишь дальше на Арене. Представь, что там за монстры будут, если на сороковом уровне – драконы.

– Лучше пока об этом не думать. Лика, а там, в этом Звездном союзе, граждане также могут перерождаться? – задал я мучивший меня вопрос, заодно отвлекая землячку от неприятных воспоминаний.

– За достоверность информации не ручаюсь. Но лет десять назад один из неписей, нажавшись в корчме до белочки в честь своего освобождения, проговорился, что там, в свободном мире, одно перерождение стоит бешеных денег. Причём цена тем выше, чем выше у жителя уровень. А здесь они для игроков бесплатные. Он тогда ещё плакался о несправедливости такого расклада. – Лика замолчала и о чём-то задумалась.

– Понятно, что ничего не понятно, – пробормотал я, усваивая полученную информацию. – Лика, а кто такие караванщики, ну в смысле перегонщики и проводники караванов? Да и что за караваны?

– В Нулёвку два раза в месяц приходят караваны со всем необходимым для неписей. В основном продукты питания, товары для магазина, эликсиры и всякие мелочи, что неписи для себя через сеть закажут. Проводником у этих караванов идёт также непись, чаще всего сорокового уровня, а вот в перегонщики нанимаются игроки, чтобы подзаработать, а при удаче и уровень поднять. Конкурс, кстати, на то, чтобы попасть в перегонщики, очень большой.

– А в чём выгода? – поинтересовался я.

– Нанимаясь в перегонщики, ты автоматом попадаешь в пати неписи. А по дороге могут попасться монстры высокого уровня. Их убивает непись, а очки опыта распределяются между всеми членами команды. Как правило, в перегонщики от Пятёрки до Нулёвки берут игроков десятого уровня. И часто бывает, что за один проход каравана туда-обратно они поднимают по одному уровню, – обстоятельно ответила землячка мне на вопрос.

– Очень неплохо! Я бы даже сказал, здорово! А ещё кто-нибудь с караваном приходит? – задал я вопрос, надеясь получить информации побольше.

– Если кто-то и приходит, то очень редко. Нулёвка, грубо говоря, это игровая задница, если не её анальное отверстие. Высокоуровневым игрокам здесь делать нечего, торговать невыгодно. А вот назад караван уходит с попутчиками из игроков, достигших третьего-пятого уровня. В землях Пятёрок быстрее можно прокачаться, а с караваном безопасней дойти. Если заплатишь золотой, то неделю до Пятёрки будешь добираться под охраной и кушать из караванного котла. Не заплатишь, то просто идешь рядом с караваном. Питаешься самостоятельно, и если на тебя кто-то нападёт, то охрана каравана и пальцем не пошевелит, – Лика хмуро усмехнулась. – Но игроки на караваны не нападают. Не дай бог, убьёшь непись, хотя это и трудно сделать. Но рисковать всеми жизнями никто не хочет. А звери и монстры на большое скопление людей стараются не нападать. Так что вероятность добраться до Пятёрки без приключений с караваном очень большая. За всё время я слышала лишь об одном пропавшем караване. Кстати, где-то в этих местах.

– Вот уж не поверю, что с таким технологическим развитием Древние не смогли определить, куда на Арене пропал караван, – я неверяще покрутил головой.

– Возможно, это входило в сценарий игры, Дед. Кто же знает, чего хотят эти кукловоды, – на этот раз в голосе Лики появилось сильное раздражение.

– Ладно, не будем о грустном. Давай мне задание, плюс я покупаю у тебя один эликсир жизни и один от ранений. Сейчас переберусь в гостиницу, шмот там свой оставляю, схожу в банк за деньгами и потом опять к тебе за эликсирами.

– А что, Вятич не предложил у нас пожить? – с какой-то грустной усмешкой в глазах спросила женщина.

– Ну...

– Понятно! Слава в своём репертуаре...

– Да ладно, Лика, всё нормально. Я, конечно, здесь всего второй день, но, как ты сказала, духом Арены уже проникся. В общем, как на зоне – не верь, не бойся, не проси и за базаром своим следи.

– Бывал, что ли, в местах не столь отдалённых? – усмехнулась девушка.

– Нет. Определял туда контингент, когда опером лямку в милиции тянул.

– В общем-то, правильный взгляд на жизнь в этой сумасшедшей игре. Ладно, пошли в овин, покажу тебе, какие травы мне нужны, как их надо собирать и сколько что стоит, – произнесла Лика, поставив ступку с пестиком внутри на стол.

Глава 6. Первый уровень

Все эти действия заняли где-то минут тридцать. После произнесения землячкой условной фразы о выдаче задания, оно загорелось на моём дисплее, я дал согласие на его выполнение, и Арена его подтвердила. Теперь у меня было первое задание – собрать набор из трёх трав по тридцать штук, за что игрок Лика должна будет заплатить мне тридцать медяшек.

После этого я собрал свои вещи и направился на выход. В дверях хозяйка дома меня задержала.

– Дед, ты на нас не обижайся. Жизнь здесь такая. Знай, что я всегда буду рада видеть тебя у нас в гостях, пока будешь находиться в Нулёвке. И я чем смогу, тем и помогу. Да и Вятич не до конца ещё оскотинился. Так что поможем, – с этими словами женщина с улыбкой протянула мне что-то завернутое в чистую тряпицу. – Это копчёная курица. Дня на три тебе хватит червячка заморить.

– Спасибо, Лика. Отказываться не буду.

Сняв с плеча мешок, положил в него свёрток. Закинув котомку вновь за спину, искренне произнёс:

– Ещё раз спасибо, Лика, за всё, что вы для меня сделали. И от приглашения приходить в гости отказываться не буду. А пока – до свидания.

Гостиница откровенно порадовала, а именно цивилизованными условиями. За двадцать медяков в сутки можно было получить отдельный номер метров в десять квадратных, с кроватью, шкафом, столом, туалетом, душем и даже холодильником. По сравнению с условиями жизни у Вятича с Ликой просто божественно.

За пять медяков предлагалось проживание в шестиместном номере с туалетом и душем на этаже. Тоже неплохо, если в сравнении с халупами местными посмотреть.

Но, как мне объяснил Вятич, если ты становился ПИПом в поселении, то был обязан в течение трёх лет построить своё жильё, где обязан был жить один или с семьёй. Иначе лицензия аннулировалась. Вот и строили игроки, которые хотели стать ПИПами, как могли и что могли.

Заплатив администратору-неписю серебрушку, поселился в одноместном номере. Счёт в банке позволял побаловать себя. На один золотой я мог проживать в этом номере пятьдесят дней, а через час или чуть больше я потрачу их целых два на эликсиры.

