

Сергей Карелин
Кай Ханси



ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Кай Ханси
Сергей Витальевич Карелин
Вечная война
Серия «Вечная война», книга 1

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69898561
2023

Аннотация

Когда выкатилось обновление, попали все! И я это быстро понял! Как самому умному, дали мне двух не слишком одетых блонди ранга легенды. Всё в них было прекрасно и чисто, включая мозг. Они были послушны любой, даже самой извращённой моей воле. Что теперь делать? Забить и предаться плотским утехам? Вернуться к обычной жизни и «старой игре», как будто, я не знаю о попаданстве? Или постараться поднять уровни и мощь побыстрее и подготовиться к худшему сценарию для меня и планеты? Когда ничего не понятно, и будущее туманно, я могу избрать только № 3 – стать сильнее, во что бы то ни стало!

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	15
Глава 3	29
Глава 4	42
Глава 5	56
Глава 6	69
Глава 7	83
Конец ознакомительного фрагмента.	85

Сергей Карелин

Вечная война

Глава 1

«Турнир»

Проснулся сегодня я поздно. Но чуть раньше будильника. Встав с постели, снял с эргономичного матраца измятую белую простынь и пошел в ванную. Бросив простынь и ночную пижаму в стиральный бокс, из которого потом коммунальный робот заберет вещи в общедомовую прачечную, на некоторое время завис над унитазом, опираясь одной рукой о холодную кафельную плитку стены, то и дело позевывая. После утренних дел залез душевую кабинку. Умное программное управление в течении нескольких минут активно омывало меня со всех сторон бодрящим, но комфортным контрастным душем.

Когда вышел из кабинки, из шкафчика рядом выдвинулась вешалка с теплым махровым полотенцем. Мне нравилось вытираться полотенцем, а не сушить тело в воздушных струях. Когда на вешалке оказалось уже мокрое полотенце, она задвинулась вместе с ним обратно в бокс. А из соседнего шкафчика выдвинулась вешалка с тонкой черно-серой май-

кой и облегающими боксерами такого же цвета.

Одевшись, вернулся в комнату и подошел к капсуле виртуальной реальности. Ее поверхность блестела металлическим глянцем, а плавные изгибы корпуса футуристического дизайна больше напоминали кабину самолета, чем бытовой прибор. Встроенный датчик движения и распознавания лица узнал меня и автоматически откинул крышку наверх. Ни секунды не колеблясь, я сел внутрь. Мягкая, похожая на гель основа, которая, впрочем, не растекалась и не липла к коже, подстроилась под мое тело. Я взял бутылку минеральной воды с тумбочки рядом и сделал пару больших глотков. Затем подхватил горсть орехов из пластиковой вазы, имитирующей структуру и внешний хрусталя. Среди закуски были ядра кешью, миндаль, фундук и грецкий орех. Закинув себе в рот эту сборную солянку и пережевывая насыщенные полезными микро и макро элементами дары природы, я лег внутрь капсулы, слегка утонув в подложке, и нажал на кнопку закрытия верхней крышки. С внутренней стороны капсулы несколько светодиодных лампочек освещали пространство зеленым светом. Надо мной включился небольшой тачскрин. Я нажал несколько кнопок на экране, зашел в меню игры «Вечная Война», затем ткнул в кнопку «вход».

* * *

Мой взор немного затуманился, затем я оказался на ар-

не. Прямоугольный стадион, по бокам которого располагались ряды кресел для зрителей, с двух концов стояли высокие колонны, не менее пяти метров в высоту. А в центре располагалось поле битвы, состоящее из ячеек три на три метра. Пять ячеек в ширину и шесть в длину, по три ряда ячеек на каждого из соперников. Я внимательно посмотрел на распорядителя Арены. Как всегда, в традиционном белом кимоно и сложенными ладонями рук, выставленных вперед. Вот, с чего создатели ВВ, совместного проекта наших и америкосов, решили внести этот японский колорит?

– Уважаемый Александр-сан, Ваш соперник в финале поменялся. Теперь это Сергей-сан.

– Эээ, а это нормально? – удивленно осведомился я.

Замена соперника, да еще на финал Газпром-Тура, пятого по значимости международного турнира, это знаете ли не просто так. Я уже изучил своего оппонента вдоль и поперек, а тут на тебе – новый игрок.

– Приносим Вам свои извинения, Александр-сан, – вновь поклонился распорядитель. – Соперник, который должен был сражаться сегодня с Вами, по личным причинам не смог участвовать в турнире и подписал соглашение с заменяющим игроком. Оракул оценил Вашего соперника, как равного тому, с кем Вы должны были сражаться. Так что, со своей стороны мы соблюдаем правила.

– Ну, раз оракул... – мне оставалось только развести руками.

Не доверять Оракулу, турнирному арбитру с весьма продвинутым ИИ, не было смысла. До боя оставалось пятнадцать минут, и я решил посмотреть, кто же мой новый оппонент. Изучить его нормально я, все равно, не успеваю. И да, разрешите представиться. Меня зовут Александр Юматов. Пять дней назад мне стукнуло двадцать пять, и вот уже четыре года я играю в виртуальную онлайн игру «Вечная Война». Игры с полным погружением вышли на мировой рынок всего лет семь назад, когда, наконец, выпустили первую VR капсулу. И естественно, они сразу затмили все обычные компьютерные игры и игры в псевдо виртуальной реальности. Сейчас во всем мире насчитывается около десяти глобальных международных игровых проектов, не беря в расчёт национальные игровые проекты, по типу «Мир Самурая» в Японии или «Земли Богатырей» в России.

Но вот меня конкретно заиклило на ВВ. Эта игра отличается от других тем, что в ней нет, как такового, открытого мира. Нет, в принципе, он есть, и ты можешь путешествовать по подземельям и всевозможным руинам, но это – только антураж. Основа игры представляет собой пошаговую стратегию. И все бои, или как тут их называют – дуэли, проходят именно в этом стиле на полях, подобных тому, которое сейчас было передо мной в центре стадиона. Сами дуэлянты не сражаются друг с другом. Вместо них в действие вступают создания из боевых отрядов. У каждого игрока имеется свой боевой отряд, изначально состоящий из выдава-

емых при регистрации пятнадцати созданий, или по-другому – бойцов! Эх, когда это было, я уже и забыл... Да, и выдавали всякую шваль, обычного и редкого ранга. У меня же сейчас, после четырех лет напряженной игры, собран отряд, которым я по-настоящему горжусь. Нет, в Топ-10 по миру я не попал, но гордо занимаю 10-е место в России и 97-е в мире. Хотя, если честно, данные рейтинги не отражают реальную боеспособность отрядов игроков, на мой взгляд.

Создаются они на основе статистики побед и поражений, ну, и по какому-то там хитрому алгоритму, придуманному самой игрой. Чем больше ты провел игр, тем больше твой рейтинг. Плюс турниры. Да, к тому же еще рассматривается, как ты победил... Так что, ты можешь провести двадцать игр, не проиграв ни одной, а твой конкурент проведет семьдесят, и проиграет в двадцати... И тем не менее, он поднимается по очкам заслуг гораздо выше тебя. Но я такими вещами не заморачиваюсь. Ладно, хватит лирики, отвлекся я чего-то. Надо бы глянуть на навыки и характеристики своего соперника, осталось всего семь минут. Достаем планшет, включаем, заходим на специализированный сайт через закладки. А вот и он.

Сергей Фрязин – «Бешеный Серж». Вот же ник придумал. Я, кстати, не стал вообще париться с ником и поставил в пару к своему имени год рождения. Так что я теперь просто «Саша-2025». Так, что еще о нем... Тридцать четвертое место в топе России. Живёт в Москве, женат... вот, нафига мне

эта информация... стиль боя...

Я погрузился в чтение. В интернете давно уже существуют подпольные сайты, на которых избранным личностям, имеющим доступ, можно было найти стиль боя и примерные характеристики бойцов практически любого игрока. Да, и ваш покорный слуга там тоже присутствовал. Правда, информация обо мне была слегка устаревшей, аж на полгода, Хорошо иметь нужных друзей, деньги и уметь договариваться.

– Александр-сан, – вновь появился распорядитель.

Тяжело вздохнув, выключил планшет и положил его на стол перед тем, как подняться.

– Я готов.

На арену мы вышли одновременно с противником, поднявшись на пятиметровые вышки, стоявшие друг напротив друга и с которых открывался прекрасный вид на поле боя. В игре не было редактора персонажей, так что внешний вид Игрока точно такой же, как и в реале. Можно было прийти в салоны продаж игры и пройти в кабинку, где с тебя снимается 3D-копия. Обычно, игроки приводили себя в порядок, перед посещением кабинки. Кто-то даже шил костюмы для одного единственного снимка. Я был одет обычно, белая футболка без надписей и синие джинсы. Разве что, постригся и побрился по такому случаю. Я традиционно отсалютовал своему сопернику, высокому блондину с каким-то надменным лицом, одетым в какой-то аристократический кафтан.

Насчет зрителей. Конечно, они присутствовали, но очень немного. Билеты на такие мероприятия были дорогими, и количество зрителей было ограничено правилами. Кстати, мне так никто и не смог эти объяснить, почему? Ведь, деньги на полу валяются, только наклонись. Ну, так пригласи ты тысяч пять человек. Заработаешь же. А тут всего лишь триста зрителей в полном погружении и прямая передача по головизору. Как будто, компании-разработчику не нужны были деньги.

Я посмотрел на трибуну. Там, вроде, моя группа поддержки должна быть. А, вон они! Три парня и одна девчонка. Все практически моего возраста.

Первый – парень из Китая, фамилию он носил Лю, а имя его было Чен. Познакомились мы с ним во время одного турнира года три назад. Как и большинство китайцев – низкий (по сравнению со мной), щуплый и узкоглазый. Не похож он на героев холодного аристократического вида из китайских дорам. Просто обычный среднестатистический китаец. Но парнем он был своим в доску. Как говорится, в разведку я бы с ним пошел. Да, и характер его мне напоминал, скорее, русский, чем китайский. Хотя, какой там у них настоящий «китайский» характер, черт его знает. Они, до сих пор, живут в своем собственном очень тесном кругу, не особо впуская посторонних.

Братья Джонс из Америки. Два черноволосых крепыша. Тоже, на удивление, свои ребята. Сколько мы с ними руин

вычистили. Я к ним даже в гости летал. После этого, тому, кто скажет, что американцы не умеют пить, просто рассмеюсь в лицо. Прокатили немного меня по Америке той. Ничего, скажу вам, особенного. В России, и то – побогаче будет. Но повеселились мы знатно. Изучили, так сказать, изнутри... В общем, мировые ребята.

Мари Бранд. Единственная девчонка в нашем небольшом отряде. Кстати, девчонки вообще редко играют в эту игру. Их во всей игре по пальцам можно пересчитать. Так что, Мари была уникалом. Австралийским уникалом с эмигрантским прошлым и хорошим знанием русского языка. Да, еще и работала в какой-то экспериментальной лаборатории, я так и не понял, что выпускающей. То ли какие-то лекарства, то ли какую-то крутую косметику. Высокая, стройная девушка в очках, каштановые волосы всегда собраны в аккуратный хвостик, а на лице серьезное выражение. Улыбалась она редко, но язычок у нее был подвешен хорошо. Лучше не попадаться.

Вот и весь наш дружный отряд. Кланов в этой игре не было, были отряды. Но максимально в каждом из них могло быть пять человек. И кстати, между отрядами тоже проходили турниры. Только реже... Увидев, что я смотрю на них, мои болельщики сразу оживились подняв шум и замахав какими-то странными флажками. Отсюда и не могу разглядеть какими.

Ладно! Надо сосредоточиться. Я достал планшет и быст-

ро отобрал пятнадцать бойцов. Естественно, все легендарные. Всего, у меня в наличии более тысячи карт с бойцами, из которых штук сорок легендарных и пятьсот эпических. Все остальные – редкие, хотя, я ими практически не пользуюсь, но периодически продаю и обмениваю. Да, обмен в этой игре процветает. Как и продажа/покупка бойцов.

Цена за легендарного бойца может доходить до нескольких тысяч золотых (а ведь это просто кусочек компьютерного кода на флэш-носителе). Златы, или золотые стали практически международной валютой и в большинстве стран мира вообще являться национальной. Они выпускаются Единым Международным Банком, и вошли в обиход после очередного краха государственных валют нескольких стран. Один злат эквивалент одному грамму золота. Штука золотых – килограмм. Но таких дорогих бойцов, за которых предлагают больше килограмма золота, в продаже мало. Также, можно заработать на дуэлях, на которых ставят бойцов или деньги. На всем этом я выручаю сотен пять – десять золотых в месяц. Очень даже неплохо, учитывая, что зарплата в две-три сотни золотых в месяц, в России считается очень высокой. Кстати, в турнире можно было тоже неплохо заработать. Победитель сегодняшнего боя получит полторы тысячи золотых. Проигравший игрок, – семь сотен.

Так, насколько я понял, противник любит защитную манеру. Что ж, подстрахуемся. Полностью брать на веру информацию, которую откопал в интернете, я естественно не стал.

