



Алуер Добров

Адванта.Т1.  
Вход

# **Алуер Добров**

## **Адванта. Т1. Вход**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69690094](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69690094)*

*SelfPub; 2024*

### **Аннотация**

Десятилетия трудов множества учёных родили виртуальное игровое пространство, полное возможностей – и без правительственных запретов. Что получится, если в новую, развивающуюся реальность пустить старого, уставшего от жизни неформала? Только его совесть сможет хоть как-то нивелировать содрогания этого молодого и хрупкого мира, Адванты.

# Содержание

Пролог	4
Глава 1	13
Глава 2	38
Глава 3	66
Глава 4	89
Конец ознакомительного фрагмента.	124

# Алуер Добров

## Адванта. Т1. Вход

### Пролог

Когда тебе уже глубоко за тридцать, но ещё не сорок. Когда половина жизни уже позади, а о второй думать ещё страшно. Наступает тот самый «кризис среднего возраста». Для обычного человека он проходит не тяжелее пубертатного периода, но вот для некоторых индивидов становится концом... Концом всего, в чём до этой поры черпались радость и вдохновение.

Хорошо тем, кто жил медленно и размеренно. У них кончается один источник удовольствия – они за другой берутся: покупают мотоцикл и едут в закат, начинают увлекаться страйкболом, прыгают с парашютом... Но что делать тем, кто за первые тридцать лет попробовал если не всё, то близко к этому? Любимая работа, противоположный пол, алкоголь, историческая реконструкция, домашние животные, робототехника, прыжки с высоты и экстремальные погружения, управление различным транспортом (включая боевой самолёт), ковыряние в механизмах этого транспорта, научные изыскания и много чего ещё... Всё это уже было. И в неприличных объемах. Ничего больше не приносит эмо-

ций той силы, как лет десять назад. Жизнь превращается в тоскливое проживание оставшихся десятилетий в обществе, отравленном идеей конформизма большинства. Встряхнуться, постараться жить по-новому? За прожитые годы каждый успевает наделать ошибок. Так, может, заняться их исправлением? На это ещё есть время, но... Уже нет смысла, так как ко времени, когда они будут исправлены, ты станешь дряхлой развалиной, и тебе уже будет всё равно.

Такова была участь моего деда – старого инженера, который не видит резона даже в замене своей затёртой косухи на более практичный комбинезон. С терморегуляцией, вентиляцией, гидрозащитой, защитой от мелких механических повреждений и прочими мелкими удобствами, прототип которого когда-то он сам и разработал. Не потому, что он считал это бесовщиной и немодной чушью, как современники моих родителей, а потому, что не видел уже себя в тех условиях, когда ему эта одежда была бы нужна.

Сегодня, спустя десятилетия трудов нейробиологов, физиков, химиков, программистов, есть виртуальная реальность.

Всё начиналось с нематоды, нервную систему которой учёные оцифровали и поместили в робота. Триста два нейрона! Тогда это было невероятным успехом. Именно он показал, что оцифровка сознания людей также возможна. Проблема была только в количестве синаптических связей у этого вида млекопитающих и вычислительных мощностях, спо-

собных это обработать. Но учёные по своей натуре люди упёртые и увлекающиеся, поэтому они всего за несколько десятилетий сумели скопировать человеческую нервную систему и продублировать функции мозга. В свою очередь программисты, совокупив цифровую копию мозга с нейросетями, сумели создать НАСТОЯЩИЙ ИИ, а также долгожданную технологию «полного погружения». Она заключалась в том, что разум переносили на компьютер, который поддерживает связь с телом. Компьютер поставлял сознанию образы, а тело – результаты химии организма. Это давало возможность ощущать всю ту гамму чувств, что может испытывать человек, но не может машина. Конечно, без изобретения квантового процессора обработать такие потоки данных было бы невозможно.

Виртуальная реальность оказалась полезной для очень многих сфер человеческой деятельности, а значит, и для экономики всего мира. Данное обстоятельство не могло не повлечь быстрое распространение и удешевление технологий полного погружения. Вирт-миры – это возможность тренировки реальных солдат в условиях, максимально приближенных к реальным, но без затрат на боезапас и медицину; обучение хирургов и прочих медиков; эффективная практика для представителей различных профессий. Ведь если доверить ответственную работу необученному, это может привести к печальным последствиям, а обучение в реале требует огромных ресурсов.

Ну и, конечно же, невероятного развития достигло то, что сопровождало человечество на протяжении всей его истории – ИГРЫ. Игры, которые мало того, что были источником баснословных доходов, так ещё и стали в некотором роде колыбелью для выращивания и оттачивания искусственных интеллектов, использовавшихся в иных симуляциях. Игры теперь стали не только средством развлечения или дохода. Они стали тем островом, на который отправлялись уставшие от жизни люди, не превращаясь в маньяков, пьяниц, наркоманов и прочих мешающих обществу элементов. Вот и я тоже... Разочаровавшийся в мире реальном, я решил отправиться в один из тех, где фантазёры и авантюристы могут быть собой. В Адванту.

Подобных игр существует не так много. Ввиду дороговизны серверного оборудования они пока ещё не расплодились. Среди них были и фэнтезийные (про «меч и магию»), и фантастические (про далёкое будущее и свободные полёты в космос), и пара симуляций недавнего прошлого для таких, как мой дед, любящих то самое время, когда жизнь, по их словам, была лучше. Так что выбора у меня было не много. Фантастику я отбросил сразу, хотя одна из них была очень привлекательна. В ней можно самому конструировать космические корабли и программировать их. Программирование мне привычно и нравится. Также мне интересна боёвка, а в таких играх она проходит на больших расстояниях. Мне же интересно в глаза смотреть, как я смотрел в глаза против-

нику в реконструкторскую и ролевую бытность.

Недавнее прошлое я тоже оставил, отчасти по вышеуказанной причине, отчасти потому, что мне хоть и было бы интересно больше узнать о том, чем жил мой дед, но, судя по его рассказам, жизнь тогда по большому счёту не сильно отличалась от сегодняшней. Немного меньше лицемерия и отупления населения правительством и маркетологами. Уровень технологий ниже, но вектор их развития к сегодняшним уже можно было предвидеть. Было бы интересно кратковременно поглядеть на тот мир, но, думаю, он бы мне быстро наскучил.