Положив первым делом курицу в холодильник, предварительно включив его, посетил туалет, а потом принял душ. Какая же лепота! Ещё бы новую чистую одежду для дома, и будет полный комфорт для имеющегося в Нулёвке во всём остальном земного средневековья, из которого надо побыстрее выбираться. А значит что? Правильно, надо расти по уровням, не теряя времени.

Оставив вещи в комнате, которая закрывалась, судя по всему, на электромагнитный замок, хмыкнул про себя от такого диссонанса, положил карточку-ключ от номера в калиту и направился в банк. Сняв со счёта два золотых, сходил к Лике, где приобрёл зелье на жизнь, вульнус и получил от неё подарок в виде кожаной сумки-патронташа с отделениями под сосуды с эликсирами. Ещё раз поблагодарив землячку-красавицу, направился в магазин. Десяток серебрушек и двести медяшек через кошель жгли ляжку, требуя их немедленно потратить.

Сначала хотел сходить в лавку игрока с ником &Рубь&, но, вспомнив его обидный комментарий и смех при нашей встрече, решил идти в магазин к неписям. Где-то через час вернулся в номер и разложил на кровати покупки. Пара полотенец, тапочки-мокасины, трое трусов, штаны, майка для ношения дома, зубная паста, щётка, мыло, краюха хлеба и жбан с квасом. На всё это ушло девять серебрушек и полсотни медяшек. Причём на хлеб и квас было потрачено всего три медных монетки.

Цены на промтовары и оружие в Нулёвке были просто запредельными. Но мне грело душу наличие девяти золотых на счету, полторы сотни медяков в калите и то, что тратиться в ближайшие пять дней придётся только на еду, а она здесь дешёвая – относительно, конечно. Так что запас денежных средств можно будет увеличить.

Потом было более подробное изучение наследства Хантера. Копье мне понравилось своей балансировкой и хорошим качеством наконечника. Я не большой специалист по металлу, но хорошую сталь отличить могу. В той жизни был фанатом охотничьих ножей. Собирал их, и коллекция была солидной. Больше трёх десятков в сейфе хранилось.

Полностью открытый интерфейс позволил наконец-то рассмотреть характеристики копья:

Копьё новичка.

Скорость атаки – 1.

Дальность – 3,5.

Физическая атака – 5–10.

Требуется силы: 2.

Требуется ловкости: 2.

Требуемый уровень: 0.

Прочность – 55/60.

Цена – 1,5 золотых.

К игроку не привязано.

Следующим предметом стала одежда:

Куртка новичка.

Защита от непогоды +1.

Защита от оружия – 0.

Защита от магии – 0.

Прочность 30/30.

По штанам выскочила информация:

Штаны новичка.

Защита от непогоды +1.

Защита от оружия – 0.

Защита от магии – 0.

Прочность – 30/30.

Вещмешок показал следующие характеристики:

Сумка новичка, десять ячеек, снижение веса – 1,0.

Прочность – 19/20.

Неплохо. Десять предметов, судя по всему, в нём можно хранить. Проверим позже на практике, определившись, что это за показатель снижения веса – 1,0. На один килограмм?

Нож, доставшийся в виде трофея, кстати, был похуже качеством стали, да и по показателям.

Нож новичка.

Скорость атаки – 1.

Дальность – 1,5.

Физическая атака – 2–6.

Требуется силы: 1.

Требуется ловкости: 1.

Требуемый уровень: 0.

Прочность – 35/40

Цена – 0,5 золотых.

К игроку не привязан.

Судя по всему, копьё было сделано неписями, а вот нож – местными кузнецами-игроками. Хотя, может быть, я и ошибаюсь: имени игрока, который изготовил нож, не видно.

Продолжая разбираться со своим снаряжением, хорошо отмыл котелок, кружку и ложку. Поменял в бурдюке воду, почистил вещмешок, разобрался с кресалом и кремнем, высекая искры. Трут был представлен в виде хорошо просушенного мха, хранящегося в трутнице. Потом более подробно осмотрел пращу.

Праща новичка.

Скорость атаки – 0,6.

Дальность – 30.

Физическая атака – 10–15.

Требуется силы: 1.

Требуется ловкости: 2.

Требуемый уровень: 0.

Прочность – 18/30.

Цена – 0,2 золотых.

К игроку не привязана.

Судя по износу, данным оружием Хантер пользовался чаще всего. Попробовал помахать пращой, прикидывая, как надо метать снаряд. Решил продолжить ознакомление с данным оружием убийства за пределами Нулёвки.

Через полчаса я проходил мимо уже знакомых мне стражников, полностью экипировавшись. Светозар мне даже приветливо кивнул и улыбнулся. Выйдя за ворота, я решил идти к реке. Там должны были быть голыши, которые я хотел использовать как снаряды к праще, так как отборные хантеровские тратить на учёбу было жалко.

Где-то через час я понял, что пращник из меня никакой. Голыши летели куда угодно, но только не в цель. Пару раз чуть по себе же не попал. Тем не менее бросать не прекратил, потратив на это ещё час. Как говорится, повторение – мать учения. Чем больше снарядов выпущу, тем больше вероятность научиться сносно владеть этим оружием.

Оставшееся время до сумерек потратил на тренировку с копьём, а потом вспоминал каты. Травы по заданию Лики надо было собирать ранним утром, и этому решил посвятить завтрашний день. Вернувшись в гостиницу, вновь принял душ, переоделся в домашнее, постирался. С удовольствием поел курицы с хлебом, запивая всё это ядрёным квасом. Отметив по интерфейсу, что шкала бодрости поднялась до ста процентов, прибрался и завалился на кровать.

Идти куда-либо не хотелось. Открыв мысленно мини-карту, удивлённо присвистнул. Зелёных точек рядом со мной становилось всё больше и больше. Видимо, игроки собирались в Нулёвке по окончании дня, и их уже насчитывалось несколько сотен. Жалко, пока чат не работает. Можно было бы почитать чужие сообщения. Глядишь, какую-нибудь информацию можно было бы выудить бесплатно. Последняя мысль про бесплатно меня развеселила, а потом я провалился в сон.

Следующий день, как и последующие три, был однообразным до отупения. С утра сбор саговника, росички, граммы, сдача этого гербария Лике. Получение от неё тридцати медяков, потом обед у Карпыча в корчме, возвращение к реке и тренировка в метании пращой, а потом упражнения с копьём, каты и вспоминание основ ножевого боя. Возвращение в гостиницу, ужин и сон.