Так... Пять атакующих летунов с разными способностями. Четыре защитных. Еще добавим моего любимого «Старца Молний», легендарную карту – самую дорогую в моей колоде. Еще бы, при атаке тот бьет молниями практически по всем бойцам противника. И наносят молнии истинный урон, против этой атаки даже артефактная защита не работала. Единственное, что могло спасти от его атак, имевшиеся у некоторых бойцов собственные защитные барьеры, и то они слетали после первого же попадания, независимо от мощности защиты.

Но этот уникальный скил был доступен лишь немногим бойцам. И еще добавим к этому пять стрелков. Все, я готов. Теперь местный арбитр сгенерирует случайный порядок появления моих бойцов, и у меня в планшете появится восемь картинок. Соответственно, стоит мне выставить бойца, мой выбор сразу дополниться новым бойцом, попавшим в боевой набор также – случайным образом.

Я поднял руку, сигнализируя свою готовность к началу боя. Мой жест повторил и противник. Оба поля, мое и противника, засветились, и на них появились багровые границы в виде крупной клетки. Раздался звук гонга, и в воздухе между нами материализовался большой игровой куб с нанесенными на грани цифрами. Это и есть местный арбитр. Что там творится в его электронных мозгах, я не знаю, но первый ход, судя по всему, достался моему противнику. Хмм... Посмотрим...

Над Сержем загорелись цифры 250. Количество жизней. Такая же цифра горит и надо мной. Турниры проводятся между игроками одного уровня, поэтому очки жизни равны. Хотя, никто не запрещает их увеличивать, только вот, если и имеются такие артефакты, то они должны стоить определенных денег. Несмотря на то, что игровые правила допускают их наличие, за всю историю сражений в «Вечной Войне», я таких не встречал.

Первым он вызвал «Вечного Короля». Здоровяк в тяжелых золотых латах с коротким мечом наперевес. Ну, это не удивительно. Этот атакующий боец занимает сразу три клетки, сам он имеет слабую атаку и высокий уровень защиты, но за своей спиной он вызывает двух лучниц в плащах в капюшонах, закрывающих лица. А вот лучницы – уже бойцы атакующего стиля со слабой защитой. Их атака и защита выбираются случайно в заданных пределах, в зависимости от скилов игрока и Вечного Короля. Но только вот я сейчас не понял. Противник вызвал Короля в первом ряду по центральной линии. Станный ход. Обычно такие бойцы старались атаковать по краям, с флангов. Король побежал вперед, врезавшись в преграду между нашими полями битвы, мигающую голубым светом, и ударил по ней мечом, сразу вернувшись назад. Затем последовало два выстрела от лучниц. Мои очки жизни уже показывали 210.

Глава 2

Встреча в таверне

Ладно! Пришло мое время веселиться! Я посмотрел, каких бойцов выделил мне «Великий Рэндом». И расклад был удачен. Среди них была Матриарх Стрелков, тоже редкая карта легендарного класса, основным свойством которой было то, что при смерти вражеского бойца, она призывала сразу шесть лучниц, которые закрывали практически половину линии атаки противника, не давая тому места для маневра. Палец коснулся планшета, и посередине заднего ряда клеток появилась, стройная эльфийка с белоснежными волосами, серебристый доспех которой практически не скрывал прелести стройного тела. В ее руках материализовался большой двухсоставной лук. Девушка с оттяжкой натянула лук, грациозно прицелилась и выстрелила. В следующий миг Король противника растаял, а следом вокруг эльфийки появились шесть лучниц. Оставшиеся без защиты Короля стрелки, отравились следом за своим хозяином. После этого события понеслись вскачь.

Серж, видимо, не ожидавший от меня подобной прыти, разозлился и вызвал Повелительницу Банши, весьма неприятную тварь, выглядящую так, как и должен был выглядеть летающий труп в изодранной одежде. После ее атаки, у ме-

ня стало на лучницу меньше, а на поле появился «мини-призрак», который появлялся при каждом убийстве, совершенном этой тварью. На что я вызвал Архангела – еще одну мою любимую летающую красотку, которая, помимо обычной атаки, наносила дополнительный урон всем созданиям хаоса, к коим и относилась призрачная тварь...

Не знаю, на что надеялся мой противник. Пока я не видел, с чем он может меня победить. Отбив еще несколько его атак, я, наконец, дождался Старца Молний. Сгорбленный старик, едва появившись на клетке, вскинул свой посох, и на врагов обрушились молнии. Толстые такие белые удавы, и прямо в темечко. В результате того, что я изрядно потрепал Сержа до этого, молнии окончательно добились практически всех его защитников. И уже мои собственные атаки прошли весьма успешно. Теперь надо мной горела цифра «150», а над ним «80».

Но Серж сумел меня удивить. Сначала он вызвал Владычицу Разорения, весьма странного бойца, которым лично я старался не пользоваться. Данная симпатичная девушка в красной хламиде наносила урон всем, кто находился на Поле Битвы. И своим, и врагам.

В результате мой Старец приказал долго жить, как и большая часть бойцов. В итоге остался только Архангел, который смог удержаться лишь за счет своей живучести. Но это был последний успех моего противника, так как мне повезло.

Второй раз выпала Матриарх Стрелков. Дальше победа была делом техники. Нет, Мой соперник сопротивлялся. И сумел даже меня несколько раз достать, но вызванный мной Вечный Король, который тоже имелся в обойме моих бойцов, поставил точку в нашем противостоянии.

Над противником загорелся багровый – «0». В то время, как надо мной горело белым – «40».

Я вздохнул и спустился по лестнице на поле. Клетки на нем растаяли, и оставшиеся бойцы исчезли вместе с ними. На трибунах народ выдал мне порцию аплодисментов, и я увидел, что ко мне направляются мои друзья по отряду. Не успел я оглянуться, как мои верные болельщики обступили меня. Трибуны растаяли, и на песке Арены, под традиционно голубым, безоблачным небом и палящим солнцем, остались мой отряд и отряд «Бешеного Сержа». Кстати, местные гейм-дизайнеры явно не признавали никаких других времен года, кроме лета.

– Кто бы сомневался, что ты этого «бешеного» уделаешь, – авторитетно заявил Стивен Джонс – старший из братьев, хлопнув меня по плечу.

Кстати, что мне еще нравится в этой игре – так это то, что она действительно международная. Все мы разговаривали на разных языках, но какой-то заложенный в ВВ алгоритм, позволял нам прекрасно понимать друг друга. Такого не было в других играх. Вне игры мы, конечно, тоже общались по Сети, но там пользовались голосовыми перевод-

чиками. Тем более, что Лю принципиально говорил на английском очень плохо. Впрочем, как и я. Нет, я честно пытался его учить, и мой словарный запас, смею надеяться, был достаточно большим, но с грамматикой справиться я так и не смог. Поэтому, мой ломаный английский у моих друзей, в лучшем случае, мог вызвать только улыбки, в худшем случае – ехидный смех.

– Поздравляю, – это уже китаец втиснулся в разговор.

Как всегда, с невозмутимым лицом. Уж не знаю, что должно произойти, чтобы он изменил своей чудовищной выдержке. Хотя нет, улыбаться он умел, все-таки. Но делал это весьма редко.

– Поздравляю! – а вот объятия Мари приятны, ничего не скажешь. Жаль, что не долгие. Даже странно, что наша «ледяная королева» сегодня столь эмоциональна.

– Что-то слабоват твой соперник оказался, – сообщила она мне, когда взаимные приветствия и поздравления закончились, и мы отошли в сторону, в ожидании награждения. – Чего это на него нашло, когда он Вечного выставил в центр?

– Вот уж не знаю, – честно признался я, покосившись на своего оппонента, который сейчас стоял шагах в двадцати от меня, тоже окруженный своими напарниками. Интересно, судя по всему, он совершенно не расстроен. – Сам думал, что битва сложнее будет.

– Да ладно! – пренебрежительно фыркнул Джек, брат Стивена, отличавшийся от своего родственника немного бо-

лее квадратной физиономией и более высоким ростом. – Даже я бы его уделал.

– Да, все тут ясно, – ответил наш китаец, сразу приковав к себе взоры всех присутствующих. – Он же не просто так проиграл.

– То есть? – удивленно переспросил я, уставившись на Лю.

– С чего ты это взял? – любопытно спросила Мари, с интересом рассматривая его. – И что тебе ясно?

– Он на тотализаторе через подставных на тебя Саша поставил. И поставил немало.

– Чего? – вырвалось у меня. – Ты откуда это знаешь?

– Я много чего знаю, – равнодушно пожал тот плечами.

Я, мягко говоря, пребывал в удивленном состоянии. Нет, ставить Игрокам деньги естественно не запрещалось... но ставить на проигрыш в финале турнира? Он что – дурак? Последние слова я произнес вслух.

– Почему дурак, – искренне удивился китаец. – Грамотно оценил свои шансы. И денег слегка подзаработал. Ты вот, к примеру, знаешь, что на Сержа коэффициент у букмекеров выше, чем на тебя?

– Почему это? – мне даже интересно стало. – Он, вроде, в топе ниже меня.

– Тебе ли объяснять, как топы создаются? – прищурился Лю Чен. – У букмекеров свой топ. Между прочим, Серж в этом году 22 победы одержал и ни одного поражения.

Мне оставалось только пожать плечами.

– Я, кстати, на тебя поставила, – вдруг сообщила мне Мари.

– И мы! – поддержали ее близнецы.

– Надо же, – вырвалось у меня. – Лю, ты тоже ставил?

– Ага, – кивнул тот. – Правда, коэффициент был не таким высоким, как я ожидал. И, как раз, из-за ставки твоего противника. Тем не менее, заработал я неплохо.

По его губам пробежала легкая улыбка, что само по себе говорило о степени его довольства. Тем временем, наша неспешная беседа была прервана появившимся распорядителем с двумя представительными господами в черных костюмах. Один из них выступил вперед и торжественным голосом произнес.

– Подводя итоги Третьего Газпром-Тура, победителем его среди Игроков 12–14 уровня, объявляется Игрок «Саша – 2025»!

Раздались аплодисменты. Громкие – моих друзей, и жидкие – друзей Сержа.

– Денежный приз победителю будет перечислен завтра, а сейчас я имею честь вручить ему кубок!

После этих слов я, как полагается, подошел к костюму, получил кубок, сказал пару традиционных вежливых фраз благодарности, в ответ получил такие же традиционные пожелания и вернулся к своим друзьям. Все, как всегда. Хорошо, хоть коротко и по делу. А не устраивают тут церемонию, как на Чемпионате Мира, например. Я, кстати, два раза

в нем участвовал, но дальше четвертьфинала не проходил. Уж очень серьезные противники попадались.

Следом за мной получил свою медаль Серж, одарив меня равнодушным взглядом. На прощание мы выслушали небольшую пафосную речь о турнире на следующий год, который должен был стать «еще престижнее и представительней». На этом официальная часть была закончена, и в следующий миг мы очутились на улице Рента.

Рент – единственный город в Игре. Своеобразная столица «Вечной Войны», и он мне совершенно не нравится. Вы спросите, чем он мне не нравится? В первую очередь, своей стилизацией под средневековье. В отличие от моих друзей, я совершенно не люблю средневековье. Вот не люблю, и все тут. А в этом городе, на мой взгляд, просто погнались за аутентичностью, и взяли из того времени все самое плохое. Нет, чтобы Древний Рим устроить или, на крайний случай, Древнюю Грецию. Лично мне античная тема была куда ближе.

Нет же, устроили узкие извилистые улочки. Ладно, если бы они еще дома действительно стильно построили, в фэнтезийном стиле, с причудливыми башенками там, ажурными заборчиками и прочей хренотенью, но ведь сделали какие-то украинские избы-мазанки. Не поймешь, деревня или город. Центр еще выглядел более-менее прилично, за счет широких торговых улиц с бесчисленным количеством торговых лавок, хотя, даже местные лавки выглядели

одинаково непрезентабельно. Таблички с названиями магазинов ходили один на другой. Ни тебе красивых надписей, рисунков и прочего креатива. Все строго и скучно.

В общем, на дизайнерах при создании этого города явно сэкономили. Но зато, сделали все очень функционально. Это вам не «Земли Богатырей», где можно часами любоваться архитектурой практически любого города, и любой магазин может выглядеть как мини-дворец. Я знаю, играл несколько дней в эту игру. Красиво там, не поспоришь! Правда, сама игра... не мое это. Ну, не люблю я бегать по локациям (пусть и страшно красивым) и убивать бесчисленных мобов-монстров. Это страшное слов – «фарм». Оно меня бесило еще в те времена, когда не было никакого виртуального погружения, а были обычные онлайн игры на обычных компьютерах. Мне было лет двенадцать, Карл! Кстати, отсутствием этого самого «фарма», точнее минимумом его, меня и привлекла ВВ.