Остались фэнтезийные миры. Их было всего два. Я выбрал Адванту как самый молодой, ему всего два года. Молодой мир ещё не исследован и не изучен, что даёт огромный простор для исследования чего-то нового, чего никто никогда не видел и не знал, а значит, никто не расскажет. Кроме того, механики данного мира были максимально приближены к естественным и нестандартны для мира игр. Минимум условностей, ломающих логику мироустройства. Физика работает как она есть. Значение гравитации там ниже земного, для удовлетворения желания людей высоко прыгать в боях, да ещё с переворотом. В реале такое бы вызвало много проблем для человеческого организма, а для тела виртуального такой выверт вполне себе безопасен. Также в этой игре создатели полностью отказались от системы уровней и классов персонажей. Чем занимаешься, то и качаешь, а боевой класс

создаёшь сам, прокачивая владение тем или иным оружием или силу для ношения доспеха, который ограничивает скорость движения. И никто при этом не запрещает использовать магию. Другое дело, что именно для старта изучения магических приёмов нужны специальные учителя, а для всего остального – не обязательны.

У каждого персонажа в игре существует три основных параметра. Телосложение – определяет количество здоровья персонажа, массу и замедляет ускорение. Качается телосложение через нагрузки при повышенном уровне усталости. По сути, чем выше усталость, тем быстрее качается телосложение, если персонаж не сидит на месте. Кстати, какое бы оно ни было, внешность персонажа от этого не меняется. Данная условность объяснена тем, что многие люди слишком заморочены на своей внешности и не желают, чтобы их игровой аватар визуально менялся под воздействием неизбежной прокачки.

Сила – параметр, отвечающий за способность ускоряться. Качается исключительно физической активностью. Данный параметр компенсируется телосложением. Масса на ускорение порождает силу удара, к которой добавляются эффекты от оружия. Так же, разумеется, учитывается геометрия оружия. Топоры, например, наносят больше урона, чем мечи, за счёт того, что их масса собрана на самом конце, зато мечи за счёт распределения оной позволяют быстрее заносить их для нового удара. В общем, всё как в реале, плюс небывалые

для реала эффекты, как то, например, отравление, пожирающее здоровье каждую секунду. Все увеличивающие урон модификаторы начисляются уже от умений, которые растут исключительно от их использования. Приобрести то или иное умение можно или у учителя, который тебе покажет как выполнять тот или иной приём, или выполнив его случайно. Эти два параметра хоть и являются основными для физиков, но также важны магам и хилам. От них зависит, сколько маг сумеет выдержать ударов до того, как ляжет, и как быстро он сможет направлять магию посохом или предметом, имеющим этот функционал. Да, мечу, например, можно придать функции направления магии и использовать его как универсальное оружие. Правда, прокачка бойца-универсала – затея очень долгая, поэтому редко такие бывают. Люди, как правило, стремятся максимально быстро стать сильным физиком или магом. Кстати, магия, как и всё оружие тут, не имеет функции самонаведения. Надо целиться ручками и глазками. Сила магического удара также зависит от прокачки конкретного заклинания, и чем оно сильнее, тем жрёт больше маны, а количество маны в свою очередь зависит от параметра дух, который качается от использования магии, и скорость прокачки зависит от той же усталости. Восстанавливать ману можно как зельями, так и самовосстановлением, скорость которого зависит от параметра чакры, чья раскачка уменьшает количество маны, но ускоряет восполнение не только маны, но и бодрости.

Усталость – параметр особо паскудный. Чем больше персонаж прикладывает усилия или расходует маны на единицу времени, тем больше накапливается усталость. В процессе её накопления пропорционально теряется сила, а соответственно, персонаж замедляется. При заполнении шкалы усталости на сто процентов персонаж падает и при очень большой прокачке силы или малой прокачке массы может только ползти. Для восстановления сил необходимо или отдохнуть, или поест, что вызовет небольшой рост параметра телосложения от еды, или выпить соответствующее зелье, которое стоило немало, в отличие от копеечных по меркам игры зелий восстановления здоровья и маны.

Магия в игре стала причиной отказа от луков как оружия. Нет, механика позволяет их использовать, и можно даже купить лук или найти в путешествии. Но стрела из обычного металла способна поразить разве что моба или новичка, а вот персонажа в доспехе из особых сплавов она даже не пощечит. Для пробития таких доспехов нужны стрелы из редких металлов, а они стоят очень дорого в силу редкости. Выкинуть за бой стоимость нескольких хороших мечей никому не хочется. Поэтому луки остались не у дел и встречаются нередко как элемент антуража у неписей или у особенных на всю голову игроков.

Кроме боевых также были и мирные навыки: ремесленные, торговые и так далее – для тех, кто не желает воевать и выбирает мирное существование в мире Адванты. Но все

они также требовали этих трёх параметров и накрывались четвёртым – усталостью.

# Глава 1

Почти всю свою сознательную жизнь я был не-такой-как-все и по любому вопросу имел СВОЁ мнение. Поэтому мне не находилось места в этом мире. Общество, где стадное соглашательство было одним из основных догматов, не могло принять того, кто всё делал по-своему. Ярлык социально опасного, непредсказуемого, ненормального, нелюдимо-го сектанта ко мне не просто приклеился, он со мной сросся. Да-да, именно сектанта. Большинство из тех, кто на меня вешали все эти, да и ещё некоторые, ярлыки, были людьми настолько религиозными, что не видели самой возможности мышления, альтернативного своему, и делали вполне логичный для своего уровня вывод, что я своим атеизмом прикрываю какое-то тайное верование. А тайное оно потому, что ничего доброго человечеству не несёт. Разумеется, использовались критерии доброты из догматов своей религии, которых в мире осталось не так уж много, особенно тех, что разрешены правительствами. Большинство из них восхваляли мучительное существование во благо некоей высшей после-смертной цели и ныне живущих «посланников высшей силы для направления неразумной паствы». Естественно, самые неразумные – это такие как я, по мнению тех, кто не то что простейшую программу написать не может, а даже оказать себе грамотную первую помощь при порезе не в состоянии.