За эти четыре дня, кроме заработанных ста двадцати медных монет, мой опыт поднялся всего на два очка. За гербарий, который я сдавал Лике, давалось только пол-очка. И это сильно удручало. До первого уровня оставалось набрать всего-то семьдесят восемь очков, то есть больше пяти месяцев, если качаться на одной траве.

Поход в магазин и лавку в надежде найти какое-то другое дальнобойное оружие ни к чему не привел. Как назло, даже резины, чтобы сделать рогатку, не было. Для лука можно

было приобрести материалы и попытаться его сделать самостоятельно. По моим прикидкам это обошлось бы мне в шесть-семь золотых. Только вот лучник из меня такой же, как пращник.

Арбалет бы соорудить, тем более перед глазами стоял самострел, который мне в детстве сделал дед. Тот легко бил прицельно на тридцать-пятьдесят метров. Стрелы-болты дед выстреливал из сосновых или еловых заготовок. Но всё упиралось в материал. Мне нужна была доска-тридцатка, метровой длины и шириной хотя бы сантиметров в двадцать. И вот её-то найти пока не представлялось возможным, в отличие от металлических составляющих арбалета, которые можно было бы заказать в кузне. Если же его делать весь металлическим, то тех денег, что у меня есть, явно не хватит. Золотых двадцать надо. И то получится мини-арбалет.

Как выяснил, и с деревом, особенно пиломатериалом, в нашей Нулёвке было очень плохо. Точнее, совсем никак. Вятч просветил, что забор вокруг посёлка, оказывается, сделан из какого-то прочного материала, похожего на пластик и стилизованного под дерево. По словам Славы, у него сложилось впечатление, что климат, флора и фауна для человеческих Нулёвок подобраны и созданы специально такими, чтобы деревья почти не было, а соответственно, игроки от нулевого до пятого уровня не имели возможности быстро и дёшево создать самостоятельно оружие.

С мыслями, где бы достать материал для арбалета, добрался до реки и остановился, услышав криканье. Осторожно подкрался к краю берега и увидел метрах в двадцати от себя около десятка крикв, которые расположились на земле у кромки воды. От азарта меня стало потряхивать, а в голове всплыли слова батяки Лукашенко: «Я постоянно *ператрахиваю* весь парламент и знаю, кто *врот*, а кто не *врот*».

Стараясь не делать резких движений, сдал назад, положил копьё, снял вещмешок. Засунув в него руку, нащупал мешочек с хантеровскими снарядами для пращи и достал практически круглый гольш. Снял с пояса пращу, вложил гольш, осторожно поднялся на ноги и, сделав два полных круга, разгоняя снаряд, отправил гольш в сторону испуганно взлетающих уток.

«Вы убили утку-крякву нулевого уровня.

Награда: опыт +1.

Можете использовать мясо и перья утки».

Всплывшая перед глазами надпись заставила широко улыбнуться. Первый мой охотничий трофей на Арене, не считая волка Хантера. Мысль о Хантере заставила внимательно и настороженно осмотреться кругом, а потом посмотреть на мини-карту. Каких-либо точек любого цвета рядом не было. Тем не менее я быстро закинул на плечи вещмешок, повязал на пояс пращу, взял в руки копьё и только после этого спустился к тушке убитой утки.

Кстати, по словам Вятча, Хантера в течение следующего дня после дуэли со мной трое охотников из команды Рейтара опустили в ноль, после чего он, судя по всему, ушёл из этой Нулёвки. Четыре дня его уже никто не видел, а так надолго он до этого не пропадал.

Подняв тушку, прикинул, что с кило чистого мяса будет. Было бы здесь много дров, можно было бы запечь утку в глине. Тем более что подходящую на первый взгляд я метров в двухстах отсюда выше по течению видел.

От воспоминаний одной из охот, когда запекли несколько крикв таким способом, слюнями наполнился рот, когда представил, как разбиваю глиняную «куклу», пышущую жаром. Потом отдираешь глину вместе с перьями, обнажая нежное мясо, а если ещё начинить птицу животным жиром, салом, ягодами, орехами или фруктами, то вообще, ресторанная утка по-пекински отдыхает. Особенно под холодную водочку.

Вздыхнув, направился к облюбованному небольшому речному мысу, где уже пару раз разводил в яме с поддувалом полинезийский костёр, что позволяло с минимальным запасом топлива вскипятить воду и заварить травяной сбор, подаренный Ликой. Кстати, неплохой напиток получается. Где-то с час времени потратил на то, чтобы ошипать утку, отдельно собрав

большие перья. Раз Арена сказала, что можно использовать перья, значит, надо их сохранить. Позже узнаю, куда их можно пристроить.

Потом был сбор сушняка и варка на малом огне в котелке потрохов и половины утки. Соль и небольшой набор специй у меня всегда в вещмешке лежит. Дикий лук прерий я уже научился находить, как и топинамбур. Лика научила, давая задание.

В общем, через пару часов я хлебал наваристую и вкусную похлёбку, такой шулюм-булюмчик охотничий, когда в котёл идёт всё съедобное.

Едва вгрызся зубами в утиную грудку, как перед лицом возник интерфейс с интересной записью:

«Вы приготовили суп, который отлично утоляет голод и имеет приятный вкус. Эффекты: восстанавливает 20 единиц бодрости в течение пяти минут; восстанавливает 20 единиц жизненной энергии в течение десяти минут; дает положительный эффект +1 к силе на срок два часа, ускорение регенерации бодрости на 2 единицы за десять минут».

А следом всплыла другая надпись:

«Поздравляю! Вы открыли умение "Кулинария" первого уровня. Опыт +50. Для умения второго уровня необходимо +500 опыта».

Вот это было просто великолепно! Только теперь разобраться: +500 – это какого опыта?! Общего или связанного с приготовлением пищи? И как эти очки начисляются? К Карпычу надо обратиться. Хрен с ним, заплачу. Информация – она дорогого стоит. Зачем изобретать велосипед, когда можно воспользоваться чужими знаниями. Тем более что у Карпыча четвёртый уровень.

С этими мыслями быстро добил похлёбку и часть утки, оставив ногу и часть грудки на утро. Попил заваренный в кружке травяной сбор. После этого, залив остатки небольшого костра и вымыв котелок, отправился в гостиницу, а потом в корчму.

Хозяин корчмы «Карп» мои ожидания не обманул и за пятьдесят медяков рассказал, каким образом можно повышать умение «Кулинария». Надо просто готовить разные блюда, но вот как Арена их оценивает, Карпыч не смог определить до сих пор. А корчму он содержит уже десять лет, достигнув седьмого уровня в этом умении и четвёртого как воин. А готовит он в течение дня очень много и разного.