Ведомый своими друзьями, я не заметил, как оказался в нашей любимой таверне «Победитель». Кому в голову пришло такое название, мне неизвестно, хозяина таверны я так ни разу за все время и не увидел. Зато, мне понравился антураж этого заведения. Массивные деревянные столы, стены, словно вытесанные из необработанного камня, факелы на стенах, которые были единственным источником света. Я уж не говорю о такой мелочи как опилки на деревянном полу. Барная стойка, напоминавшая мини крепость с бой-

ницами. В общем, местная атмосфера, сам не знаю почему, действовала на меня очень позитивно. Прямо-таки, окунувшись в седую старину... век этак в девятый, когда суровые викинги нагло щупали мягкотелых европейцев из более южных регионов...

Наша дружная компания разместилась за столом, подальше от прохода, и едва это произошло, как перед нами появились кружки с местным фирменным элем и традиционная мясная закуска. Принесла еду и напитки весьма дородная девушка, ну как дородная... едва прикрытые грудь и попа были весьма выдающихся размеров, а вот талия вполне нормальной. Обслужила нас она практически мгновенно, и это, несмотря на то, что народу в таверне было предостаточно. Все-таки, хорошо, когда ты – постоянный посетитель...

После пары приветственных тостов в мою честь, слово взял самый информированный среди нас – Лю Чен. Уж не знаю, откуда он все это узнавал, но китаец, есть китаец. Никогда ничего не расскажет. Но если он сказал, значит так и будет.

– Кто-нибудь про обновление слышал? – поинтересовался он, оглядев сразу притихшую, и переставшую лакомиться мясными деликатесами компанию.

Я, тем временем, решил немного поприставать к единственной даме в нашем отряде, кстати, ее семейное положение таки оставалось для всех загадкой. К моему удивлению, в этот раз она спокойно воспринимала мои легкие до-

могательства, даже не стараясь, как обычно перевести все в шутку. По-моему, ей даже нравилось. Хотя, раньше... Да-да. Естественно, практически каждый из нашего отряда когда-нибудь пытался подкатить к Мари. Но крепость никогда не сдавалась и осаждающие, выбросив белый флаг, ретировались безропотно и уныло. Неужели у меня получилось? Так... снова отвлекся.

– Какое еще обновление? – поинтересовалась Мари спокойным голосом, словно не обращая внимания на мою руку, гладившую ее ладонь, которая в дальнейшем имела наглость даже крепко обхватить кисть девушки, разминая тонкие и нежные девичьи пальчики... Но вот лицо ее немного зарумянилось.

– Глобальное, – пафосно ответил китаец, с легкой ухмылкой покосившись на меня. Он сидел с другой стороны от Мари и видимо мои манипуляции не укрылись от него. – О нем должны объявить только в 0:00 часов, а в действие оно вступит в 10.00 утра.

– И что за обновление? – спросил явно заинтересовавшийся Стивен. – Ты знаешь?

– Да, Лю, давай уже, не томи, рассказывай! – присоединились к старшему Джонсу остальные, включая меня.

– В том то и дело, что нет ничего, что можно было рассказать. – Нахмурился Лю, – Конкретики мало. Это странно, и мне не нравится. Я получаю новости по одному каналу...

Он немного замялся.

– Проверенному каналу. И даже этот проверенный канал не может сказать ничего конкретного. Слишком много секретности и тумана.

– И? – нахмурился я, оставляя в покое Мари и возвращая свою руку на законное место.

Это что сейчас был недовольный вздох? Нет, наверное, просто показалось.

– Насколько я понимаю, хотят добавить руин и подземелий, и расширить мир, – он понизил голос и виновато покосился на меня. – Но самое главное – хотят ввести рост уровней, за счет добычи ресурсов.

– Зачем? – вырвалось у меня. Вот это новость, так новость!

Кстати, мои друзья также прекрасно знали мое отношение к фарму ресов.

– Это еще неизвестно, ты пока не напрягайся, – попытался успокоить меня Лю. – К тому же, мы не знаем, что за ресурсы и как будут добываться. Сегодня твой праздник! Не каждый день ты турниры выигрываешь, да ребята?

Обратился он за помощью к присутствующим, которые дружно его поддержали.

– Правильно! За это надо выпить! – ну конечно, предложил это Стив. Кто же еще?

Они, кстати, вместе с братом уже выпили на двоих в два раза больше, чем все остальные. А еще говорят, что русские пьющий народ. Нет! По мне, так самый пьющий народ – аме-

риканцы. Сам проверял, когда у них гостил.

После этого тоста я почувствовал, что начинаю пьянеть. Кстати, ощущения в Игре практически такие же, как и в реале. И потом голова в реале так же болит. Не так долго, конечно, ведь отравление химическими веществами отсутствует, а легкая мигрень – просто последствие нагрузки на мозг, которого вынудили имитировать опьянение. Но сейчас мне было хорошо. Мари придвинулась ко мне ближе. В этот раз она практически прижалась ко мне, и моя рука снова соприкоснулась с ее. Тем более, что на эти действия никто из присутствующих внимания не обращал. Жалко, что это было максимальным, что можно было сделать. Наши пальцы перекрестились, и своим большим пальцем я медленно поглаживал тыльную сторону ее ладони.

Увы, «Вечная Война» не предусматривала полноценного утоления игроками своих сексуальных утех. Экая досада! Понимаете? Большая часть бойцов здесь, как и многие НПС, – красивые и фигуристые девушки и женщины. И одежду они носят бессовестно открытую. А вот потрогать можно только игроков. Только потрогать, ничего более. Насколько мне известно, пока в мире ведутся только разработки подобной свободы действий, а сейчас во всех существующих виртуальных онлайн играх возможность интимного контакта отсутствует.

От этих мыслей меня отвлекла вдруг наступившая пауза и слегка напрягшаяся Мари. Я увидел стоявшего у нашего

стола «Бешеного Сержа» собственной персоной. Одного.

– Привет, – спокойно поздоровался он.

– Здорово, коль не шутишь, – отозвался я, не понимая, какого лешего его вообще сюда принесло.

– Хотел еще раз поздравить с победой, – улыбнулся он. –

И, кстати, я на ней неплохо заработал. За это отдельное спасибо!

– Не за что, – слегка фыркнул я, не придавая его заявлению особого значения, чем явно удивил нашего гостя. Он, судя по всему, не ожидал такой реакции.

– Так вот, я хочу вызвать тебя на дуэль, официально, – коротко произнес Серж. На меня уставились четыре пары глаз. Стивен присвистнул.

– А мне это надо? – лениво осведомился я. – Сегодня мы бились за деньги. А просто так... Какой смысл? Мне вот не интересно.

– То есть, реванш ты мне дать не хочешь? – так же спокойно уточнил Серж.

– А что я с этого буду иметь? – ответил я вопросом на вопрос.

– Ты ставишь любого своего легендарного бойца. А я... ты сам выбираешь бойца из моего отряда на ставку!

Я задумался. Не такой уж он и сильный боец. Выиграть мне у него вполне по силам и второй раз. Почему нет? Жалко, что ли...

– Согласен, – кивнул я.

Мои друзья переглянулись, но промолчали.

– Отлично! – одарил меня белозубой улыбкой Серж. –
Завтра в 11.00 на Главной Арене Рента. Не опаздывай.

– Не переживай, – пожал я плечами и тот, бросив на меня задумчивый взгляд, махнул рукой и удалился.

– Хорошие условия... – пробормотал Лю. – Неужели этого человека так поражение задело. Ты ж у него можешь, что угодно выбрать?

– Значит, он уверен в победе, – ответил я. – Но об этом я буду думать завтра.

Наш вечер продолжился, хотя, и ненадолго. Вскоре, все распрощались. Последняя ушла Мари, подарив на прощание далеко не воздушный как обычно, а самый настоящий поцелуй... В щеку... Вот интересно, что на нее сегодня нашло? А после этого и я нажал кнопку выхода.

Глава 3

Обновление

Выйдя из вирта, я сразу отправился на кухню, где на скорую руку сообразил себе легкий ужин. Оказалось, что уже довольно поздно, поэтому я решил сразу отправиться на боковую, поставив будильник на половину десятого. Раз намечается обновление, начать игровую гонку мне нужно, как можно, раньше, и я должен быть свежим и отдохнувшим.

И действительно, Лю Чен был прав. Проснувшись, я обнаружил в своём смартфоне извещение от компании-разработчика. Как одному из ТОП-рейтинга игры, мне предложили участвовать в альфа-тестинге. Разумеется, я согласился. Кстати оказалось, что всего было отобрано сто тысяч человек. Мне даже пришла ссылка на список, в котором я с удовлетворением, обнаружил всех членов моего дружного отряда. Сообщалось, что планируется добавлять тестеров каждый месяц. Если быть более точным, разработчики сообщали о запуске нового сервера, то есть, игра будет перезапущена с нуля. С новой графикой, новыми территориями и визуально обновленными персонажами. И мои старые карты бойцов не действуют. Будут выданы новые. То есть воспользоваться подборкой своих легендарок я не смогу. Вот это точно засада.

Я повторил вчерашний ритуал, умылся, поменял пижаму на чистую майку и трусы, завтракать не стал, лишь выпил воды и традиционно закинулся орехами.

Закрыв крышку капсулы, я вошёл в меню игры, где обнаружил новый раздел – «загрузка новой версии». Так, теперь запускаем загрузку. Теперь можно вернуться в основное меню и скоротать время на игровом форуме. Несмотря на не очень высокую скорость интернета в моём доме, на обновление ушло минут пять, что слегка меня удивило, более ранние версии загружались ничуть не менее четверти часа. Чувствуя, как в предвкушении трепещет сердце, я нажал на кнопку «вход».

И появившаяся передо мной в следующий миг картина поразила меня до глубины души. Уаау! Огромное, глубокое, бескрайнее голубое небо. Где-то на горизонте поднимается Солнце. Игра встретила меня прекраснейшим рассветом, который я когда-либо видел в своей жизни. Я всю жизнь прожил в городе. Нет, были туристические поездки в Европу, по заранее построенному маршруту. Были и пикники с одногруппниками за городом, у речки на турбазе. Но чтобы увидеть природу вот так, безо всяких ограничений, без домов или гор, или указателей, установленных тут и там для туристов.

Обширный зелёный луг с невысокой, не выше моего пояса, травой простирался вокруг, насколько хватало глаз. Где-то вдалеке виднелись такие же зелёные холмы. Еще дальше

заснеженные пики гор. С другой стороны был лес, за ним виднелась еще одни горы. Но тоже очень далеко. Я прищурился и огляделся. Горные гряды с обеих сторон были очень длинными и тянулись настолько далеко, что мне не хватало четкости, чтобы их разглядеть. А луг, на котором я оказался, был просто огромным. На нём мог бы поместиться развитый мегаполис.

Постойте! Эта картина слишком сюрреалистична. Как по качеству, так и по соотношению величин и протяженности обзора. Неужели технологии виртуальной реальности и процессорные мощности оборудования совершили такой резкий скачок в развитии? Раньше, уже на расстоянии менее километра, фон становился размытым. И дело тут не в проработанности дизайна игры, так было во всех играх. Видеокарты капсул просто не могли потянуть большую дальность при хорошем разрешении. А здесь я вижу очень далеко. На десятки километров или даже больше. И тут возникает вторая фигня. В реальном мире из-за округлости поверхности планеты дальние объекты скрываются за линией горизонта. А здесь такого не происходит, либо диаметр этой игровой планеты невероятно огромный, либо здесь и вовсе плоскость, как на картах у древних греков. И это мне очень не понравилось. Уж слишком большая разница.

Я вызвал кнопку меню. Её не оказалось. Вот теперь я не на шутку испугался и крикнул – «выход из игры». Взор мой потмул, и я вернулся в свою капсулу. Снова нажал на вход,

моё зрение снова помутнело, и вновь меня окружал виртуальный мир. А виртуальный ли он вообще, – закралась в мою голову странная мысль. Несколько раз я повторял процедуру входа-выхода. Затем, несколько раз я зашёл в старую версию и огляделся. И тут я понял разницу.

Когда заходишь в обычную игру виртуальной реальности, изображения появляются слоями – передний план, задний план, фон. И это не связано с возможностями капсулы или графического оборудования, эта особенность связана с работой нейротрансмиттера, который с помощью микроволнового магнитного излучения возбуждает электрические сигналы в головном мозге человека. Невозможно кардинально увеличить плотность расположения излучателей, магнитные волны будут мешать друг другу. Поэтому, пока что, достигнут предел количества возбуждаемых нейронов, соответственно, капсула подает изображение в мозг частично, ключевыми точками, а мозг «достаивает» остальное. И ему требуется несколько мгновений, чтобы построить картинку. Всего лишь несколько мгновений, меньше секунды, но я заметил эту разницу. В новой игре картинка подается в мозг сразу, вся целиком и в первоклассном разрешении.