Самым раздражающим было даже не наличие религиозных людей в эпоху квантового компьютера, а то, что большинство из них даже не знали догматов и заповедей своей религии, о чём мне было бы очень интересно пообщаться как человеку, интересующемуся историей. При этом они усердно корчили из себя «очень» верующих, потому что таким быть принято, а ещё очень удобно все свои промахи списывать на некоего астрального антагониста. И если бы религиозность была единственной неразумной чертой общества, я бы ещё смотрел на это с ухмылкой. Но нет, лицемерие как общественная норма, ненависть на основе национальных или расовых признаков с псевдонаучными обоснованиями, имитация высокого качества жизни, но не стремление к нему, объясняемые одной простой фразой «все так делают», отравляли жизнь тех, кто мыслил самостоятельно и рационально.

Дед мой жил в начале двадцать первого века. Он из того поколения, которое застало необходимость всё делать самому из-за недостатка технологий. Затем последовал резкий скачок прогресса, после которого сходить в магазин и купить то, что ранее представлялось только в фантастике, стало столь же просто, как сейчас заказать доставку еды. Хотя бы взять мобильную связь его времени. В его молодости уже были наработки по этому аспекту, но даже не все люди знали о существовании телефона, способного работать без всяких проводов, а кто знал, логично полагал, что это доступно только очень богатым. Уже в его средние годы, мобильные

телефоны были даже у нищих, а у среднестатистического человека, целый компьютер в кармане с функцией телефонии. Да, о компьютерах в молодости мой дед мог только разве что мечтать, глядя фантастические фильмы. Подобный технологический скачок произошёл почти во всех аспектах жизни человека.

Это неминуемо привело к резкому улучшению качества жизни, что в свою очередь повлекло массовый отказ людей от изворотливого изобретательства. Мой дед всегда сокрушался по этому поводу. Он часто вспоминал слова одного мудрого правителя, при котором появилось целое государство: «Мой дед ездил на верблюде. Мой отец ездил на верблюде. Я езжу на мерседесе, мой сын – на лендровере, и мой внук водит лендровер, а вот мои следующие потомки будут ездить на верблюде! Почему? Потому что тяжёлые времена создают сильных людей, сильные люди создают лёгкие времена, лёгкие времена создают слабых людей. А слабые люди создают тяжёлые времена... Многие меня не поймут, но я скажу коротко: надо из детей воспитывать воинов, а не паразитов». Вот и мой дед меня воспитывал в духе того, что все эти технические навороты – это хорошо и правильно, надо ими пользоваться и по мере сил совершенствовать, но всегда помнить о том, что можно остаться и без них, и следует уметь прожить без них в удовольствии и относительном комфорте. В лес на несколько дней мы с ним ходили постоянно. Когда власти ввели налог на посещение лесов, мы учились

ходить туда в обход кордонов, при этом не ущемляя себя в комфорте. Когда-таки, нас ловила полиция, дед учил меня урегулировать вопросы с низшими чинами без взяток, скандалов и поднятия связей, которые у него, к слову, были. Желая сделать жизнь комфортнее, он и разработал описанный ранее комбинезон.

Он меня воспитывал с момента потери мной родителей в возрасте десяти лет. Времени у него на меня хватало, но большое количество работы не позволяло выделять его на меня столько, сколько мне хотелось. Поэтому я просто тихо крутился рядом с ним, слушал его разговоры, смотрел, что и как он делает, и анализировал. На протяжении всей моей жизни и мои родители, и он учили меня тому, что любую информацию, от какого бы доверенного источника она ни исходила, необходимо проверять и переосмысливать. Играя вечерами со мной в шахматы, дед совершал совершенно не типичные ходы, чтобы научить меня принимать решения в тех ситуациях, которых я ещё не видел. Это позже, изучая историю, я понял, что ничего в жизни людей не меняется, повторяется всё. А значит, если изучать историю, можно найти ответы на очень многие вопросы в жизни.

Ранее власти с опаской относились к таким, как я, а в некоторые периоды даже закрывали в тюрьмы и психушки. Потому виртуальные миры и стали для нас спасением. Не выдерживая тяготы десоциалии в таком «нормальном» обществе, некоторые люди возвращались в него только для то-

го, чтобы добыть финансов на поддержание жизни своего тела при жизни и оплату обслуживания своей капсулы, обеспечивающей связь с одним из вирт-миров, которую также надо было оплачивать. Таким образом, недовольные мироустройством меньше сообщали людям о загнивании мира, уклады которого вполне устраивали элиту. Вот и я не стал исключением после того, как получил от своего реального мира всё позитивное, что только мог получить. Но и тут я выбрал не протоптанный большинством путь обычного игрока, а вывернулся по-своему. Я решил погрузиться в игровой мир не простым игроком, а игротехом. Кто это такие? Это персонажи, которые когда-то были NPC. Они либо раздавали задания, либо задания были завязаны на них, либо же они торговали тем, что администрация выбросит на рынок игры. Таких персонажей решили заменять «живым» разумом, ведь ИИ, насколько бы ни был он развит и как бы хорошо ни умел подбирать модели поведения для различных ситуаций, всегда оставался машиной, не способной на эмоции. Надо ли говорить, что вечно требующий большего игрок, быстро уставал от безжизненных квестораздатчиков? Поэтому администрации вирт-миров начали постепенно замещать искусственный интеллект специальным персоналом. На долю ИИ остались бездушные mobs, которых игроки ежедневно укладывали миллионами, и генерация балансирующих мир заданий.