В общем, я несколько обломался, надеясь расти в уровнях, занимаясь готовкой. Тем не менее для себя решил, что буду стараться готовить пищу для себя как можно чаще. И в деньгах экономия и умение с общим опытом расти будут. С этими мыслями после корчмы зашёл в магазин и приобрёл за сто десять медяков контейнер литра на три из непонятого материала. Но как соизволил через губу процедить информацию торговец Милонег, в нём можно было готовить и на костре.

Придя в номер, в совершённой покупке замариновал с луком оставшуюся полутушку утки. Поужинал и лёг спать.

За следующие пять дней я набрал оставшиеся двадцать пять очков и получил первый уровень, причём десять очков было набрано охотой на луговых собачек, мясо которых действительно оказалось вкусным. И две разделанные тушки у меня хранятся в морозилке. А пятнадцать очков получил экспериментами с готовкой. Больше всего Арена оценила пресную лепешку, испечённую на камне. Об это чудо кулинарии можно было зубы обломать, а Арена дала пять очков. Тот же очень вкусно получившийся шашлык добавил всего пол-очка опыта. Прав оказался Карпыч, выяснить, как Арена дает очки за готовку, вряд ли получится. Голимый рандом!

Получение первого уровня поставило меня перед выбором – кем мне быть на Арене. Со слов Вятича, людям было доступно три класса: воин, маг и стрелок. Магические свойства или навыки я смогу получить только у учителя в Пятёрке. Но до этого момента я уже буду иметь двадцать пять статусных очков развития, и их надо распределить по четырём характеристикам:

сила, ловкость, выносливость и интеллект. А распределение статов зависит от того, кем ты хочешь быть.

Если здесь примерно так же, как и в компьютерной игре в моём мире, то я могу уже сейчас выбрать путь воина – копейщика, благо и копьё уже есть, а там можно и мечником, и топорщиком стать. Всё зависит от умения фехтовать. Здесь мне ближе копьё. Рукопашному бою с автоматом в руках в своё время в училище хорошо учили. Или кастетчиком?! Навыки рукопашного боя у меня очень неплохи. База есть, только тренируйся. Правда, с кастетами против меча или копья?! В жизни даже на Арене как-то это тяжело представить.

И ещё, в зависимости от того, как статы на ловкость и силу распределять, можно или дамагером⁷ стать, или танком, или крауд-контроллером⁸. Но для последнего и в игре, а в жизни на Арене тем более, надо будет становиться лидером.

Я же по своей натуре – волк-одиночка. Поэтому всегда предпочитал играть в «Perfect World» за сидов или эльфов – лучником, и именно лучником-дамагером.

Данный билд лучника качался в игре по схеме распределения статов: 1 сила, 4 ловкости. Плюсы такого игрока: чрезвычайно высокий урон, высокий урон в секунду, большая меткость, очень высокий уворот, наивысший шанс крита в игре. Минусы: маленькое количество здоровья.

Строго говоря, в той игре чистый ДД лучник – это лучник-боевик. На высоких уровнях, от 70-ых до 90-ых, этот вид лучника считался лучшим в ПВП и в убийстве мобов. А с учетом магических скилов и грязных приёмов ему не было равных. Если лучник ДД напал внезапно, то избежать смерти у атакуемого было очень мало шансов.

В общем, подумал я, подумал и решил идти по знакомому пути. Дальше наверняка будет нормальное оружие, с которым можно будет неплохо поднимать уровни. И к тому же вдруг и здесь такие же плюшки есть для стрелков-дамагеров, как плюс 1 % вероятности критического удара за каждые двадцать вложенных статов ловкости.

В «Perfect World» ловкость была ключевой характеристикой лучника. Она отвечала за наносимый урон, за способность уворачиваться, за точность попадания, за вероятность нанесения двойного урона – критического удара, или крита.

Больше не раздумывая, выбрал класс «Стрелок» и распределил статы: 1 – сила и 4 – ловкость. Залез через интерфейс в свои характеристики.

Игрок: ДеД.

Раса – человек.

Класс – стрелок.

Уровень – 1.

Доступно жизней – 100.

Супруг(а) – нет.

Репутация – 0.

Клан – нет.

Титул – нет.

Статус – охотник.

Опыт – 100.

Требуемый опыт – 220.

ЖС – 60.

УБ – 60.

МЭ – 0.

Дух – 0.

⁷ ДД от DamageDealer – наносящий урон или продавец повреждений.

⁸ Crowd controller – управляющий толпой.

О! Тоже охотником стал. А то мог и кулинара, как Карпыч, получить. Три раза ха-ха-ха. Интересно, уровень бодрости тоже подрос, хотя выносливость я не качал. Двадцать очков за уровень автоматически Арена дала? А выносливость, видимо, на шкалу магической энергии влияет или нет? Загадка!

Дальше шли основные характеристики:

Сила – 4.

Ловкость – 9.

Выносливость – 4.

Интеллект – 3.

Доступно – 0.

Смотрим, что там дальше от такого распределения статов. Физатака и магическая атака на прежнем уровне. Шанс критического удара также не изменился.

Физическая атака – 1–3.

Магическая атака – 0.

Шанс критического удара – 3 %.

Меткость – 6.

Скорость – 2,1 м/с.

Меткость выросла на единицу, а скорость на одну десятую! Отлично! Атака в секунду на одну сотую подросла, а уклонение на две десятых.

Атак в секунду – 1,1.

Физическая защита – 1.

Магическая защита – 0.

Уклонение – 3,2.

Просто замечательно! Мои прогнозы по развитию игрока на Арене начали подтверждаться. Кстати, какого-либо неприятного ощущения при повышении уровня я не заметил, приятного, к сожалению, тоже.

Глава 7. Карпыч, Ева и Рейтар

А теперь надо проверить, как это всё отразилось на моём умении пользоваться пращей. За эти две недели постоянных тренировок я уже начал попадать три раза из десяти в цель размером полметра в диаметре на расстоянии в двадцать шагов, и это произошло, когда я перешёл на изготовление снарядов для пращи из глины.

У кузнеца-игрока с говорящим ником Гефест в поселении заказал из меди две полусферы, которые при соединении формировали глиняный шар диаметром пятьдесят миллиметров и весом шестьдесят-семьдесят граммов. Хорошую глину я уже давно присмотрел на берегу реки. Осталось только налепить шаров, часть высушить просто на солнце, точнее, в тенёчке, а часть для пробы обжечь. Для этого пришлось разориться на одну серебрушку, чтобы купить в магазине у неписей банку тушёнки весом в полкило. Такая стоимость объяснялась ценностью самой банки.