Это не похоже на погружение в виртуальную реальность. Это больше похоже на...меня вдруг осенило. Перенос! Перенос в другой мир! Я в своей жизни прочитал множество веб-новелл о попаданцах в другие миры. Знаю, что это такое. Но то новеллы. И вообще, что-то как-то внезапно мне эта

мысль в голову пришла. Я же, всё-таки, здравомыслящий человек... или нет? Почему, например компании разработчику не придумать что-то революционное и запустить его сейчас? Проверим. Я вышел из игры и зашёл на форум. Появились первые восторженные отклики о новом «графоне». Ну, это понятно. Предположений о переносе никто не высказывал. Либо никто об этом и не подумал, только мне пришла в голову столь извращенная мысль, либо администрация игры блокирует такие сообщения. И первое, думаю, реальнее.

Тем не менее, не успокоившись, я внимательно изучил все сведения, связанные с компанией разработчиком. И неожиданно, заметил очень много интересного. Основатели компании до того, как им в голову пришла идея игры, были обычными людьми из не игровой индустрии. «Вечная Война» появилась практически сразу с капсулой полного погружения, разработчики которой также сохраняли низкий профиль до создания первого прототипа. Акционеров у обеих компаний много, генеральные директора регулярно светятся на публике. Но вот сами разработчики – люди не публичные. Словно, они сторонятся общества. Пришельцы? Опять! Да что я к пришельцам привязался? Вот же, идиотские мысли в голову лезут! У меня уже начала появляться дикая боль в нижней части спины из-за этих конспирологических теорий. А что если?

И вот здесь я решил совершить одну из самых тупых вещей, которые когда-либо совершал. Вылез из капсулы, подо-

шел к задней панели и выдернул шнур интернета. Затем вернулся в капсулу. На экране горела кнопка отключения от сети. Форум стал серым. Я зашёл в меню игры, нашел вкладку со второй версией и ткнул в кнопку входа. И вошёл в игру! Матерь Божья! Как такое возможно? Или вся эта конспирология, всплывшая в моей голове, имеет право на существование? Ведь это реальный перенос в другой мир! Самый, что ни на есть настоящий!

Я ущипнул себя за руку, больно... Балбес! Снова выйдя из игры, ущипнул себя еще раз. Всё равно больно. Наверное, я не сплю. Давайте, всё-таки, предположим самое невероятное. Некоторые внешние силы в огромных масштабах переносят землян в другой мир. Для чего? Зачем? Как писали разработчики до следующего этапа тестирования, оставался месяц. Сейчас конкуренция не такая высокая, наверное. Вместе со мной должны были появиться десятки тысяч людей, но поле было пустое. Не было других попаданцев. Значит, мир очень обширный. Или нас раскидало в разные миры. В сущности, не имеет разницы. Сейчас нас не так много, по сравнению с двадцатью миллионами игроков по всему миру. Активных из них всего два с лишним миллиона. И в следующем месяце без сомнения конкуренция возрастет, двигаться нужно быстро.

Вот только, куда? Зачем? Какова цель? И самое главное нужно ли мне это? А может по-другому сформулировать вопрос? Чем мне грозит игнорирование ситуации? Когда ма-

ма переезжала на новое место жительства на территории ее нового места работы – школу-интернат для девочек богатых родителей, у меня был выбор, переехать с мамой или отправиться в школу-интернат для мальчиков. Акционеры школы обещали оплатить недешёвое обучение и проживание в элитном интернате. Со мной несколько раз очень серьезно беседовали на эту тему, я всегда отвечал, что мне всё равно. Пусть мама решает. Разумеется, мама не захотела, чтобы её чадо жило вдали от неё. Потом передумать у меня уже не было возможности, меня тогда крепко схватили за яйца и отпустили только, когда я закончил обучение. Тогда я предоставил другому человеку возможность решать за себя, и крепко запомнил этот урок.

И вот у меня снова появился выбор. Все, что я сейчас выяснил, это скажем так... предположения. Нужно понять, что делать дальше.

Первое. В принципе я ничего особо то и не теряю. Да, не могу использовать своих легендарок, но у меня их на двадцать лет безбедной жизни. Тем более, никто же обычную версию не отменял. На кусок хлеба с черной икрой мне всегда хватит. Надо будет посмотреть, как пойдет дальше. Пока вообще, с уровнем карт в новой версии не ясно.

Второе. Предположим какой-нибудь фантастический вариант. Пришельцы или там какие-нибудь потусторонние силы решили перенести в новый мир кучу народа. Зачем? Ответов нет. Я не один в него попал. Могу свободно войти

и выйти. Меня не своровали, не утащили ночью. Если предположить, что это переселение, то оно мирное.

Во всех фантастических фильмах, которые я видел, пришельцы вмешивались в развитие человеческой цивилизации и брались переселять жителей планеты или часть жителей только в том случае, когда планете грозит катастрофа. Мне очень нравится старый фильм «Знамение» с Николасом Кейджем. Там пришельцы собирали детей, чтобы переселить их на новую планету. Я – не ребёнок, но может, у этих пришельцев другие критерии отбора? Ситуация не может быть простой, когда пришельцы решили просто переселить пару сотен тысяч человек. А вдруг планету ждет катастрофа... Неее! Всё! Пора завязывать с этими фантазиями. Никаких резких телодвижений предпринимать не буду. С друзьями пообщаюсь на эту тему. После нескольких дней новой игры – всё, думаю, станет более понятным.

Успокоив себя, таким образом, я вышел из игры и вылез из капсулы. После этого сразу отправился на балкон – курить. Взял я не синтетические сигареты, которые сейчас разрешено курить, а почти запрещённые «Мальборо», которые перестали выпускать двадцать лет назад. Мне подарили пачку братья Джонс, когда я у них гостил. Пришлось заполнить специальную декларацию для предметов старины, чтобы таможня не задержала меня на границе за контрабанду. Привезти вторую такую пачку смогу только через два года. Эти сигареты я выкуриваю по одной штучке только по случаю

знаменательных событий, а сегодняшнее событие называть не знаменательным, – язык не поворачивается. Затем я сходил в туалет, потом хорошенько умылся и пошёл на кухню, где сделал большую порцию омлета с беконом и помидорами. Ещё раз сходил в туалет. Подключил капсулу к интернету. Наконец, вздохнул, лёг в нее и вошел в новый мир.

* * *

Теперь мне нужно быть очень внимательным. Коли капсула подключается без интернета, то можно ожидать любых сюрпризов. Потом посмотрю на форумах, был ли у кого-то в новой версии ПВП. Оказавшись на прежнем лугу, я снова огляделся, выискивая какие-нибудь зацепки вокруг. Надето на меня было какое-то простое льняное рубище. Но здесь было достаточно тепло, поэтому я не испытывал дискомфорта.

Кстати, еще одно отличие, которое добавило очков предположению о переносе. Не было 3D редактора. В предыдущей версии было всё также, но там нужно было делать свою 3D-модель в специальной кабинке. А сейчас я выглядел... так, как я выглядел в реале... Слегка сальные волосы и недельная щетина на лице. Немного покрутившись на месте и сделав пару кругов, я нашёл то, что мне было нужно. В нескольких шагах позади меня в траве прятался камень, похожий на надгробную плиту. Я приложил к камню руку, над ним появилась голограмма ангела.

Пышные пепельно-белые волосы свободно спускающиеся до талии, казалось, немного плыли по воздуху при движениях. Сама она махала крыльями, хотя было видно, что держалась она в воздухе каким-то волшебным образом, и явно не благодаря им. Наполненное величием, красивое и доброе лицо с большими голубыми глазами, пухлыми алыми губами и милыми ямочками на щеках. Самой серьезной частью её одежды были белоснежные чулки, почти целиком прикрывающие ноги. Но вот соски огромной груди и интимное место закрывали два крохотных кусочка материи, держащиеся на тонких шнурках, которые лишь подчеркивали аппетитные формы ангела. В одной руке она держала какой-то свиток, в другой меч.

– Кто ты? – прозвучал мой резонный вопрос.

– Я – Ангел, Ваш интеллектуальный помощник фракции Добра, Хозяин. – Это уже приятно. Значит, не придется в гайдах лазить, которые я думаю уже появились на форуме...

– А почему Ангел? А не Демон или ещё кто? – был мой следующий вопрос. А что? Интересно же. Я заметил, как при слове «демон» её лицо немного перекосило.

– Это было выбрано случайно, исходя из анализа Вашей личности. – Ответила Ангел.

– То есть, я могу выбрать другую фракцию. – Не отставал я от собеседницы.

– Можете, – с явным недовольством на лице сказала Ан-

гел.

– Могу я посмотреть? – попросил я, не обращая внимания на ее эмоции.

– Как пожелаете! – отрезала Ангел с резко помрачневшим лицом.

Фигуристая курица исчезла, затем передо мной появились голограммы семи девушек, среди которых была и знакомая мне. Под ними шли краткие описания. Соответственно, в этом мире было семь фракций. Добро – Зло, Порядок – Хаос, Природа – Вера и Нейтралы. Каждая фракция давала какие-то бонусы в зависимости от уровня развития, но и накладывала некоторые ограничения и обязательства. Добро награждало за хорошие поступки и накладывало штрафы за плохие, зло – наоборот. Порядок вознаграждал за поддержание существующей системы и миротворчество, хаос выступал за анархию и войны. Природа награждала за помощь братьям нашим меньшим, а Вера за молитвы богу или богам.

Также, каждая фракция давала бонусы к карточным персонажам этой фракции и накладывала ограничения на карты противоположного полюса силы. Нейтралы ничего не давали, но ни к чему и не обязывали.

Мне хотелось быстрого развития. Поэтому решил выбрать фракцию с бонусами. К нейтралам всегда успею переметнуться. И я выбрал порядок. Не из-за каких-то этических соображений. Представленные девушки всех фракций имели выдающиеся формы, как сверху, так и снизу. Но у девуш-

ки из Фракции Порядка формы, хоть и являлись большими, были более приближены к реальным, земным аналогам.

Одета она была в белую тунику. Ну, как туника – два тонких волнистых куска материи, завязанные сзади шеи, спустились от шеи к поясу, захватывая область груди. А от пояса до середины бедра спереди и сзади спустились два куска ткани пошире, открывая боковой вид на тонкие верёвочки трусиков. Тёмно-русые волосы были собраны в длинный хвост, оставив только две пряди на лбу. Миндалевидные зеленые глаза глядели с одобрением, весь вид ее был, скорее, отстраненным. Прямой нос, тонкие розовые губы и волевой подбородок, выдавали в ней натуру холодную и благородную. В целом, фигура её была очень стройной. Худые руки и ноги, осиная талия, попа выделялась, но не слишком. Но вот грудь четвертого размера, которая немислимым образом удерживалась внутри двух кусков ткани, не выскальзывая при движении, казалось, была прибавлена к ней искусственно. Дополняли образ пара светло-коричневых сандалий (в цвет пояса) и свиток в одной руке, вместе с большим и тяжелым на вид молотом в другой.

– Здравствуйте, Хозяин! Я благодарю Вас за выбор Фракции Порядка. – было первое, что она сказала, после того, как я подтвердил свой выбор.

– Всё нормально, как тебя зовут? – спросил я у голограммы.

– Фемида, – гордо ответила девушка.

– Стандартное имя? У помощников других игроков Фракции такое же имя? – спросил я с прищуром.

– Да... – ответила девушка, немного опустив плечи и смешив взгляд в сторону, – вам не нравится?

– Всё нормально! Хорошее имя, – подбодрил я своего помощника. С которым, видимо, придётся не один год в одной упряжке провести.

– Правда? – спросила девушка и внимательно посмотрела на меня.

– Конечно! Разве могу врать такой красивой девушке. Да еще из моей любимой Фракции Порядка, – не удержался я от легкого троллинга.

– Хорошо! – пробормотала Фемида, в глазах которой я вдруг увидел какой-то проблеск внутреннего света что ли. И вновь пришла мысль о том, что это не голограмма и не игровой ИИ. Мне почему показалось, что разговариваю с реальным человеком. Опять какая-то фигня в голову лезет. А если проверить? Попробуем начать задавать нестандартные вопросы. Если что-то пойдет не так, всегда можно перевести все в шутку.

Глава 4

Неудачные «подарки» Системы

– Как ты появилась? – спросил я.

– Меня создала Система. – был простой, но ничего не проясняющий ответ.

– А как появилась Система? – продолжил я свой допрос.

– Я не могу ответить на этот вопрос, Хозяин. – бесстрастно ответила девушка.

– Для чего землян переносят в этот мир? Это же не виртуальная реальность.... Планета другая, да? – последовал мой первый провокационный вопрос.

– Отку... – начала было Фемида, уставившись на меня с удивлением, но затем взяла себя в руки и спокойно ответила. – Я не могу ответить на этот вопрос, Хозяин.

Ого! Я почувствовал охотничий азарт. Продолжим.

– Какова моя цель? Что я должен делать, чтобы выиграть?

– Я не могу ответить на этот вопрос.

– Что случится с Землёй в будущем?

– Я не могу ответить на этот вопрос.

– Если бы с Землёй всё было в порядке, ты бы не стала это умалчивать, ведь так? Моей планете грозит опасность? Отвечай! – сказал я с угрозой и приблизился к ней вплотную.

– Я... Я не могу ответить на этот вопрос, Хозяин. – вы-

ражение лица девушки было очень сложным, вся благородная спесь с неё слетела, голова опущена, губы нервно сжимались, руки прижались к груди, как будто она хотела в них спрятаться.