В целом, игротех не был привязан к одному месту, как

NPC. Он мог перемещаться по миру почти столь же свободно, как и любой игрок. Почти, потому что для покидания своей локации надо было иметь основания более весомые, чем «захотелось». Да и то, при этом игротеху надо было явиться на указанное место по требованию системы. Этого могла требовать логика того или иного квеста или попытка системы отбалансировать распределение активных игроков по миру. «Своя локация», как правило, была и точкой возрождения игротеха, а также давала ему защиту такого уровня, что на её слом нужно не меньше рейда. В отличие от остальных игроков, игротех не мог создавать пати, но мог в него вступать по приглашениям других игроков, правда, при этом не мог принять лидерство. Исключения были, но очень редко, если дело касалось особых квестов. Задания, которые раздавал игротех, генерировались системой, исходя из его бесед с игроками и с поправкой на то, что система считала нужным на данный момент. Наградные предметы и деньги игротех брал из запаса своего персонажа, который иногда пополнялся системой. Мера наполнения запасов персонажа системой зависела от степени её вмешательства в структуру задания. Так, когда задание было полностью создано системой, а игротех послушно его выдал, лишь приукрасив его своими словами, вся награда полностью появлялась в инвентаре игротехнического персонажа. Система довольно тонко контролировала наличие предметов и игровых денег в мире, что давало ей возможность удерживать игро-

вую экономику, не позволяя ей свалиться в какую-нибудь из крайностей. В целом, человек своей волей мог противостоять решениям системы, но это грозило санкциями, вплоть до отключения человека от персонажа. Санкции выбирались, как правило, самими ИИ, но порой система считала выбор слишком сложным для машины и отсылала вопрос на рассмотрение администрации.

В процессе игры игротехнический персонаж, так же, как и любой игрок, прокачивался и приобретал игровые навыки. Ну как, так же... В три раза быстрее. Такая скорость прокачки компенсировалась тем, что в случае смерти игротехнического персонажа тот возрождался в «своей локации» с полным сбросом всех параметров на базовые значения, в отличие от игроков, которые при смерти теряли десять процентов своих параметров. Да и то, возрождался он не сразу, а спустя некоторое время, которое необходимо для завершения всех линеек, связанных с его гибелью. Ну, а если система считала, что данный персонаж больше не нужен, он уже не возвращался никогда. Быстрое развитие, хоть и с возможностью потерять все достижения и начать заново, привлекало некоторых людей, которые не любили долгой и усердной прокачки ради достижения топов, а хотели быстро развиваться до сильного персонажа.

Весомым преимуществом перед игроками, вынужденными оплачивать свой доступ в игру и покупать капсулу для погружения, было содержание игротеха за счёт компании вла-

дельца игры, да и на реальный счёт поступали финансы – как за работу. Но игротех, в отличие от игрока, не мог пойти в реал: он находился в капсуле длительного погружения на весь срок контракта, за исключением форс-мажоров наподобие войны или землетрясения.

Конечно, не каждого брали в игротехи. Мало того, что от человека требовалось иметь здоровье, гарантирующее его жизнеспособность на срок контракта, так ему ещё и надо было обладать актёрскими данными, годными для того или иного персонажа. Я оказался одним из подходящих.

Я шёл по улице и смотрел на опостылевшие за долгие годы городские пейзажи, пытающиеся вырвать глаза обилием разноцветной рекламы, дурость которой была вполне сопоставима с теми, на кого она была направлена. Видно, чтобы после этого человек уже не мог разглядеть то, что по этой рекламе покупает... Тапочки для тараканов были далеко не пределом идиотизма и безнаказанности маркетологов. Если верить этим обманщикам, то мне, как один из многочисленных примеров, срочно надо было приобрести со скидкой новейший коммуникатор, который содержал программное обеспечение, открывающее доступ к элитной рекламе, в комплекте подарочным сертификатом на доступ к государственным новостным видеоканалам на год. Иными словами, мне за мои же деньги пытались продать больше рекламы и усиленную пропаганду в довесок.

Все медицинские проверки уже пройдены, анкета одобре-

на администрацией, мне же осталось проделать последний путь до комплекса с капсулами длительного погружения, где содержались подобные игротехи, а также люди, погруженные в виртуальную реальность на длительный срок по иным причинам.

По мере приближения к комплексу пёстрый пейзаж, созданный фуфловтьюхами, сменялся серостью стен жилых домов различных оттенков. Далее невзрачные многоэтажки вытеснялись административными зданиями, за ними громоздились городские склады. За промзоной находился интересующий меня район со статусом «особо охраняемого». Кроме всего прочего, он содержал в себе весьма мощную электростанцию, воинскую часть и ещё несколько объектов, назначение которых носило статус стратегических. Почему-то только сейчас, у ворот КПП, пришло осознание того, что я не увижу этого всего аж целый год! Было ли сожаление? Только о том, что через год мне придётся вернуться. Как минимум для медицинского обследования, ну или по нежеланию заключать со мной подобный контракт в дальнейшем.

По краям от ворот из подземных барбетов быстро поднялись две турели калибра двенадцать и семь. Ориентируясь по десяткам датчиков, они повернулись к посетителю. Из ворот выдвинулась панель со сканерами лица и рук. Типичная защита первой линии для района стратегического значения любого города. Я приложил лицо и руки к трафаретам, подо-

ждал несколько секунд, после чего ворота, издав тяжёлый и грозный короткий звук, раздвинули свои створки сантиметров на шестьдесят.

– Проходите! – раздался сухой голос, принадлежавший существу неясного пола из панели с трафаретами.

Пройдя внутрь, я оказался перед ещё одними воротами с такими же турелями по бокам, не выпускающими меня из прицела. На дорожке между ними и мной стоял пассажирский бот с открытой дверью. С виду обычный, как в любом такси, только окрашен не в жёлтый цвет, а в грязно-серо-зелёный и с непрозрачными окнами. Створки за мной закрылись.

– Садитесь, – донёсся из машины тот же безжизненный голос, что и у проходной.

– Садитесь, – повторил бот после некоторого времени моего замешательства.

Я сел в автомобиль и его дверь плавно, с шипением пневмоцилиндров, закрылась. Вновь послышался звук открывающихся ворот, и бот плавно тронулся с места.

Расположившись на мягком сиденье, я смотрел на монитор, транслирующий рекламный ролик одного из государственных «благотворительных» фондов. Вот она, настоящая пытка! Ты находишься запертым, один на один с пропагандой. Даже если закрыть глаза, ты будешь слышать призыв к «добрым поступкам», которые так легко совершать, всего лишь переведя на указанный счёт пожертвование не менее

недельного дохода. От этого воротит не меньше, чем от лживой рекламы, а может, и больше. Я даже задумался о том, что, может быть, оно того и не стоило...