Мясо я с удовольствием съел, а пустую банку то ли из жести, то ли из другого какого-то металла приспособил для обжига пуль-шаров. Можно было бы заказать тару у кузнеца, только вышло бы это раза в два-три дороже. Я за маленькую форму для пуль отдал четыре серебрушки.

Добравшись до организованного на берегу реки тира, снял с пояса пращу, достал из сумки шар. Посмотрев на мишень, петлю тяги нацепил на большой палец, вложил снаряд в ложе, прихватил конец второй тяги и, раскрутив пулю над головой, метнул её в мишень. Промых. Второй снаряд. Выпустив двадцать штук, получил в среднем четыре попадания из десяти. Дальнейшая тренировка показала, что меткость у меня действительно увеличилась. Те снаряды, которые не попадали в цель, ложились куда ближе к ней, чем это было до распределения ставок. Интересно, что будет на втором уровне и дальше?!

За точность и достоверность не ручаюсь, но как-то в Инете в том уже далёком мире мне попался видеоролик, в котором сравнивали пращу и лук. И там прозвучала информация, что свинцовой пулей пращник мог завалить быка на расстоянии в сто пятьдесят метров, пробивая тому череп. И, кажется, у Гиппократов даже наставление было написано по правильному извлечению свинцовых пуль для пращи из тел раненых.

Так что полученный результат меня явно обрадовал. До захода солнца времени было ещё много, поэтому, подобрав из песка минут за двадцать уцелевшие после бросков пули, отправился на охоту. За последнее время я нашёл километрах в пяти-шести от посёлка три холма, где обитали колонии луговых собачек. Отправился к ближайшему из них, отметив по мини-карте, что других игроков там нет.

Через три часа я возвращался уже назад, имея в рюкзаке три тушки собачек, причём две были крупными, жирными самцами, живым весом по полтора кило точно. Из них я получу по килограмму вкусного мяса, из самки чуть больше полкило, а шкурки уйдут по пять медяков. День прожит не зря. На мой счёт капнуло шесть очков опыта, три духа, а к вечеру в калите будет минимум тридцать медяков: пятнадцать за шкуры и минимум пятнадцать за мясо. Ну, как с Карпычем сторгуюсь. Он из этих собачек классное рагу с топинамбуром готовит. Пальчики оближешь в прямом смысле слова, когда кости будешь обглаживать.

В этот момент в моей голове раздался звук, похожий на телефонный звонок. Кажется, чат ожил. Про него-то я совсем забыл. Точнее, забыл, что он заработает, как только я получу первый уровень. Открыв интерфейс, нажал на иконку. Мельком глянув на бегущие строки переписки основного чата, мысленно ткнул на иконку личного канала и прочитал: *«Поздравляю с первым уровнем. Вечером жду у Карпыча. Рейтар».*

«Вот тебе и раз, вот тебе и два... Интересно девки пляшут по четыре штуки в ряд, и грудями колыхают, и задами шевелят... Откуда Рейтар узнал, что я первый уровень получил?»

И как ему отвечать?! У Вятича я забыл спросить, как пользоваться чатом. Как текст-то набирать?» – не успел подумать я, как перед глазами возникла клавиатура.

Писать оказалось не так-то и просто. Надо было мысленно выбирать букву и как бы нажимать на неё. Дело пошло быстрее, когда обнаружил на клавише значок, похожий на прицел – круг с перекрестьем. Нажав его, получил курсор, который надо было наводить на другие клавиши. Дело сразу пошло быстрее.

Печатая ответ, отметил для себя, что алфавит на клавиатуре отнюдь не буквы русского языка. Но я этот буквенный язык знаю.

«Общесоюзный», – всплыло у меня в мозгу или в импланте, а в строке личного чата появился мой ответ:

«Спасибо за поздравление. На встречу приду. Дед».

На своём любимом месте у реки обработал тушки, сняв шкуры. Потрошить собачек не стал, Карпыч этим предпочитал заниматься лично. Какие-то свои кулинарные заморочки.

После этой не очень эстетичной процедуры направился в селение. По пути периодически включал мини-карту и общий чат, который был в основном забит предложениями приобрести травы, мясо, шкуры и прочее. Кроме этого были объявления на выполнение определенных заданий с предполагаемой оплатой. От неписей для меня пока заданий не появилось, а жаль. Уже успел узнать, что за них самые большие плюшки получаешь, правда, и слиться на этих заданиях вероятность большая.

Придя в посёлок, сдал Шилу шкуры, потом в гостиницу, в свой номер. Сложил снаряжение, умылся и, прихватив тушки, направился в корчму к Карпычу.

Заведение бывшего шеф-повара ресторана «Прага» в Москве представляло собой три зала и кухню с пристроями. Все помещения были изготовлены из саманного кирпича. Посуда в основном глиняный самодел, но часть произведена в Звездном союзе. Мебель местного производства: плетеные кресла и столы, силовой каркас которых был из какого-то прочного производного пластика. По моим прикидкам в корчму Карпыч вложил несколько сотен, а возможно и тысяч золотых. Понятно, что не сразу, а постепенно. Но в любом случае это заведение и его хозяин вызывали уважение.

В посёлке ещё были ресторан-корчма и два кафе неписей, плюс ещё одна корчма и три забегаловки игроков, которые с трудом можно было назвать кафе. Так вот, если давать звёзды, то по экстерьеру, интерьеру и удобствам корчма неписей – это пять звёзд, их кафе – четыре звёзды, корчма Карпыча – три звёзды, корчма игрока с ником Шеф – одна звезда, две забегаловки – они и есть забегаловки. И до одной звезды не дотягивали.

Цены в этих заведениях общепита соответствовали звёздам, но вот по вкусовым качествам и объемам порции я бы кухне Карпыча дал пять звёзд. И это соотношение цены, вкусовости и количества еды ценили все игроки посёлка. Поэтому его заведение было забито почти всегда под завязку, особенно вечерами.

Зайдя в корчму со стороны кухни, где было небольшое помещение для принятия продуктов, застал там помощника Карпыча – игрока с ником Кекс. Этот нехороший человек лишил меня кучи нервных клеток, торгуясь за каждый медяк, но пятнадцать за мясо я из него буквально вытряс, плюс завтра с утра меня будет ждать тамагояки. Это японский омлет с овощами, плюс пикантный соус и чашка напитка, похожего на кофе. Такой завтрак оценивался в три медяка, но он стоил этих денег.