– Понятно! – сказал я и отстранился. Хотя признаюсь, понятно мне ничего не было. Скорее, я пребывал в каком-то странном ошеломлённом состоянии.

Внезапно, глаза Фемиды закатились, а затем вернулись в норму, но теперь её взгляд был совершенно безжизненным, словно роботизированным. И таким же бесстрастным голосом она произнесла:

– Обнаружено неестественное поведение индивида... анализ ситуации... индивид самостоятельно узнал о переносе. Наказание к боевому персонажу не применяется. Анализ последствий... включить протокол сохранения тайны. Ошибка! Полный перенос индивида не осуществлён... поиск альтернативных вариантов... проведение переговоров. – Глаза Фемиды, или кого-то там, сфокусировались на мне.

– Индивид, ты понимаешь, что не можешь никому даже намекать о своих догадках? Независимо от того, ложные они или правдивые?

Вот оно как. Да, я блин Нострадамусом оказался. Предсказатель, твою мать. Значит говорящая со мной фигня и есть эта пресловутая Система. Ну или ее посланец. Но пусть будет просто Система. Мне так проще именовать ее.

– Почему? – поинтересовался я, лихорадочно размышляя над стратегией предстоящего разговора.

– Иначе будет паника и другие неблагоприятные последствия. – Всё также бесстрастно ответила Система.

– То есть, проблема действительно существует? – нахмурившись, уточнил я.

– Возможно... Независимо от того, есть ли проблема, или это твои выдумки, ты не можешь допустить распространение слухов и паники.

– Почему?

– Это не в твоих интересах.

– А вы знаете о моих интересах?

– Мы можем предположить.

– Так, если вы знаете будущее планеты, понятно, что можете предположить. А какой ваш интерес в этом всё? Зачем это вам нужно?

– Я не могу дать ответа на этот вопрос. Но мы не можем допустить распространение этой информации.

М-да, весьма содержательные ответы. Ладно, переведём всё в более практическую плоскость. Я прекрасно понимаю, что всё равно, эта Система мне ничего сейчас не расскажет. Значит, поступим по-другому. Шантаж!

– Что я получу за то, что буду держать язык за зубами? – спросил я, постаравшись изобразить бесстрастное лицо профессионального игрока в покер.

– Анализ... мы можем предложить легендарного бойца.

– А что получают другие игроки?

– Стандартный набор – десять обычных, четыре редких и один эпический.

– Каковы условия с моей стороны?

– Вы не можете никому говорить ни о своих домыслах, ни о нашем текущем разговоре.

– Даже друзьям?

– Друзьям, в том числе. Это включает в себя намёки, недосказанность, шифры. Лучше всего, сократить количество коммуникаций с внешним миром.

– Два! – немного подумав, ответил я.

– ... что два? – во взгляде говорящей со мной устами девушки Системы появилось подобие эмоций... похоже это было удивление.

– Два бойца легендарного класса, вместо двух обычного. Количество персонажей редкого и эпического класса остаётся прежним. – Я не стал просить слишком многого, типа все 15 легендарного класса или какой-нибудь артефакт. Если это – реальный мир, в чём я ещё раз убедился, артефакты будут бесценны. Если они вообще будут. Наглеть не стоило, а что ещё можно попросить, я пока не знаю. Но раз Система предложила легендарного бойца, будем копать в этом направлении. Фемида снова закатила глаза.

– Анализ... перерасход изначальной духовной энергии. Исследование возможности предоставления энергии из запасов Мирового Закона... возможность существует в пре-

делах нормы. Повторный анализ с учётом нарушения межмирового баланса... Нарушение баланса незначительное. – Девушка посмотрела на меня. – данное условие возможно, но это максимум. Последствия за нарушение данного договора с Вашей стороны будут ужесточены.

– А какие могут быть последствия нарушения?

– Самые серьёзные. Вплоть до ликвидации носителя. – Был ответ, небольшая заминка, – в самом крайнем случае.

Кто бы сомневался! Как-то боязно. Но это стоит того. Риск был оправдан. Скорее всего, от принятого мной решения будет зависеть не только моя жизнь. Пусть, я не могу предупредить свой отряд в реале, но в будущем у меня будет больше возможности защитить их в этом новом мире.

– Я согласен!

Система исчезла из моей собеседницы, не дав мне и слова вставить, вернув ей управление телом. Девушка слегка пошатнулась, затем восстановила равновесие и посмотрела на меня, широко раскрыв свои ясные и изумительно красивые зелёные глаза.

– Ты сейчас разговаривал с... – начала было Фемида.

– Да-да! Не произноси всуе, а то ведь накажут, как я понял. – Прервал я интеллектуального помощника, хотя, на мой взгляд, интеллектом там особо и не пахло.

– Да, – сказала девушка и снова помрачнела, опустив голову.

– Ну что! Вернёмся к нашим баранам? – не дал я ей воз-

возможности впасть в хандру.

– Каким баранам?

– Нашим, нашим баранам... Ааа, не бери в голову! Бери... тьфу! Где обещанные мне бойцы? – с воодушевлением спросил я.

– Сейчас.

Фемида закрыла глаза. Хорошо, что не закатила снова, иначе бы их закатил уже я. Затем она отставила в сторону молот, голограмма которого тут же исчезла, и развернула передо мной свой свиток. «Великий рэндом» прокрутил прямо на свитке множество разных карт, затем выбросил мне в руки тринадцать штук. Я еле успел их подхватить. Теперь они просто собрались в обычную колоду игральных карт, только большего размера.

М-да. Судя по всему планшеты тут не предусмотрены. Я бегло просмотрел колоду. Редкие, не говоря уже об обычных, были так себе, не стоит даже упоминания. А вот эпическая... Принцесса Драконов. Бледнокожая и черноволосая красотка, которая пьёт кровь из бойцов противника дальнего боя и получает усиление от каждого союзного мужчины на поле боя. Вполне достойная карта.

– Так, теперь легендарные, – твёрдо произнёс я после осмотра своих карт.

На свитке появилось всего лишь несколько штук на выбор. Видимо, это – те, которых Система может мне подогнать, не нарушая какой-то там межмировой баланс о кото-

ром она бормотала. Это что, между мирами битвы будут? Черт! Надеюсь, до этого не дойдёт, иначе будет совсем мрачно. Из легендарных карт, которые мне предложили на выбор, увы, выбирать особо было нечего. Я выбрал знакомую мне Повелительницу стрелков и ткнул на изображение. Вспыхнул белый свет и рядом со мной материализовалась высокая, выше меня, светловолосая эльфийка. Её пышную грудь прикрывало ожерелье из каких-то листьев и пёрышек, а снизу была набедренная повязка. Что, вкупе с длинным английским луком, создавало какой-то сюрреалистический образ. Правда, выбивались из образа вполне современные таки туфли на высоком каблуке.

– Это что ещё за чертовщина? – невольно поинтересовался я.

– Я не чертовщина, я – эльфийка! – заявила девушка вперёд интеллектуального помощника.

Голос её был абсолютно похож на тот, которым говорят светские курицы, ставшие таковыми, удачно выскочив замуж. «Типа ты смерд ещё и говорить умеешь? Смотри, мол, какая я великолепная, тебя осчастливила своим появлением» Меня это сразу напрягло. Не хватало мне ещё тупой блондинки в пати.

– Хозяин, так как на данном этапе игры легендарные бойцы нарушают баланс игры, решено было их материализовать. До тех пор, пока у игроков не начнут появляться легендарные бойцы естественным путём.

– Какого лешего!?! – в ярости воскликнул я, даже пропустив фразу про появление легендарных бойцов естественным путем. Затем вскинул голову вверх и, глядя куда-то в небо, прокричал. – Почему раньше не сказали?

– Хозяин, не гневайтесь! Таковы игровые условности! Вы, всё равно, в лучших условиях, чем все остальные игроки. – разгорячённо утешала меня Фемида.

– Я Вам не нравлюсь, Хозяин?? – проговорила откуда-то сбоку эльфийка. Я посмотрел на неё и увидел, как собираются слёзы в уголках её больших фиолетовых глаз.

– Ааааа!!! – я схватился за голову. – Фемида, какой класс у тебя?

– Легендарный! – ответила девушка, гордо задрвав подбородок.

– Тогда я выбираю тебя, – громко сказал я и ткнул в голограмму пальцем.

Я рассудил так, легендарные барышни, на предложенных мне картах, не внушали доверия, я боялся, что они будут ещё глупее эльфийки. С интеллектуальным помощником мне ещё долго тусить. Хотя, она также не выделялась умом и сообразительностью, кот в мешке меня совсем не устраивал. Лучше ходить с одной тупой и одной не особо умной девушкой, чем с двумя курицами и одной голограммой. И мне удалось! Во вспышке белого света карикатура на богиню правосудия явилась в этот мир. Прямо вместе с молотом, который материализовался слишком близко ко мне и упал на землю,

прямо на мою ступню.

– АААА!! – снова крикнул я, хватаясь за ушибленную конечность. Над головой у меня что-то засветилось. Я поднял голову и увидел, как количество моих жизней, коих раньше было 70, уменьшилось на единицу до 69-и. Это что? Дружественный урон? Какого фига? Я четыре года играю в эту игру и ни один из моих персонажей не наносил мне урон за это время, а тут удар в первый же день.

– Простите, Хозяин! – всполошилась Фемида.

– Осторожно, Хозяин! – вскрикнула эльфийка.

Они бросились ко мне одновременно. Чего следовало ожидать, далее они столкнулись друг с другом и упали, прямо на меня. С трудом вытащив голову из-под очень больших, и поэтому очень тяжёлых прелестей тупой курицы, которая, к слову, не носила бюстгальтер, я процедил сквозь гневно стиснутые зубы.

– Быстро встали с меня, и отошли на 3 метра, нет, на пять! Обе!

Девушки беспрекословно выполнили мои указания и разошлись в стороны, понуро свесив головы.

– Теперь, ты! – обратился я к курице. – Как тебя зовут?

– Повелительница стрелков! – ответила девушка, немного приободрившись.

– Слишком длинно, будешь Курицей. – отрезал я.

– Хозяин... – девушка уже готова была расплакаться.

– Тогда буду звать тебя Эльфийка, – передумал я. Девуш-

ка лишь сильнее сжала голову в плечи, явно не зная, что сказать. Я посмотрел на расстроенную красавицу и сжалился. – Ладно! Будешь Эль. Или можем вернуться к первому варианту.

– Нет-нет! Эль – нормально! Хорошее имя! Спасибо, Хозяин! – на лице только что именованной Эль расцвела лучезарная улыбка, из-за которой на древнегреческой Земле могли завоёвывать города и сжигать деревни. Я потряс головой, сейчас нужно сосредоточиться на деле.

– А теперь вопрос к тебе, Фемида. – Перевёл я взгляд на вторую девушку.

– Да, Хозяин! – её ответный взгляд был сосредоточен.

– Что случается, когда игрок погибает?

– На данном этапе игры он воскресает через несколько минут в месте привязки. Сейчас это – камень воскрешения. – Помощница указала рукой на камень, к которому я притронулся, чтобы вызвать ангела. – Но это может быть стела воскрешения в деревне или в городе.

– Понятно. Игрок воскресает, а бойцы?

– Сейчас невозможно воскрешение материализованных бойцов, а бойцы на карточках не умирают. Но в дальнейшем будет можно материализовывать бойцов с карточек, а также воскресить умершего материализованного бойца.

– Ни черта, не понятно. То есть, сейчас, если вы обе умрётё, воскресить я смогу вас только со следующим обновлением? – посмотрел я на Фемиду, прищурившись.

– Да, примерно так. – Был её неутешительный ответ.

– Час от часу не легче! Мне ещё нужно будет следить за тем, чтобы вы были живы и здоровы. – Я сжал кулаки и грозно на них посмотрел. – Вам, хоть, не нужно есть?

Вразумительным ответом мне послужило громкое урчание в животе у Эль. Бл...

– Вам есть не нужно, Хозяин. А вот нам желательно... – Фемида опустила голову вместе с эльфийкой.

– И где можно добыть еды?

– Можно поохотиться на зверей в лесу, найти дикие ягоды или фрукты, а можно купить в городе. – Приободрилась представительница Порядка.

– Нет уж, не хочу потерять вас в ближайшем лесу. Мы идём в город! Остальное проясним по дороге. Вот только куда идти? – я вопросительно посмотрел на своих спутниц.

– Туда! – крикнула эльфийка и указала своим тонким пальчиком куда-то в сторону. Я проследил за направлением. И ничего не увидел, как не пытался. Но не доверять зрению стрелка легендарного класса у меня не было оснований.

– Тогда, пошли! – скомандовал я и первым пошёл в указанную сторону.