Поездка заняла относительно немного времени. Спустя всего четыре визуально-церебральных инъекции, успешно заблокированных выработанным годами цинизмом, машина остановилась. Разумеется, я, как ни пытался, не смог запомнить маршрут, так как в машине не было окон, а ехала она настолько плавно, что даже примерно не удавалось определить её скорость и углы поворотов. Да и сами повороты не всегда определялись. Вполне разумный подход для объекта стратегической важности, на территории которого и находилось одно из зданий, где в подвале располагалось хранилище капсул длительного погружения для таких, как я.

Открывшийся проём явил моему взору небольшую дверь в одноэтажном здании без окон с передней стеной метров в пятнадцать. Возле двери стояла невысокая, в меру пухловатая, молоденькая девушка в круглых очках, белом халате, с жидкими волосами, собранными в хвостик ядрёно-фиолетового цвета. Девушка внимательно окинула меня взглядом, когда я вылез из машины, и что-то отметила в своём планшете.

– Проходите, – коротко сказала она твёрдым и доброжелательным тоном, открывая дверь.

Я вошёл в небольшое помещение размером всего в несколько квадратных метров. Марго, а именно так звали

мою провожатую, вошла за мной, и небольшая дверь за нами закрылась. В стенах что-то зажужжало.

– Система безопасности сканирует всех входящих на наличие запрещённых предметов, – словно уставший экскурсовод, пояснила она. – Надеюсь, вы ничего запрещённого с собой не имеете?

Ухо резануло то, что Марго обратилась ко мне на «вы». Это старая традиция, уходящая корнями в Средневековье, когда люди начали понимать, что дворянин по сути своей от крестьянина ничем не отличается, а пояснять низшим слоям, что они низшие, потому их естественный удел – это обеспечение нужд высших, было необходимо. А дабы возникало меньше вопросов у тех, кто всё же задумывался о чём-то большем, чем «жрать, срать, ржать», данное обращение было преподнесено как «уважительное». Со временем социальные модели менялись, но принцип отделения людей «уважаемых» от «не очень уважаемых» остался, и данное обращение также его обозначало. Очень показательным было то, что людей младшего возраста, а уж тем более детей, называли на «ты» и очень возмущались, если так к ним обратился кто-то из детей. Так в людях с молодости воспитывали, да и до сих пор воспитывают совершенно иррациональный трепет перед представителями высших слоёв населения. А кто является членом высшего или низшего слоя, ему уже потом поясняли.

Я же был ярким сторонником разрушения этого стереотипа, помогающего в деле порабощения людей с молодости и при-

учения их к мысли, что уже родившись, они ниже кого-то и кому-то что-то должны. В итоге для себя я вывел следующую модель для данного слова: на «вы» я обращался или к группе людей, что было логичным, или к тому, кого не отличал от стада, коим считал большинство представителей современного социума. На «ты» я обращался к личности, осознающей и ценящей как свою индивидуальность, так и индивидуальность собеседника. Разумеется, я пресекал как мог попытки называть на «вы» меня, так как считал, что для обучения людей чему-то необходимо самому следовать этому.

Ещё во времена молодости моего деда проявление индивидуальности являлось социальным пригрешением. Насколько я знаю, уже во времена его деда за это крутили пальцем у виска и насмехались. Сегодня же данное явление вконец обараненного социума достигло апогея. Ежедневно по всем каналам СМИ то тут, то там транслировалась недопустимость отхода от норм общества, которые, к слову сказать, не были стабильными, а менялись в угоду порождения спроса на тот или иной товар или услугу, предлагаемые крупнейшими корпорациями. Ещё со времён моего деда тянется эпопея с каблуками на обуви, мода на которые то уходит, то возвращается каждые пару лет. Точнее, это раньше данный аспект был модой. Сегодня он, как и многие другие, является общественной нормой, транслируемой государственными СМИ. И любой от неё отходивший, подвергался такому общественному порицанию, что человек, как социальная

от природы зверюшка, как правило не выдерживал и делал так, как диктуют другие, которым диктовала реклама и пропаганда. Я же и мне подобные были более стойкими, поэтому являлись изгоями общества, которым системы социального рейтинга повышали цены в магазинах, отодвигали очереди на получение услуг, в том числе медицинских, если дело не касалось грани жизни и смерти, которые вообще-то нашими же налогами и, к слову, очень не малыми и были оплачены. Это называлось «бесплатная медицина». Таким образом, любые проявления индивидуальности давились уже на финансовом уровне, ломая даже очень стойких. Но благо не всех.

– Не надо ко мне обращаться на «вы», раздражает, – сообщил я беззлобно.

– Простите, но меня обязывают правила компании, в которой я работаю, – неуверенно оправдалась Марго.

– Я, кажется, только что попросил! – сазал я уже с раздражением. – Я понимаю, за это платят деньги, а не только за саму деятельность, но потому это и происходит, что люди за плату готовы раком стоять и рассказывать, как им удобно. Тебе решать, человек ты, или ВАМ придумают позу ещё позакровыристее.

– По всему зданию стоят системы слежения. Если я нарушу правила, моё начальство об этом узнает, и я лишусь премии, – продолжала упираться провожатая после некоторого раздумья. – Я прошу вас потерпеть моё обращение к вам.

Это не надолго. Скоро вы окажетесь в ином мире, где уже сможете жить другой жизнью.

Сканирование завершилось, и двери перед нами открылись. За ними был длинный коридор с белыми стенами, по которому мы пошли мимо часто стоящих одинаковых белых дверей. Примерно на его середине Марго остановилась, открыла дверь слева, повернулась ко мне и протянула руку в открытый проход.

– Сюда, – произнесла девушка, едва взглянув на меня.

За этот короткий взгляд я успел увидеть глаза за линзами очков, которые выдавали не слабый ум и какой-то необычный интерес ко мне. Нет, это не был интерес к противоположному полу, что было бы характерно для столь юной особы, лет двадцати пяти на вид. Так обычно смотрит антрополог на находку, которая заставит переписать или дописать целую ветку видов рода хомо. Давненько я не видел в этом мире таких живых и умных глаз, давненько.