Покончив с торговыми делами, я обошёл здание и вошёл в корчму с парадного входа. Ко мне тут же подскочила с радостной улыбкой на лице местная официантка с ником Ева. Очень красивая девушка, умная, несмотря на то, что натуральная блондинка, и при этом воин третьего уровня. Причём боец сильный и умелый. Чувствуется хорошая школа каратэ. Видел я, как Ева игрока четвертого уровня уделала на дуэли двумя ударами, после того как тот попытался погладить её, в общем, пониже спины. А дальше купол, отмашка на бой, скорость, маневр

и работа на опережение противника. Раз, два – и неудачный ухажёр без сознания на полу с половиной шкалы жизни. Добивающий удар в голову – и полный ипон.

На этой почве мы с ней и сошлись, как два каратэки. Если время позволяло и посетителей с заказами было немного, то она присаживалась за мой стол, когда я приходил перекусить в корчму, и мы с ней общались, в основном на темы каратэ-до. Обычно это бывало с утра за завтраком. Пару раз провели совместные тренировки, где Ева выступала сенсеем. В том мире у неё был первый дан. Правда, как она сюда попала, девушка так и не рассказала, в отличие от меня.

– Привет, Гарри. Поужинать пришёл? – мелодичным голосом спросила Ева.

В том мире меня звали Игорь. Именно так ко мне иногда обращались Слава и Лика, в том мире Малика. Ева переделала моё имя на американский лад. Вообще, бывшими именами на Арене редко делились, предпочитая для общения игровые ники. Но среди близких знакомых такое иногда случалось.

– Привет, Ева! Рейтар для разговора пригласил. Подскажешь, где он расположился? – в ответной улыбке расплылся я.

Девушка сфокусировала взгляд, и её улыбка стала ещё шире.

– О-о-о! Дед, с первым уровнем тебя! Проставляться, как говорят русские, будешь?

– Ева, если только ты согласишься посидеть со мной, да Вятич с Ликой. Больше я ни с кем не сошелся, пока. А как здесь, к стати, принято? – поинтересовался я.

– Да, можно сказать, никак... Это я пошутила. Но если честно, то с удовольствием посидела бы с тобой. И Вятич с Ликой мне нравятся. Но только если утром или днём. Вечером у меня времени нет, – с некоторой грустью произнесла Ева.

– Тогда послезавтра утром. Я завтра со своими земляками переговорю. Думаю, они найдут пару часиков, чтобы отпраздновать моё начало в походе за сотым уровнем.

– Отлично, Гарри. Буду ждать послезавтра с нетерпением, – девушка с каким-то подтекстом посмотрела на меня.

Ох уж эти женские взгляды. Никогда не угадаешь, что они означают. К тому же со дня нашей с женой гибели в том мире ещё и трёх недель не прошло. Поэтому я как можно дружжелюбнее посмотрел на Еву и произнёс:

– Я рад. Спасибо.

– Не за что. Да... Рейтар во втором зале. Он там со своими ближайшими помощниками сидит. – Официантка задумалась на пару секунд и продолжила: – Если будет звать тебя в свою команду, советую пойти. Они быстро по уровням растут, при минимальном количестве смертей. И с ними одиночки не связываются, тем более после того, как они в ноль Хантера слили. Так что подумай об этом.

– Ещё раз спасибо. Уже за совет. Извини, я пойду.

– Ой, конечно, иди. Заболталась я с тобой, а мне заказ нести надо. – Ева с ласковой улыбкой обогнула меня и завораживающей походкой поплыла на кухню.

Посмотрев вслед девушке, оглянулся кругом и заметил, как многие посетители мужского пола смотрят на меня с завистью, а женского – с какой-то затаённой грустью. За моё пусть и небольшое время пребывания в этом мире заметил, что игроки между собой сходятся с большим трудом, особенно на начальном этапе. Вероятнее всего, это было связано с тем, что все перенесли смерть в том мире, да и в основной массе в прошлой жизни были пожилыми людьми с устоявшимися жизненными принципами и большим житейским опытом.

А здесь они попали в игру, где за всё надо платить и основой межличностных отношений являются слова: не верь, не бойся, не проси. При этом «не верь» лидирует в этой тройке. И как здесь строить близкие отношения?!

Пройдя в следующий зал, я увидел Рейтара, сидевшего за столиком на шесть человек вместе с ещё тремя игроками. «Прицелившись», я снял информацию. Игроки с никами Док и

Леший были, как и Рейтар, воинами. Первый четвёртого, а второй третьего уровня. Четвёртым из этой команды был игрок Раптор третьего уровня, классом – стрелок.

Увидев меня, Рейтар махнул рукой, приглашая к себе. Подойдя, я сел на указанный стул около стола, заставленного тарелками с едой. Основу меню составляли блюдо со знаменитым люля-кебабом Карпыча и большая тарелка с не менее знаменитыми кусочками филе карпа, обжаренными в какой-то суперпанировке со специями. Обжаренный топинамбур, зелень, лепёшки и...

«Охренеть и не встать! Настоящая водка!» – эмоционально пронеслось у меня в голове, когда я увидел литровую бутылку водки из Звёздного союза. В магазине неписей она стояла золотой. У Карпыча – с пятидесятипроцентной надбавкой.

Наиболее употребляемыми спиртными напитками в заведениях игроков были самогон и пиво из кукурузы, которой в округе было в избытке. Напитки так себе по вкусу и качеству, но цена даже у них кусалась. Литровая кружка пива стоила три медяка, как и сто грамм самогона.

Напомню, что суточная норма пищи для поддержания шкалы здоровья стоила пять медяков. А тут бутылка водки стоимостью в золотой, сто грамм которой стоят одну серебряную монету, или сто медяков. Это сколько же пива и самогона можно выпить на такие деньги! Ужас! Никакая печень не выдержит. Хотя меня ещё раньше жаба задушит за такое шикование.

– Дед, хорошо, что ты так рано подошёл. Мы тут собрались праздновать пятый уровень у Леголаса. Он сейчас должен подойти вместе с Ронином. Так что буду краток. Если вступишь в наш отряд, то значительно ускоришь свой кач, благо опыт у нас в этом процессе есть. Подскажем, где и у кого брать задания. Работать будешь в пати, состав которой будет зависеть от задания. Если всё пройдет удачно, за два-три месяца до пятого уровня дорастёшь. При удаче и раньше. Согласен? – резко закончил Рейтар.

– Почему я? – задал мучивший меня вопрос.