* * *

Шли мы реально долго. Ещё бы, ведь шли пешком! Считай, вышли на рассвете, а добрались только под вечер. По пу-

ти Эль хотела подстрелить каких-то птичек, но я спросил, умеет ли кто-нибудь из них готовить. Но в ответ услышал лишь молчание. Я готовить тоже не умею. Найдя по пути с виду съедобную траву, я выкопал её и, промыв в ближайшем ручье, дал девчонкам пожевать. Пока мы шли, Фемида со свитка зачитывала мои характеристики, а я расспрашивал об их значении.

Оказывается, помимо основной, хорошо знакомой мне ветки развития, есть командирская ветка развития. Основная ветка развития здесь называется героической. Как обычно, чем сильнее мой отряд, тем сильнее буду я. С уровнями героической ветки растёт количество моей жизни и открываются боевые скиллы, типа призыва молний на головы врагов или вызова дополнительных бойцов за ход.

А вот командирская ветка развития немного интереснее. Для развития в ней, нужно зарабатывать, то есть нужно заниматься моим самым не любимым делом, получать опыт, путём обычного фарма монстров по лесам, полям и пещерам. Либо нужно зачищать руины. В ПВП опыт не заработать, даже если сражаться с НПС. С учётом обеих веток развития мои характеристики сейчас выглядят полностью убитыми на мой взгляд.

Саша 2025

Игрок

раса человек

Уровень 1/1

Фракция Порядок

Жизнь 70

Атака 1

Защита 1

Ловкость 1

Интеллект 1

Опыт: 0/100

Пока мы шли, моя жизнь вернулась в норму, и я получил от Фемиды информацию по поводу характеристик. Характеристика «Атака» добавляет урон моим бойцам ближнего боя, а также моим ударам в ближнем бою. «Защита» увеличивает защиту всех моих бойцов и добавляет мне сопротивление к атакам противника на эту величину. «Ловкость» добавляет урон моим стрелкам и мне в дальнем бою. «Интеллект» добавляет урон магам и моим магическим атакам. Все на удивление просто. Что довольно подозрительно.

Во время путешествия я поражался окружавшему меня новому, причудливому миру, рассматривая растения и зверей. Нет, тут конечно было много знакомых земных видов, но и встречались разноцветные животные и птицы, а также причудливые растения, явно неземного происхождения. В какой-то момент путешествие мне показалось слишком длинным, я уже почти пожалел о том, что доверился Эль, но увидев широкий тракт, показавшийся из-за леса и явно ведущий к крупному поселению, я успокоился.

Уже начало смеркаться, когда мы подошли к воротам го-

рода. Я настолько торопился, что даже не рассмотрел его хорошенько. Судя по всему, большой город, окруженный высокими каменными стенами, из белого камня. Стражники у входа лишь бросили на меня беглый взгляд, и продолжили заниматься своим делом. То есть бездельничать.

Войдя в город, первым делом мы отправились на рынок, который если верить словам Фемиды должен был вот-вот закрыться. На огромной рыночной площади работало всего несколько торговых прилавков, за которыми суетились продавцы уже убиравшие продукты в деревянные ящики. Я направился к ближайшему прилавку из них. Подошел к первому попавшемуся прилавку, на котором были живописно разложены разнообразные фрукты. Владелец прилавка сначала встретил нашу компанию неприветливо. Равнодушно посмотрел на мою небритую физиономию, но увидев за моей спиной двух красавиц, сразу преобразился.

Глава 5

Эрос

– Чего изволите, уважаемые? – спросил торговец, смуглый черноволосый мужчина, с короткой стрижкой и с какой-то неестественной, словно прилепленной широкой улыбкой.

Я присмотрелся.

Арчи Кин

раса человек

Опытный торговец

6 уровень

Отношение к Вам – нейтральное.

– Уважаемый, Арчи, мне вот эти фрукты, так же давай вот эти... ещё вот эти и эти. Всех по десять штук, – сказал я, последовательно показывая на фрукты, похожие на хорошо знакомые мне яблоки, груши и апельсины. Уж не знаю, что предпочитают девочки, я хотел попробовать местные натуральные плоды. В реальном мире, яблоневые и грушевые сады, встречаются редко. Экология увы с каждым годом на Земле становилась все хуже и хуже. Все что натурально – все дорого. Выращивать подобные сады дело муторное и сложное, требующее серьезных затрат. Растут они долго и занимают много места. Поэтому и стоят эти фрукты бук-

вально бешеные деньги, в отличие, например от овощей, выращиваемых в многоуровневых теплицах.

– С вас 22 Эроса, – сказал продавец, собрав в какую-то сетчатую сумку выбранный мною товар.

– А что такое Эрос? – без задней мысли спросил я, с опозданием судорожно понимая, что сморозил чушь. Про местную валюту я совсем забыл. Привык по предыдущей ВВ, что денег у меня предостаточно. Уже и не помню, когда я последний раз думал, что мне не хватает игровых монет. Название какое-то странное.

– Ты не знаешь, что такое Эрос? У тебя вообще есть деньги, деревенщина? – улыбка с лица лавочника испарилась, и он весь как-то напрягся. Взгляд его стал тяжелым и подозрительным.

Несмотря на раздражение поднявшееся во мне, я сохранил покерфэйс и спокойно посмотрел на Фемиду. Девушка немного стушевалась, но отреагировала быстро. Она вытащила из своего пояса свиток (как только не потеряла?), посмотрела в него и сказала.

– У нас есть 120 Эрос!

Я кивнул ей. Кстати надо бы понять много это или мало. Судя по ценам на рынке скорее мало. Я посмотрел на продавца. Фемида подошла к нему, что-то ткнула в свитке, тот, в свою очередь, достал какую-то табличку. Его напряжение и подозрительность куда-то улетучились, на лице появилась улыбка. Не такая подобострастная, как в первый раз,

но всё же вежливая торгашеская улыбка.

– Извините за грубость, милорд и леди! Вот ваши фрукты, – он передал сумку девушке. – Прошу прощения, но мне нужно закрываться.

– Без вопросов! До свидания! – сказал я и, развернувшись на пятке, зашагал в сторону постоялого двора, который я уже приметил по пути на рынок.

По пути в гостиницу я выяснил у Фемиды насчет репутации с НПС и показателя «отношение». Оказалось существовала несколько градаций отношений. В зависимости от взаимодействия с НПС, они менялись. Преданность, уважение, дружелюбие, нейтральность, подозрительность, ненависть. По умолчанию все НПС были нейтральны к Игрокам. А там как пойдет.

Гостиница была не особо шикарной. Средневековье всё же. Грубый двухэтажный бревенчатый дом. Но я посчитал, что комната в таком месте не будет стоить дорого. Зайдя в крохотную, всего на четыре столика, таверну на первом этаже, я подошёл бармену, невысокому плюгавенькому мужичку, который и оказался владельцем постоялого двора. Уточнив стоимость ночлега, я немного подвис. За комнату с двумя кроватями он запросил 60 Эрос. М-да. Местные цены меня уже начинали пугать. Похоже, придется экономить или искать способы как заработать этот самый Эрос. А они должны быть. Надо будет у Фемиды выяснить.

Но сейчас мне было лень искать другое место, да и от всех

сегодняшних событий начала зверски болеть голова. Особенно, от тупости моих спутниц. Я молча посмотрел на Фемиду, та перечислила деньги, и мы поднялись в свой «номер». На самом деле я находился в игре уже почти 15 часов, поэтому сначала решил выйти в реал, а уже после, на сытый желудок начинать разборки со своими компаньонами. Во время похода совсем не интеллектуальный помощник рассказала мне, что после выхода в реальный мир и возврата сюда, материализуюсь я на том же месте, где и вышел. Ни слова не говоря, я вышел в реал, едва Эль закрыла за собой дверь комнаты.

В реале меня ждал неприятный сюрприз. Только я вернулся в свою капсулу, меня скрутила жесточайшая голодная судорога. Совсем забыл, что не обедал сегодня. Я быстро толкнул крышку капсулы и схватился за бутылку воды. Первую бутылку я выпил залпом. Затем закинул в рот пару горстей орехов, яростно пережёвывая ядра, запил из второй бутылки и пошатывающейся походкой побрёл на кухню. Но по пути был вынужден, вернуться в уборную. В холодильнике я достал йогурт в пакете. Выдул его полностью, не переливая в стакан. Затем взялся за готовку. Сильно мудрить не стал, сделал омлет, посыпал сверху сыром и зеленью, положил кусочки бекона и помидоров. Съел всё это и пулей вернулся в капсулу.

Когда я снова очутился в магическом мире (так я решил его называть, пока не пойму до конца, что вокруг меня происходит), выяснилось, что спутницы мои также не теряли

времени даром. Как раз в этот момент они дожёвывали последнее яблоко и грушу, набив ими щёки. Эль уже держала апельсин, собираясь съесть его, вероятно, с кожурой. Я, удивившись своей прыти, стремительно выхватил апельсин из её рук. Жевательные движения девушек остановились. Я посмотрел на апельсин в своей руке, на пустую сумку, на щёки компаньонки. А ведь я так хотел попробовать яблоко!

Но оценив довольные мордашки моих спутниц, подавил в себе праведный гнев на этих прожорливых девиц. В конце концов, не последнее яблоко в моей жизни надеюсь. В отместку я почистил апельсин и долго, с наслаждением смаковал его долька за долькой под жадными взглядами присутствующих дам. Правда под конец сжалился и угостил их последними дольками.

Закончив с апельсином, я строго взглянул на бойца Фракции Порядка.

– Почему не рассказала мне про Эрос? – с укором спросил я.

– Хозяин, Вы не спрашивали... – ответила девушка, опустив голову.

– О чем ещё вы умолчали? – я продолжил допрос. К моему удивлению, эльфийка подняла руку.

– Говори!

– Когда мы шли к этому городу, по пути я видела несколько деревень, – сообщила она, преданно глядя на меня свои-

ми большими фиолетовыми глазищами.

– Мы целый день тащились в этот город, когда могли бы уже давно пристроиться в какой-нибудь деревне? – я подавил в себе желание грязно выругаться.

– Хо. зз. яин, Вы сказали, что нам нужен город, поэтому я не говорила ничего про деревни. – Ответила Эль, дрожа. В уголках её фиолетовых глаз уже начинали собираться слёзы.

– Ах, ты ж, курица тупая! Неужели сложно понять, что мне нужен был любой населённый пункт?! Город, деревня, или даже бл*ь хутор из двух покосившихся избушек! Мне просто нужно было место, где можно было купить еды и добыть информацию! А мы тащились сюда больше ста километров, пройдя мимо нескольких деревень? Твою ж за ногу! – я снова поднял голову вверх и погрозил кулаком потолку. – Система! Верни мне обычных бойцов, забери их отсюда!

Повелительница стрелков уже вовсю рыдала, упав головой в подушку. Фемида настолько сильно вжала голову в плечи, что её ранее длинная и тонкая шейка практически исчезла.

– Хозяин, простите меня! Сейчас уже невозможно вернуть всё, как было. Единственный способ – дать нам умереть, и отказаться от воскрешения. – Сдержанная до этого Фемида побледнела и также готова была расплакаться.

Я внезапно понял, что перегнул палку. Сев на кровать эль-

фийки я осторожно погладил её по плечу.

– Ну-ну, успокойся! – приговаривал я.

– Ххо-зя-ин, Вы хот-тите от мменя изб-бавиться? – зайкася, спросила девушка, подняв голову и посмотрев на меня своими зарёванными глазами. Невероятно прекрасными глазами, надо признать. Даже покрасневшие, с мокрыми слипшимися ресницами, эти глаза выглядели гораздо более красивыми, чем размалёванные и подправленные в видео-редакторе глаза большинства актрис кино и сериалов.

– Нет, ну что ты! Я погорячился. Конечно, я не хочу от тебя избавляться. Ты мне ещё пригодишься. И это... извини меня, Эль. Хозяин был не прав. – Говорил я, бесстыдно гладя нежные, как лучший шёлк, плечи девушки.

Она начала ещё больше плакать и бросилась ко мне на грудь, крепко обняв меня. Я тоже её обнял. Фемида смотрела на нас, с ревностью и завистью кусая губы.

– Итак, Фемида. Ты меня тоже прости. Я сегодня не в духе что-то. Сама понимаешь, столько всего навалилось. – Пока я говорил, руки мои блуждали по тёплой девичьей спине.

– Хозяин, не нужно извиняться, это всё – моя вина. Я не сообщила вовремя важные вещи. – С одной стороны девушка приободрилась, с другой стороны ревность в её глазах разгоралась всё больше.

– Ладно, забыли! Так, что там с Эросами? Что за валюта, где её можно заработать, откуда у нас первоначальный капитал аж в сто двадцать штук? Только коротко и по делу.

– Эрос – главная валюта этого мира.

– Всего мира?

– Да.

– Продолжай.

– Основные способы заработка Эроса – участие в дуэлях и занятие любовью. – Сказала Фемида, и щёки её заалели.

От второго способа дохода я малость прифигел. Наверное мне сейчас послышалось? Даже остановил поглаживания. Эль тоже притихла, прислушиваясь к нашему разговору. Не дожидаясь моего вопроса, Фемида продолжила.