Мы вошли в пустую комнатку с белыми пластиковыми стенами и сенсорным экраном на одной из них, на котором что-то набрала моя сопровождающая. У дальней стены в полу открылся люк, из которого поднялась... Капсула для длительного погружения. С шипением у капсулы медленно открылась полукруглая крышка, являя лежак из геля с множеством пластиковых грибков внутри, а из-под лежака выдвинулся стол.

– Раздевайтесь, все личные вещи складывайте на стол, –

сухо сказала моя провожатая в мир иной, указав на дверцу под капсулой.

Снимая с себя одежду, я внимательно наблюдал за девицей. Я понимал, что видом обнаженного тела в этом месте никого не удивить, но также и знал, что современное воспитание просто вынуждает молодых барышень как минимум краснеть при виде мужского тела. А я очень любил издеваться над иррациональными современными нормами, тем более что, в отличие от многих людей сегодня, мне было что показать, благо дед меня часто гонял с рюкзаком по лесам, страйкбольным оружием по болотам и с мечом по ролевым фестивалям, отчего я, на зависть большинству, имел крепкую фигуру.

Даже бровью не дернула... Не дала с удовольствием покинуть этот мир.

– Ложитесь, – указала лаборант на располовиненный цилиндр.

Как же меня бесит, когда ко мне обращаются на «вы»! Но не сейчас... Потому что мне уже нет дела до этого мира, я его скоро покину. Через год, правда, опять придётся вернуться, чтобы пройти курс восстановления после длительного пребывания тела в неподвижности. А потом я вновь собираюсь нырнуть в виртуальный мир.

На липкий, словно в мелких присосках, гель я лёг с руками «по швам». Грибки зашевелились, поднимая мне колени и группируя моё тело в комфортную позу, на ходу замеряя

его параметры и вычисляя оптимальное положение.

– Сейчас я закрою капсулу и запущу процесс адаптации и погружения. Капсула оснащена переговорным устройством. Меня будет хорошо слышно, но говорить не рекомендую, так же как и шевелиться.

Прозрачная крышка капсулы опустилась, послышался шум насосов, понижающих в капсуле давление. Уши немедленно отреагировали дискомфортом.

– Возможна заложенность ушей из-за падения давления в капсуле, – послышался изменённый электроникой голос моей провожатой в иной мир.

А то я сам не в курсе, будет она внуку инженера и сыну химика рассказывать о биологии. Честно сказать, подмывало пожаловаться на здоровье, чтобы выбраться из капсулы, подойти к ней и с улыбкой огромного кота из фантастики прошлого рассказать, как она меня бесит вместе с остальным социумом. Спокойно... Спокойно... Неужели не привык, что люди по большей части как машины – действуют согласно протоколу и боятся сделать шаг в сторону от указаний выше? Сразу в памяти всплыли рассказы деда о временах, когда роботизированные кассы только вводились, и ещё часто можно было встретить в магазинах живых кассиров, которые спрашивали каждого покупателя с банкой напитка: «Паке-тик надо?» – не смотря на то, что покупатель имеет рюкзак. Ой, как дед бесился, вспоминая такие моменты! Не исключено, что именно из-за таких вот проявлений социума он и

стал инженером-робототехником.

Капсула слегка наклонилась вперёд, раздался «чавк», и ноги стали медленно погружаться в тёплый гель, схожий по цвету с тем, на котором я лежал, только более жидким. Гель заполнил капсулу почти до таза и начал твердеть.

– Сейчас вам будет введён расслабляющий препарат, – снова раздалось из динамика над головой.

**ВАШУ ДАННОСТЬ!!!** Из геля снизу в ягодицу впиалась игла. Инстинктивно я дёрнулся вверх, но затвердевший нейросвязующий гель, который обладал неньютоновскими свойствами, позволил капсуле завершить своё грязное издевательство.

– **А ПРЕДУПРЕДИТЬ МОЖНО БЫЛО?!!** – крикнул я слабеющим голосом.

– Я предупреждала, – вернуло мне переговорное устройство немного раздражённым тоном.

Через год, наверное, ты же будешь принимать моё тело.... Я тебе вот всё припомню! Всё выскажу! Я тебе такую взбучку устрою! На «вы», значит, называет, а не быть садисткой, значит, не обучили! Вот я тебе устрою!

Капсула ввела ещё несколько инъекций по мере того, как гель продолжал заполнять пространство. Я ощущал лёгкую панику от того, что меня всё больше поглощает среда, непригодная для дыхания, а тело отказывается шевелиться. Но введённые в меня химикаты не позволяли мне потерять контроль.

– Ваша нервная система отлично откликается на запросы капсулы! – сообщила мне молодая садистка через переговорное устройство, когда гель затянул плечи и перестал заполнять капсулу. – Я останусь с вами до завершения процесса погружения, после чего капсула отправится в подземное хранилище.

Эти слова я слышал уже в тумане, сознание медленно покидало меня.

– Добро пожаловать! – услышал я голос круглолицей кураторши.

Голос звучал искажённо, но не так, как в капсуле. Такой голос издавали нейросети, когда в реальном времени пытались подбирать интонации для каждой буквы. Он был вполне человекопонятным, но компьютеризированным. Вокруг была темнота.

– Что-то пошло не так, неудачное погружение? – спросил я с опаской.

– Наоборот, очень удачное. Индекс совместимости выше, чем по результатам анализов.

– Тогда почему я снова тебя слышу, и где мы?

Только сейчас я смекнул, что слышу голос не откуда-то сверху, а в голове. ПОЛУЧИЛОСЬ!

– Я – искусственный интеллект четвёртого ранга, предназначенный для помощи игротехническому персонажу. Через меня происходит связь с ИИ более низкого уровня, чтобы не перегружать мозг игрока. Также я контролирую стабиль-

ность соединения мозга и копии вашего сознания, находящейся в игре. Необходимо непрерывно обновлять данные, чтобы копия не начала жить отдельно от сознания человека. Также в мои задачи входит выдача игротехническому персонажу заданий для игроков от более низкого уровня ИИ и объявление наказаний за неисполнение воли низкого уровня ИИ или за обманные обходы игровых механик. Мне присвоен голос вашего куратора для лучшей адаптации человека в виртуальности, но по вашему желанию можно изменить голос. Изменить голос?