– Гнили и дури в тебе не видно. Удача есть. Тренируешься каждый день. Таких здесь единицы. Поэтому и делаю предложение. Учти, только один раз предлагаю, – мой будущий лидер смотрел на меня серьёзно.

– Согласен, Рейтар. Договор какой-то заключать надо? – улыбнулся я.

– Нет, не надо. Всё на личном слове держится, хотя на Арене и не принято доверять и за всё надо платить, – лидер как-то нехорошо усмехнулся. – Ладно, подробно завтра всё обговорим. Подгребай сюда часам к десяти, а сейчас извини, но Леголас с Ронином уже подходят, так что освобождай место.

– Понял, завтра буду. Хорошо погулять. – С этими словами я встал из-за стола с некоторым чувством обиды.

Как бы отвечая на мои чувства, Рейтар произнёс:

– Твоё вступление в нашу команду отметим чуть позже. У нас принято после первого похода по заданию от НИПа в пати отмечать. Сегодня здесь только старики в команде празднуют. Остальных, как видишь, тоже нет за столом.

– Всё понял, лидер. Вопросов нет. Завтра буду.

Я развернулся от стола, мельком с прицелом глянув на двух членов команды.

Леголас – стрелок пятого уровня, Ронин – воин четвёртого. А неплохая команда «стариков» у Рейтара, посмотрим, как с ними кач пойдёт. Да и что за люди – узнать надо. Как говорил Вятич, верить здесь нельзя никому, даже земляку.

Вернувшись в первый зал, который был как бы самым простым, заказал через Еву кружку пива и рагу с салатом, успев ей сообщить, что вошёл в команду Рейтара. Про простой зал я сказал не просто так. Цены за меню в нём, как и интерьер с удобствами, были самыми низкими. Во втором зале, где сейчас будут гулять Рейтер энд компани, цены были выше раза в полтора, но и меню с размером порций, как и интерьер, были другие. А в третьем, VIP-зале, не был ни

разу, но слышал, что там отдельные кабинеты. Четыре, кажется, с нормальной мебелью, и там подаются эксклюзивные блюда и ликёроводочные изделия.

Поев и попив пивка, расплатился. Ещё раз напомнил Еве о послезавтра и направился в гостиницу. Надо было потренироваться с интерфейсом и продумать, как им пользоваться в различных ситуациях. Пара часов до сна у меня есть, так что правильно отметил Рейтар, буду тренироваться, тренироваться и ещё раз тренироваться. На респ улетать не хочется. Да и сто жизней – это не так уж и много, как кажется.

Встав с утра, прогнал разминочный комплекс, потом рыльно-мыльные процедуры, после чего, одевшись и нацепив на пояс только нож, отправился к ратуше. Вятич был на месте и уже работал, обрабатывая какого-то новичка.

По моим наблюдениям, ежедневно в Нулёвку прибывало до пяти новичков. Если верить Вятичу, а пока у меня сомнений в его словах нет, то на Арену, с учётом ста нулевых посёлков, в сутки прибывает до пятисот игроков человеческой расы. Соответственно, столько же и гибнет в сутки.

Хотя бывает, что количество прибывающих игроков увеличивается в разы. Это случается, по предположениям Вятича, когда где-то там дальше происходит массовая гибель игроков. Как я прикинул, вернее всего, в результате клановых войн на высоких уровнях.

Особых потерь среди игроков, тем более слива в ноль жизней в Нулёвке я не заметил, значит, наибольшее количество игроков окончательно покидают Арену дальше по игре. И чем ближе к сотому уровню, тем смертей будет больше.

Сейчас в посёлке было около шести сотен игроков, может, чуть больше. На этой неделе должен прийти караван, с которым уйдёт человек пятьдесят, а может, и больше. Какой-то системы нет. Иногда Нулёвка буквально трещит от наплыва игроков, а иногда становится пустой. Это уже по информации от Лики.

Вятич, заметив, что я торчу рядом, но не вмешиваюсь в его разговор с полным нулём, прервался и подошёл ко мне.

– Привет, Дед. Тебя можно поздравить с первым уровнем, – улыбаясь, произнёс зёма и протянул для пожатия руку.

– Привет, Вятич. Извини, что отвлекаю, но из-за этого события и подошёл. Как смотришь на то, чтобы завтра часиков в десять позавтракать у Карпыча, обмывая мой первый успех? Ты, Лика, я и ещё Ева, – произнёс я, твердо пожав ладонь земляка.

– Ух ты! Интересная мысль. А почему не вечером?

– Ева работает.

– А ты не теряешься, молодец, – ухмыльнулся мой первый учитель по игре.

– Вятич, мы только друзья. Ты же знаешь, что я хочу найти жену. Вероятность этого, понимаю, ничтожна, но я всё равно попробую, – произнёс я как можно увереннее, стараясь прогнать от себя мысли о том, что Ева мне реально нравится.

– Всё понял. Друзья значит друзья. А Ева девушка хорошая. Она год у Карпыча работает, но про неё ничего плохого, кроме того что она активных ухажёров часто вырубает на дуэли парой ударов, сказать нельзя. И раньше она ни с кем не соглашалась посидеть, – усмехнулся Вятич. – Так что только друзья.

Я смотрел на довольно ухмыляющуюся рожу зёма и сам с трудом сдерживал улыбку. Дальше, выслушивая его постоянные подколы, договорились встретиться в десять часов в первом зале. Я закажу столик, закуску и спиртное.

Завершив дела с Вятичем, направился в корчму, где получил тамагойки, соус и чашечку «кофе». Плюс к этому Ева минут пять побыла со мной, узнала о согласии семейства зём посидеть завтра с утра и заверила, что всё организует в лучшем виде. Карпыч её уже на три часа завтра освободил от служебных обязанностей.

С положительными эмоциями дождался появления Рейтара, с которым подробно обсудил условия моей работы в команде. В принципе, чего-то такого я и ожидал. На мелких уровнях пати, как правило, состояло из трёх-четырёх игроков.

Как пример, один стрелок третьего уровня и с ним стрелок и воин первого уровня. Лидер пати при убийстве моба или при выполнении задания получал сорок процентов опыта, остальные делили остаток в зависимости от вклада в задание.

Такой кач был выгоден для игроков с большим уровнем, когда мальки брали у неписей задания. Для игроков с меньшими уровнями он был выгоден в первую очередь безопасностью и возможностью качаться на мобах более высокого уровня.