– Всякий раз, когда мужчина и женщина вступают в интимную связь, у обоих в энергетическом поле начинает накапливаться Эрос, который потом можно переместить в накопитель. Накопителем может быть энергетический кристалл, используемый в качестве физических денег, или личное хранилище – табличку или свиток. Как у кристаллов, так и хранилищ есть ограничения по вместимости, среди кристаллов...

– К кристаллам и хранилищам вернёмся позже, ты продолжай рассказ о самом «процессе», – перебил я девушку, отклонившуюся в своих рассуждениях от предмета моего животрепещущего интереса.

– Различия в расе или даже виде партнёров не имеют значения, Эрос генерируется в любом случае. Но при более схожих генотипах его вырабатывается больше. Также на объёмы выработки влияют: физическое влечение между партнёра-

ми, сознательность полового акта, обоюдное согласие партнёров, хорошие взаимоотношения и прочие нюансы, типа законного брака, невинности одного или обоих партнёров, местных традиций, внешних условий. – Объясняла Фемида, вроде, всё понятно, но у меня что-то всё это не укладывалось в голове.

– То есть, если я возьму девушку силой или предварительно опою её, я ничего не получу? – незамедлительно задал я очень важный для себя вопрос.

– Получите, как и девушка, если она не Ваша рабыня или призванный Вами боец, но гораздо меньше, чем при её сознательном и добровольном согласии. Точных деталей я не знаю, но при генерации Эроса учитывается много деталей. Например, если девушка согласилась на любовный акт в здравом уме и по доброй воле, но под давлением обстоятельств, например, нужда или из-за принуждения со стороны родителей, родственников, глав рода, то Эроса при этом акте будет меньше, чем если бы она согласилась на интимную связь по любви. Даже если её партнёр питает к ней искренние чувства, этот аспект изменить нельзя. Может быть и другой вариант. Когда партнёры искренне любят и ценят друг друга, но физиологическое влечение слабое, тогда Эроса будет меньше, чем в порыве сильной страсти между не особо знакомыми друг с другом людьми.

– То есть, Система ставит в приоритет сексуальное влечение и любовь? – спросил я.

– Да, это так. – ответила Фемида, и у меня отлегло от сердца. Эти нюансы в «добыче» Эроса, хоть, и не полностью исключают сексуальное рабство, зато не поддерживают его. После жизни в интернате, я как-то болезненно реагирую на подобные темы.

– А что там с рабами и бойцами? – задал я вопрос, внимательно наблюдая за реакцией моей ходячей вики.

– Например, если Вы, Хозяин, привяжетесь к Стелле Возрождения в этом городе, небольшая долю вырабатываемого Эроса получает глава территории. В данном случае Мэр города. Весь Эрос, получаемый рабом, отходит владельцу раба. Эрос бойца получает его Хозяин. – Произнесла Фемида и опустила глаза.

– Хочешь сказать, если я заставлю вас двоих заняться с кем-нибудь сексом, я на этом заработаю? – спросил я, эльфийка в моих руках напряглась.

– Д-да, – ответила моя игровая энциклопедия, немного сжавшись.

– А если я заставлю вас заняться этим делом между собой? – спросил я не без интереса. В основном, конечно, шкурного. Шутка ли, получать бабосы, ничего не делая. Но, и мужской интерес также присутствовал.

– Нет, при однополном контакте Эрос не генерируется, исключения крайне редки. – Сказала Фемида, всё также глядя в пол.

– Успокойся! Всё нормально будет. Не буду я тебя никому

отдавать. Я же не моральный урод. Поищем другие способы денег заработать. Я в ПвП довольно хорош.

– Вообще-то, я не против, Хозяин... – взяла инициативу Эль и посмотрела на меня снизу вверх, всё также прижимаясь ко мне своей практически обнаженной грудью. И продолжила. – Но только, если с Вами, Хозяин. Если Вы хотите...

– И я тоже! – решила не оставаться в стороне вторая моя компаньонка.

– Так вы хотите? – проявила настойчивость эльфийка, её правая рука уже переместилась с моей спины на грудь, опускаясь ниже.

Я хотел... И денег хотел, и секса. Даже не знаю, чего больше. У меня давно не было женщины в реальном мире, а в вирте такое было невозможно. До сего дня. Уж не знаю, какие программы установки внедряет Система бойцам. Но установки эти мне нравились. Помимо беспресловенной верности, у бойцов, видимо, зашкаливал уровень близости с Хозяином. Что выражалось не только в явном уважении и принятии любого мнения Хозяина, но и в любовных устремлениях. Надеюсь, что только у бойцов женского пола ко мне будут чувства.

Терять времени зря я не стал. Я опустил голову и впился в нежные и мягкие уста Эль, прижимая её к себе. Девушка ответила явной взаимностью, не прошло и мгновения, как она раскрыла рот шире, и наши языки сплелись в бешеном танце. После долгого французского поцелуя, я про-

чертил своими губами дорожку от губ эльфийки к её длинным ушкам, уже стремительно покрасневшим. Как пишут во всяких фэнтези романах, уши у эльфов – одна из самых чувствительных частей тела. Не знаю, так ли это, зато знаю, что всем девушкам нравится, когда любимый человек что-то шепчет на ухо. Не знаю, насколько я любимый у Эль, но шептал я знатно.

Про то, какая она красивая, какая замечательная, как мне нравится. У меня вдруг проснулось такое красноречие, словно я заканчивал институт любовных признаний у самого Казановы, а потом ещё в аспирантуре пару лет отгарабанил. Мои руки также не бездельничали. Они уже исследовали каждый участок спины девушки и вальяжно приближались к нижней её части. Когда мои пальцы впились в два упругих полушария, Эль от неожиданности издала томный вздох.

Что-то почувствовав, я поднял глаза и столкнулся со взглядом Фемиды, которых уже плескалось желание, а также обида и ревность. Усмехнувшись про себя, я протянул руку и, не давая девушке опомниться, притянул к себе, схватив за запястье. Когда девушка достаточно приблизилась, ни капли не сопротивляясь, я отпустил её руку, перехватив девушку за талию. Крепко поцеловал Фемиду, прижимая к себе. Другая рука в это время всё ещё массировала попу эльфийки, непреклонно приближаясь к сокровенному месту. Мне особо не нужно было беспокоиться на этот счет, ведь на Повелительнице стрелков до сих пор не было

нижнего белья. Управляться сразу с двумя не так просто, когда подушечки моих пальцев почувствовали влажность, эльфийка неловко встрепенулась. Я в это время всё ещё целовался с Фемидой, держа её одной рукой. Движение Эль лишило всю нашу конструкцию равновесия, и мы втроём завалились на кровать.

Не совсем я понимаю, как работает Система, ведь на данный момент в этот мир не переместилось моё реальное тело. Как должен был выработываться Эрос в этом случае? Но факт остаётся фактом. За два с половиной часа интенсивных плотских утех мы собрали на троих 114 Эрос. Чувствуя деньги, непрерывно капающие в моё личное хранилище, я вошёл во вкус и готов был продолжать дальше. Было приятно ощущать себя настоящим половым гигантом, но к сожалению мои партнёрши, бодро начавшие нашу шаловливую игру, в конце изрядно выдохлись. Когда они уже не могли продолжать, поток Эрос изрядно сократился.

Тратить время дальше за копейки не было смысла, да и заниматься сексом с полубессознательными бревнами мне как-то не доставляло удовольствия. Я переложил уже сопящую Фемиду (эльфийка оказалась покрепче) на её кровать. Укрыл местным одеялом. Посмотрел на вторую, та уже вернулась в одеяло сама и явно уплывала в мир грёз. Поцеловав Фемиду на прощанье в лоб, а Эль в губы, я вышел в реал.

Глава 6

Планы развития

Я вылез из капсулы и как зомби, отправился в ванну. На часах был час ночи. Ни мыслей, ни переживаний, ни желаний. Я не чувствовал ничего кроме усталости. В голове звенящая пустота. Голова моя словно опустела. Душ привел меня немного в порядок, но лишь на миг. Усталость давила на меня все сильнее и сильнее, буквально на автопилоте разобрав кровать, я вырубился, едва моя голова коснулась подушки.

А утром.... Утром я проснулся выспавшимся и полностью обновленным. словно и не было бешеного игрового марафона вчера. Решив не спешить, и все осмыслить, я приготовил завтрак, неторопливо поел и вновь вышел на балкон с «раритетной» сигаретой. Втягивая настоящий, терпкий с горчинкой сигаретный дым, нечета сладковатому вкусу их синтетических сестер, подумал, что надо бы эти сигареты экономить. Вряд ли в будущем я вернусь к высоким заработкам. С текущим количеством карт безбедно прожить я могу годы, но сколько времени осталось до события X? Год, пять, двадцать? Если ничего не будет происходить достаточно долго, я не уверен, что моих накоплений хватит при текущих расходах. Нужно будет потуже затянуть пояс.

Что можно сказать о вчерашнем дне? Весьма познавательно и информативно. Только вот надо меньше времени в игре проводить, а то так и ноги протянуть недолго. Итак, первое. У меня появились, как писали в романах про попаданцев – «рояли». Правда, весьма спорные, но такого больше ни у кого нет. Второе, я совершил большую ошибку, отправившись в город, хотя рядом была деревня, где как я догадывался, можно было сэкономить денег на ночлег и еду. Но это понятно и поправимо. И надо было выяснить про руины. Это к Фемиде.

А сейчас надо посмотреть, что там в жизни вообще происходит?

Я включил телефон, и всплывшее окно мессенджера сообщило о получении двух писем. Одно от Мари. Другое от Лю.

Сначала уважим женщин. Я открыл сообщения Мари и немного обалдел от большого количества буковок в сообщении. Насколько я знал нашу Снежную Королеву, для нее это было нечто из разряда невозможного. У меня стоял автоматический переводчик, да и русский язык куда образней, чем английский. В общем, впечатлений у девушки было море.

Написала она мне все это как раз после того как я завалился спать, и сейчас явно находилась в игре. По крайней мере, в мессенджере стоял значок «не в сети». Ладно, тогда из игры напишу. А пока я черкнул ей несколько вопросов с предложением поделиться более конкретным описанием,

куда она попала, и как все вообще происходит, без множества восторженных слов.

Именно так, как сделал Лю. Вот за что люблю я этого китайца – так это краткость и точность в выражении своего мнения.

Лю: – Ну как обновление? Красиво?

Я: – Красиво... не просто красиво. Обалденно!

Лю: – Ты куда попал? Деревню нашел?

Я: – Город я нашел. Пока не понял куда попал. Не знаю, как определить.

Действительно. Я даже карту не удосужился посмотреть, понадеявшись на своих спутниц. Нуб, как есть нуб.

Лю: – Карта вещь условная. Она открываются постепенно. Пока, там везде так называемый «туман войны». Территорию надо изучать... Постой? Город?

Я: – Ну да.

Лю: – Нам надо в игре списаться. Игровая почта в обновлении работает.

Я: – Спишемся. Ты хоть первого уровня? Или поднял уже.

Лю: – Первого.

Я: – Про Эрос то знаешь?

Лю: – Знаю, но пока с ним плохо. До деревни добрался, разбираюсь, что к чему, А у тебя?

Я: – Уже заработал немного.

Лю: – Молодец.

Я: – Мари сложно будет.

Лю: – Возможно. Давай в игре попробуем связаться. Мне пора. До встречи.

Я: – До встречи.

Ладно. Братья Джонс вообще не в сети. Но они – непредсказуемые люди. От них все ожидать можно. Может, отмечают обновление? Тем не менее, написал и им. Появятся в сети, увидят.

Лю в своем репертуаре. Краток, прагматичен и безэмоционален. Ну ладно. Теперь Форум. Я прочитал отзывы в ветке посвященной обновлению. Что могу сказать. Народ восторгался. Но уже начали появляться небольшие посты по поводу сложности, Эроса и прочих нововведений. Но судя по тому, что комментариев под постами практически не было, создавалось впечатление, что администрация не хочет дискуссий на эту тему.

Ладно, труба зовет. Пока будем погружаться в «прекрасный, новый мир». Я провел уже ставший традиционным обряд поедания орехов и залез в капсулу. Крышка ее закрылась, и я нажал вожделенную кнопку. Миг... и я оказался в комнате, которую оставил ночью. Две мои спутницы уже ждали. Они мирно сидели на кровати, рядом друг с другом, но как только я появился, вскочили.

– Хозяин! – два женских голоса в унисон приветствовали меня.

Вот что мне нравится в этих играх, так это то, что после нашего небольшого безумства ночью, Эль и Фемида выгля-

дели свежими и прямо-таки благоухающими энергией.

Я подошёл к окну и отодвинул занавески. Высоких зданий в городе было судя по всему очень немного, и из моего окна открывался неплохой вид на раскинувшийся город. Этот средневековый город, населенный магами и простолюдинами, основным способом получения дохода которых является занятие любовью, сильно отличался от того, что я знал о земных средневековых городах. В то время люди мылись два раза в жизни – на крестинах и перед похоронами. По городам бегали и, соответственно, гадили разные животные: куры, собаки, свиньи. Да, и сами люди частенько баловались закоулочным перфомансом. Ночные горшки и мусорные вёдра выливались на улицу, на головы прохожим, а широкополые шляпы перед знакомством с женщиной стряхивали от остатков помоев и дерьма. А замки? В средневековых замках за тяжелыми занавесками не только лишали невинности молодых служанок, но и справляли нужду. Смрад везде стоял дикий.