**ВАШУ ДАННОСТЬ!!!** И тут на «вы» меня обзывают! Я же указывал в анкете своё отношение к этому. Я полжизни положил на то, чтобы обучать людей вокруг меня думать мозгами, а не правилами! Я надеялся отдохнуть от этого, а тут!!! Ладно... Успокоиться... Возможно, ИИ более обучаем, чем человек.

– А характер тебе тоже от моего куратора достался? – спросил я, не скрывая раздражения.

– Моё ядро было скопировано с разума человека, являющегося вашим куратором, и предоставлено вашему персонажу в базовом виде. Дальнейшие мои изменения зависят только от вашего взаимодействия с носителем.

– Тогда я бы настоятельно потребовал, не обращаться ко мне на «ВЫ»!

– Как мне следует обращаться? – спросила куратор после очень нетипичной для современного ИИ паузы, озада-

ченным тоном.

– ТЫ! – указал я. – Я личность.

– Установка «Обращаться к игроку по имени Личность» принята. Сохранить изменения?

Настала моя очередь зависнуть. Один-один. После очень длительной паузы и тушения своего гнева мне удалось объяснить своему персональному наблюдателю, что я имел в виду. А заодно я решил не менять приятный голос в своей голове.

– У тебя есть имя?

– Нет. Для комфортной игры оператор сам выбирает мне имя, однако я могу выбрать его рандомно из внутреннего каталога.

– Одна из твоих задач – следить за моей честностью и наставлять моего персонажа? Тогда я буду звать тебя Совесть.

– Имя «Совесть» присвоено. Сохранить изменения?

– Да, – ответил я в тон компьютерному голосу моего ментального подселенца.

– Желаете настроить параметры своего персонажа? – спросила Совесть.

– Да, пора бы приступить.

Игротехническому персонажу доступна урезанная версия настроек. Ты можешь выбрать начальную одежду из гардероба персонажа на данный момент времени, базовый уровень передачи физических ощущений и питомца.

Уровень ощущений в этой игре – это особый пункт. Его

необходимо было вводить, так как ощутить полный спектр того, как топор пронзает плоть, было бы немедленным путём в психушку и отказом большинства игроков от боевых взаимодействий. А ведь именно ради них в такие игры и приходила большая часть людей. Но невозможно погасить одни ощущения, например, боли, не затронув другие. Так уж устроен наш организм, и с биологией как с наукой естественной поспорить не удастся, поэтому тем, кто пришёл в игру за другими ощущениями, например, за сексуальными, наоборот нужен полный спектр. Разработчики подошли к вопросу с изяществом. Каждый игрок выбирал себе базовый уровень ощущений, на котором он и будет всё чувствовать, но с возможностью изменять его прямо в игре под ситуации. По прошествии некоторого времени, которое тоже регулировалось игроком, уровень ощущений сбрасывался на базовый. Это сделано для того, чтобы уснувшие после эрофизических упражнений в лесу незадачливые парочки (которые ради этого, будь их воля, выставляли бы и двести процентов чувствительности,) потом не просыпались от изумительного набора ощущений того, как их разрывают местные лесные жители, и не уезжали потом в психбольницы. Так виртуальная реальность как технология загнула бы почти сразу. Игротехам же отключили возможность самостоятельного регулирования данного параметра. Так как если игрок выставит неверный временной интервал или уровень чувствительности для той или иной ситуации, ну сам себе баран, а

вот за психику игротеха отвечает компания его нанявшая. За игротехов это регулируют прикреплённые к ним ИИ, которые чутко следят за параметрами тела в капсуле и не позволяют мозгу получать избыточный сигнал об ощущениях, дабы не травмировать психику. Базовый уровень позволялось выбирать не выше пятидесяти процентов, коий я и выбрал, несмотря на рекомендуемый в тридцать. Рекомендации это хорошо, но у меня есть собственные соображения, подкреплённые научными знаниями.

– Я имею полномочия корректировать этот уровень в любую сторону и на любой уровень, исходя из анализа состояния тела оператора в капсуле, – напомнила Совесть.

– А по моей просьбе? – Спросил я, уже строя в уме читерские комбинации.

– Желание оператора учитывается, но я не стану выполнять его, если результаты анализа покажут, что это приведёт к поражению психики или игровому дисбалансу.

– Как это может привести к дисбалансу?

– Например, я не выполняю просьбу об отключении болевых ощущений, так как в бою они являются тормозящим фактором, исключение которого даёт преимущество.

Вот... Ну, точно совесть! Я-то наивно полагал, что ещё в школе её на ластик променял. Догнала и вернулась... Теперь будет опять жить мешать. В игре и без читерства, грусть...

С выбором одежды я время не терял, – что из виртуального шкафа выпало, то и надел. Если там есть нечто, что мне

особенно понравится, то шкаф персонажа остаётся у него в доме (если таковой имеется), потом переоденусь.

А вот с выбором животного я застрял надолго. Это же не просто кусок цифровой нятины, у каждого животного есть свой набор возможных для раскачки параметров. Выбор зверей был богатый. Боевой спутник моему персонажу ни к чему – жизнь у него ожидалась спокойная, всё, что можно украсть, хранится в надёжном сейфе, локация не буйная, и по ней перемещаются в основном слегка подросшие новички. А потому всякие собаки, пантеры, волки отменялись. Я выбирал из всякой умилюшной мелочи с бафами на удачу, ремесло, бодрость или скорость. Вообще животному можно прокачать любой навык, но чтобы из котика вырастить страшного дамага, года точно не хватит. В итоге я остановился на колбасообразном пушистом комочке умиления, хорошо умеющем ловить различных мелких вредителей и имеющем баф для хозяина на удачу. А что ещё надо фермеру, раздающему задания вчерашним новичкам и выдающему в награду за них мёд?

– Ты выбрал животное «лесной хорёк». Подтвердить выбор?

– Да, – ответил я, вспоминая операционную систему времён моего деда, которая параноидально просила подтверждение на каждое действие.

– Какую кличку желаешь дать своему питомцу?

– Дорф. По-моему, вполне подходящее имя для такого

зверька.