Глава 8. Предложение

Обсудив предварительно все условия работы в команде, договорился с Рейтаром, что приступаю к работе с послезавтра. Вернувшись в гостиницу, занялся маринованием мяса на завтра. Захотелось мне побаловать друзей своим новым рецептом – луговая собачка в сливах. Два раза уже готовил это блюдо, и мне понравилось, благо сезон урожая этой вкусной ягоды ещё неделю продлится. А мясо суслика, или луговой собачки мало отличалось от мяса кролика. Жалко, яблонь поблизости не было.

Вырезав с двух тушек самые лучшие куски, замариновал их, используя местные ингредиенты. Осталось набрать свежей сливы и принести Карпычу пару корзин угля, в обмен на возможность воспользоваться малой печью во дворе его заведения. Такую сделку мы уже неоднократно проворачивали и даже имели общий гешефт.

Деревя здесь практически не было, поэтому и для приготовления пищи, и для обогрева зимой помещений использовали уголь, который добывали открытым способом на карьере, находящемся километрах в пяти от Нулёвки. Он, кстати, как и поселение, был зоной, где были запрещены убийства игроков, кроме пёкашников.

Правда, качаться на угле можно было до морковкиного заговенья. За одну корзину в двадцать килограммов добытого и доставленного в Нулёвку угля давали один медяк и одну десятую очка опыта. А бодрость при этом сгорала только в путь. Две, максимум четыре корзины, если силы хватало нести две корзины сразу, в день можно было сделать, не заработав даже на полное поднятие шкалы бодрости. Но иногда игрокам везло. Некоторые денежные лентяи покупали уголь по более выгодной цене.

Вот и я, заказав уголь нулёвке с ником из набора букв и цифр через сеть по три медяка за корзину, направился к реке потренироваться, а потом надо было заглянуть в одно место за сливой. Не только для блюда, но и Карпычу на продажу, а точнее, на обмен. За двадцать килограммов сливы он пообещал мне пол-литра свежей сливовицы, что было невероятно дёшево. Видимо, сказалось доброе отношение ко мне со стороны хозяина корчмы.

Бутылка этого бренди-самогона, изготовленного им, в корчме шла за серебрушку, в отличие от кукурузного, пятисотграммовая ёмкость которого стоила всего пятнадцать медяков. А пятилетней выдержки сливовица тянула на пять монет серебра. И денежные игроки, и даже неписи покупали её.

На следующий день отлично посидели вчетвером, лакомясь «кроликом» в сливах, кусочками жареного карпа, люля-кебабом, самым лучшим пивом и сливовицей. После застолья, плюнув на всё, весь оставшийся день провалялся в своём номере в гостинице, читая сообщения в чате и выискивая крупницы информации. Можно сказать, сделал себе первый выходной почти за три недели нахождения здесь.

На следующий день началась моя работа в команде. Под руководством Раптора за два дня взял задания у четырёх ПИПов посёлка, после выполнения которых у меня впервые появилась на карте метка неписи, готового дать мне поручение.

Получив его у хозяина ниповской корчмы, несколько припух. Мне надо было принести в течение суток двадцать тушек уток-крякв. Награда была +100 очков опыта, плюс какой-то бонус, не считая серебрушки.

Нет, я, конечно, понимаю – пятикратное увеличение опыта за одну крякву само по себе здорово, только я за всё время их только трёх убил. И то, можно сказать, случайно, а тут за тридцать часов местных суток двадцать набить надо!

– Охреневаешь, Дед?! – с весёлой ухмылкой поинтересовался Раптор, стрелок третьего уровня, к которому я был прикреплен.

– У неписей все такие задания? – ошеломленно поинтересовался я.

– Практически да. Без пати можно даже не надеяться их выполнить. Давай, лидер, кидай приглашения в отряд мне, Принцу, Долбоносику, Ли и Ковбою. Идём максимальным составом из одних стрелков. Быстро качнём тебя, да и нам немного перепадёт, – произнёс Раптор.

Повинуясь приказу, кинул пати указанным игрокам, и через полчаса отряд двинулся через ворота к реке. У нас ушло меньше шести часов, чтобы выполнить задание. Принц, как и Раптор, был стрелком третьего уровня, остальные второго. В общем, из двадцати тушек на моём счету было только две. Потом была сдача неписи задания, и вот тут я понял, почему в команде качаться было выгодно.

Мне перепало сорок очков опыта плюс одна серебряная монета и, самое главное, кольцо: *«Медное кольцо новичка. Уровень – 0. Физическая атака + 1. Меткость + 2. Опыт за убийство мобов + 1 %. Требуемая ловкость – 5. Прочность – 40/40. Цена – 0,5 золотых. Предмет не привязан к персонажу».*

– Кольцо покажи? – произнёс Раптор, когда мы вышли из корчмы непися.

Сфокусировав взгляд, куратор нашего отряда посмотрел и вынес свой вердикт:

– Для первого раза просто замечательно. То что надо для стрелков на низших уровнях. Удачно для тебя сходили. У ювелира такое колечко стоит минимум пять серебряных монет. А с тебя, Дед, простава у Карпыча. Зря мы, что ли, пули тратили...

Посидели в корчме хорошо. Кроме членов пати по традиции надо было пригласить ещё всех стариков команды. Во время застолья я больше сидел и слушал, сказывалась привычка опера. Вынес для себя мнение, что Рейтар хороший лидер, который держит свою команду из почти тридцати человек в ежовых рукавицах, но при этом справедлив при дележе добычи. Только вот что случится, когда он со стариками уйдёт в Пятёрку?

Прошёл месяц моей работы в команде Рейтара, за который успел качнуться до третьего уровня, не потеряв ни одной жизни, и наступил момент, когда наш лидер, а вместе с ним все игроки, достигшие пятого уровня, ушли с караваном в Пятёрку. За старших у нас остались Раптор, стрелок почти пятого уровня, и Ли, который достиг четвёртого.

И тут произошло то, чего я боялся. Наши четвёрки начали делить власть между собой. Команда разделилась на две подгруппы по национальной принадлежности. Азиаты, составляющие большинство команды, ушли к Ли. У Раптора осталось меньше десяти человек, из которых бывшим русским был я один, и это привело к некоторому игнору меня со стороны других игроков. Даже здесь, на Арене, русских представители Европы и Америки со старушки Земли не любили и почему-то опасались. Мне начали доставаться задания, где я получал минимум очков опыта, а когда на очередном моём поручении от неписи Раптор не передал мне флажок лидера, я понял, что моя работа в коллективе закончилась и надо формировать свою команду.

Вернувшись в свой номер после последнего задания, когда меня откровенно кинули, подбил итоги моего почти двухмесячного нахождения в Нулёвке.

Игрок: Дед

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.