На Руси дела обстояли получше, но там сильно повлияла византийская мода, которая была ближе к греческой и иудейской, чем итало-германская культура Западной Римской Империи. Вот, к слову, Рент. Хоть, там и не срут где попало (цифровой код, всё же), город какой-то скотский, словно сделанный тупым быдлом для тупого быдла. Коими и была значительная часть европейцев в тёмном средневековье, когда церковь насаждала истинно верное образование.

А в этом городе, название которого я ещё не узнал, всё чистенько и аккуратненько. Судя по внешнему виду, люди регулярно моются, на улице не воняет, значит если тут и есть туалеты, то их хотя бы чистят. В гостинице совершенно нормальное постельное бельё, значит и тут следят за чистотой. Как я понял, от условий, в которых происходит соитие, также зависит количество генерируемого Эроса.

Местный правитель, да и сами жители, вынуждены следить за гигиеной города и своей собственной. Это мне здесь нравится. Распахнув ставни, я почувствовал запах пекущегося хлеба из соседней булочной и жарящегося мяса из таверны снизу. Несомненно это гораздо лучше, чем запах куриного помёта или человеческих испражнений. А еще, здесь делают очень крепкие кровати и толстые внутренние стены. Я сильно удивился, когда понял, что кровать на которой мы проводили групповой любовный марафон, даже не скрипела во время наших скачек.

– Садитесь уже, – махнул я рукой и девушки вернулись на кровать, преданно поедая меня глазами.

– Фемида, энциклопедия ты моя прекрасная, – начал я, а девушка аж зарделась от весьма, на мой взгляд, своеобразной похвалы. Как-то странно они реагируют. Вроде бойцы, да и ночью показали себя ого-го! А тут смущаются как дети. – Поведай-ка мне, что делать дальше надо?

– А... – та зависла и растерянно уставилась на меня. – Я не знаю, Хозяин.

– Понятно, проворчал я, – построим вопрос по-другому. – Ты там вчера рассказывала о путях развития. Давай повтори, что ты говорила еще раз. С самого начала. Какие существуют пути для развития, и что мне нужно делать для этого?

– Развиваться Вам можно в двух направлениях, – выдала Фемида после минутной заминки. – Первое связано непосредственно с характеристиками и поднятием уровней, Вашими и бойцов. Увеличивая опыт, убивая монстров или зачищая руины, Вы, соответственно, повышаете командирский уровень, добавляя характеристики себе и своим бойцам, на более высоких уровнях Вы также можете добавить немного характеристик жителям, проживающим на принадлежащей Вам территории или армии, которая действует под Вашим началом. Немного опыта Вы получаете от убийств монстров Вашими материализованными бойцами или от партнеров-игроков в собранном отряде. Но Вы не получаете опыт от солдат в Вашей армии, которые были призваны среди жителей этого мира. С каждым новым уровнем вы получаете очки характеристик, которые можете распределить самостоятельно.

Героический уровень растет с развитием Ваших бойцов, как материализованных, так и с карт. С каждым новым уровнем жизнь повышается на 20 единиц, а также незначительно увеличиваются личная сила, скорость и выносливость.

Второй путь развития – это умения. На втором командирском уровне открывается возможность получения управлен-

ческих квестов. Командирские умения можно разблокировать только после выполнения квестов. Умения могут быть военными, например «целительная башня» или «башня молний». Инженерными и финансовыми, например «казначей» или «неутомимый». С повышением героического уровня открываются магические умения и боевые умения, влияющие на своих призванных бойцов или бойцов противника... Мне продолжать хозяин? – уточнила девушка.

– Пока хватит, – решил я. – Хотя, что значит инженерные умения? С остальными я думаю понятно.

– Инженерные умения, связаны со строительством, в случае захвата игроком территории – деревни или города. Тогда становится доступен наем Инженера, ранг которого в свою очередь повышается с увеличением построенных объектов.

– Хорошо, откуда взялись вчерашние 120 Эрос? – задал я следующий вопрос.

– Система поощряет первых игроков ежедневно по 120 монет. С прибавлением игроков выплата будет уменьшаться, пока не достигнет нуля. – Сразу же ответила Фемида.

– Значит, так сказать, безусловный базовый доход я буду получать еще год, и каждый месяц ежедневная сумма будет уменьшаться на 10 Эрос?

– Да, Хозяин.

– Ясно, – я встал. – Вы есть хотите?

– Да, хозяин, – дружно отозвался мой мини-гарем. А как еще назвать это?

– Пошли, – вздохнул я.

На то, чтобы привести себя в порядок у них не ушло много времени. Одежды то – минимум. От греха подальше, я забрал свиток у Фемиды и поковырялся в нем. В этой штуке, оказывается, был и своеобразный электронный кошелек, и карта пройденных территорий, с указанием названий населенных пунктов, и магическая почта. Даже присутствовал местный форум, внешний вид которого был скопирован со старой игры. И судя по всему, он никем не модерировался в отличие от своего оригинала. Созданных веток и комментариев было слишком много, поэтому я не стал во всём этом разбираться. Хотя конечно нужная вещь, загляну в свободное время. Кстати оказалось, свиток привязывается ко мне и появляется сам, если есть какое-то системное сообщение, либо я могу его вызвать мысленным приказом.

Мы спустились вниз в полупустой обеденный зал. Посетители не обращали на нас абсолютно никакого внимания, чему я несколько не расстроился. Потратив еще 20 Эрос, я накормил своих спутниц. Я оплатил комнату еще на сутки, и мы пошли прошвырнуться по магазинам. Редкие прохожие не обращали на нас никакого внимания. Лишь прошедший патруль из тройки вооруженных до зубов стражников покосил на нашу компанию, но проследовал дальше.

Особо ничего не купили, я взял поясную сумку для мелких вещей, также две глиняные таблички, служащие местным жителям аналогом цифровых кошельков. Есть таблич-

ки из разных металлов, драгоценных камней, нефрита. Отличаются они по износостойкости и вместимости. В отличие от обезличенных кристаллов хранения, к Эросам на табличке доступ может получить только владелец. Как я выяснил при покупке, процедура взлома даже самых простых табличек очень сложная, она требует не только крови владельца, но и мага с особым умением. Положил на кошельки обеим по пять Эроса. Не много, но и то – хлеб. Точнее, только хлеб на них и можно купить.

Материальная помощь от Системы и ночной приработок – конечно хорошо, но не шибко тут разгуляешься. Нужно искать другие способы заработка, и поэтому я отправился на поиски местных «данжей» или «руин». По-прежнему стояла жара, на небе ни облачка. Интересно, здесь вообще дождь бывает? Я вызвал свиток и залез в игровое меню, где первым делом нашел карту. На ней был изображен город Сайдесс, так вот, как называется это средневековое «чудо».

На карте, рядом с городом горела красная точка, показывая наше местоположение. Вокруг города территорию покрывал темной пеленой тот самый «Туман Войны» про который, говорил Лю. Но, у меня есть свой «Зоркий Глаз»! Кстати, о глазах. На моей карте отображались огромные пространства. Не все, что видела Эль попадало на карту, но приличная часть на ней была открыта, как и проделанный нами путь от камня рядом с которым я вошел в игру. И этот путь выглядел не как узкая полоска, а как широкая просека, вы-

рубленная в темном тумане.

– Так, Эль, рассказывай, что ты видела по пути в город? Или около города. – Спросил я девушку.

– А что Вас интересует, Хозяин? – безропотно ответила девушка.

– Руины, деревни, подземелья! Все, что отличается от голой степи... – сообщил ей я.

Эль повертела головой, и мне показалось, что даже пригнухалась. Эта пантомима в исполнение эльфийской красавицы была превосходной. Я даже снова захотелось начать зарабатывать Эрос, но решил пока держать себя в руках. Сейчас надо уровни поднимать. Вечером будем Эросом заниматься. Пусть девушка сосредоточится, вероятно память у неё не сильно развита. Буду надеяться, что с ростом уровней вырастут и её интеллектуальные способности.

– Вспомнила! Рядом с городом есть руины! – радостно сообщила эльфийка.

– Веди, – махнул я рукой, и она бодро устремилась вперед.

Мы отправились следом за ней. Минут через двадцать мы вышли из городских ворот и отправились по пыльной дороге следом за Эль. Вскоре, она свернула в степь и, когда я уже решил поинтересоваться у эльфийского «Ивана Сусанина», где руины, они появились перед нами.

Руины представляли собой... – обычные руины. Груда живописно разбросанных огромных камней, в центре которой красовалась прямоугольная коробка с приветливо рас-

пахнутыми дверями и над ней горела надпись – «Вход».

Когда мы подошли к нему, задумчиво посмотрев на спускающиеся в темноту ступени, я повернулся к своим спутникам.

– А теперь можете рассказать мне, что это за руины? – мой взгляд обратился к Фемиде.

– Нет, Хозяин, – расстроено сообщила эльфийка. Чего я и ожидал.

– А ты Фемида?

– То же не знаю.

– Помощи от вас... – проворчал я.

– Хозяин, мы можем Вам помочь! – обиженно заявила эльфийка.

– Ага. А если вас убьют, я вас месяц ждать буду? Нет вообще какой-то беспредел. Где спрашивается мой бонус! В чем он? Может кто-то мне объяснить?

– Э... Хозяин можно, – робко спросила Фемида.

– Говори уж.

– Вам не надо ждать долго. На втором уровне, после прохождения специального квеста Вы получите на выбор умение, которое позволяет создавать карточные копии монстров, которые затем можно будет использовать в дуэлях или в военных сражениях. Чем выше Ваш уровень и уровень умения, тем более сильных монстров Вы сможете скопировать в карту. На более высоком уровне этого умения возможно создание карточных копий местных жителей или даже иг-

роков.

А так как мы уже Ваши материализованные бойцы, вы сможете сразу сделать наши карточные копии и использовать в дуэльных сражениях. Когда мы сможем участвовать в качестве бойцов на дуэлях, вы сможете нас использовать в зачистке руин или в боях с высокоуровневыми местными призывателями. Но на данном этапе правила запрещают использование легендарных карт в сражениях с игроками или низкоуровневыми местными жителями.

– То есть, куча игроков сможет скопировать мой аватар, чтобы использовать в бою? Со всеми характеристиками и настоящим внешним видом? Или вас, например? – спросил я с подозрением.

– Нет, копирование одного существа возможно только единожды. Копия на карте будет иметь свой путь развития, как обычный боец, дальнейшее развитие существа, с которого сняли копию, никак не будет влиять на бойцовую версию. У противника будут устаревшие данные. Чтобы обновить копию, Вашему противнику нужно будет ещё раз Вас победить и заново применить умение, но оно может и не сработать. – оттараторила домашнюю заготовку Фемида.

– А эти копии можно материализовать? Как вас, например. – Решил уточнить я.

– Если копии сняты с уже материализованных бойцов, или если боец с определённой карты уже полностью матери-

ализован, то вне боя карты никак не будут реагировать. Если же копии сняты с монстров, местных жителей или игроков, вторичная материализация вне боя возможна, но на короткое время – от нескольких минут, до нескольких часов. Не так, как по-настоящему материализованные бойцы.

– Конечно, здорово, что мне получится использовать ваши карты в дуэлях, – фыркнул я. – Но этот уровень надо еще взять. Тут, кстати, можно привязаться?

– Можно, – кивнула Фемида, показав на огромный камень справа от входа, – вот к нему руку приложить надо.

Я сделал привязку и, приказав своим спутницам ждать меня, отправился в руины. Нужно срочно брать второй уровень. Что ж попробуем...

Глава 7

Руины

Едва я вошел, появилась надпись.

Руины

Уровень сложности – нормальный.

Количество соперников – 3

Я покачал головой и продолжил спуск. Отступить назад было поздно. Путь вниз по лестнице оказался не слишком длинным. Проход был не сильно широким, в него поместились бы всего лишь два латника. Обшарпанные черные каменные стены, широкие ступени, в слегка разбитых плитах иногда проглядывали пучки травы. В общем, древность древняя. Вскоре, я очутился в большом ярко освещенном подземном гроте. Источником освещения были какие-то плавающие под потолком шары ослепительно белого цвета. Размер зала совпадал с размером стандартной арены для боев. И в зале меня уже ждали.

Моя противница, выглядела весьма экзотично. Невысокая синекожая фигуристая девушка с желтыми глазами и ярко-синими длинными волосами, а также чувственными пухлыми губами, словно накаченными силиконом. Из-под ее губ выглядывали клыки. Из одежды на ней присутствовали

лишь микроскопические трусики. Она нисколько не смущалась своей наготы, наоборот, выпячивала обнаженную грудь вперед. В руках она держала длинный посох. Над ее головой загорелось имя «Хозяйка Теней».

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.