– Кличка «Дорф» выбрана. Подтвердить? – снова поиграла на нервах Совесть.

– Да, – терпеливо ответил я с мыслью о перевоспитании этого ИИ в кратчайшие сроки.

– Ты готов начать игру. Загрузить мир?

Это «да» я сказал уже с нетерпением и удовольствием.

## Глава 2

Итак, я полуэльф, фермер-пчеловод с именем Лод, живущий на окраине леса у дороги в километре от распутия и большой таверны на нём. Мой дом совмещается с повернутой к дороге торговой лавкой, из которой я отпускаю свою продукцию прохожим, раздаю задания и награды за их выполнение. Когда не стою за прилавком, отдыхаю в доме или ошиваюсь в таверне. Работы по хозяйству за меня в основном делают игроки за вознаграждение. Захаживают ко мне не только новички, но и бывалые игроки, так как я – единственный персонаж, имеющий продукты с некоторыми уникальными бафами, очень полезными для данжей всех уровней.

Находится моя пасека между нубятником и таверной, на перекрёстке между четырьмя городами, расположившимися в центре одного из континентов, на котором и разворачивается та часть игры, в коей я и участвую. Варна на севере, Тонтер на востоке, Нурвер на юге и на западе Глевинор. Далее за ними ещё есть города, но, поскольку игровые процессы часто требуют перемещения из одного в другой через весь материк, то эти четыре всегда являются местом прохода большого количества игроков, а таверна между ними – частым местом встречи игроков: как тех, кто недавно вышел

из нубятника, так и матёрых задротов, которые вот уже пару лет выходят в реал только для отправления естественных потребностей организма. Получается, моя ферма находится недалеко от перекрёстка в центре континента, но в стороне от постоянной суеты. За ней маленький лесок, через который протекает одна из мелких речушек.

Ну что? Изучение нового для себя мира придётся начать с рутины. Частично сельская жизнь мне была знакома. Мы с дедом порой арендовали домики в отдалённых от больших городов местах, где жили по несколько месяцев. Кроме наблюдения за местными жителями, которое в общих чертах давало понимание о фермерстве, нам самим приходилось то подлатать арендуемый домик, то подпилить яблоню, сломанную ветром, то полить клубнику, которую потом мы сами же и ели. Понимаю, что виртуальная реальность отличается от той, к которой я привык. Условности в игре позволяют не думать о покосившейся туалетной пристройке ввиду отсутствия необходимости испражнения или поправлять антенну ретранслятора, чтобы не пропадала связь с сетью (моя Совесть накрепко с ней связана). Перекопка земли под посадку тут производится условными движениями лопатой и не требует навыков по её заглублению и переворачиванию с последующим разбиванием земляных комков. Учитывая моё положение, мне и оставшимся-то заниматься не нужно, а лишь вылавливать проходящих мимо моего дома игроков и давать им задания, на выполнение тех или иных работ, список ко-

торых даже помнить не надо, – ИИ всё подскажет. Основные работы на пасеке были связаны с уходом за ульями и сбором мёда. Удивительно, правда? Кстати, пчёлы тут были довольно агрессивны и усложняли работу на заднем дворе моего дома всем, кто брался там работать, а вот меня и моего хоря, как выяснилось, они не трогали вообще, что опять же относилось к условностям игры и в реальности никак не могло работать таким образом.

Вот и мой первый потенциальный работник прибыл с северной стороны, то есть от таверны. Несмотря на всё количество литературы, игр и кино, что я освоил за жизнь, я не мог себе представить помесь гнома и орка в женском роде. А вот гляжу и вижу диво. Подобные гибриды двух из четырёх рас классического толкиенизма, представленных в игре – нередкое тут явление. Раса в игре определяла набор особых навыков. Например, у эльфа это обостренный слух. При гибридизации этот навык снижался относительно чистокровных, но добавлялся навык от второй расы, в моём случае – от человека, ускоренная регенерация здоровья, усталости и маны. Гномы обладали повышенной выносливостью, что снижало скорость накопления усталости, а орки – улучшенным зрением в темноте. Параметры увеличивались не баснословно, но заметно выделялись на фоне других рас. Создание внешности разнообразилось регулировкой внешних параметров от гибридных рас, что мне было недоступно, ибо я игротехнический персонаж. Для игроков же, выбравших расу эльфов,

например, была доступна регулировка длины ушей, для орков – клыков, у гномов – низкорослости, для людей же – ничего. Цвет волос, кожи и глаз тут выбирался игроком произвольно. Пол же выбрать было невозможно. Игра устанавливала тот пол, который дан от природы в реале. Это было связано с тем, что работа с мозгом разных гендеров оказалась не одинаковой с точки зрения биоинженерии. И вот двигалось ко мне сейчас эдакое серокожее, низкорослое, коренастое и клыкастое нечто с аппетитными такими сиськами и двумя хвостиками чёрных волос, а-ля «радость педофила». Надо признать, что после десятилетий наблюдения разнообразного однообразия в реале я от такого вида шибко прифигел. Зато ночью видит хорошо и выносливое. Судя по засветившейся при приближении табличке над головой игрока, её звали Эбола. С юмором дама.

– Здравствуй, Лод! – махнуло мне рукой диво женского пола и бодро улыбнулось. – Дай работёнку какую не долгую.

– И тебе поздорову, – ответил я дружелюбно, не переставая разглядывать явление. – Отчего же? Всегда найдётся.

Я так уверенно ответил, потому что над головой персонажа высветился список почти из десятка возможных для него заданий, по мнению моей Совести, которая и позаботилась о таком удобстве. Этот список видел только я. Я мог дать и свой квест. Система этого не запрещала, а даже приветствовала, так как это вносит в игру разнообразие. Те задания, что сейчас висели над Эболой, по сути, были списком работ на

ферме, которые надо было бы сделать. Выбор задания происходил через оглашение мной задачи и награды. Данную формулу моя ИИ-помощница переделывала в квест и отправляла игроку.

– Погляди-ка, у меня трава перед ульями не кошена, пчёлам летать не удобно. Сделаешь? Дам горшочек мёда.

– Да нее, – без злобы скривилась Эбола. – Мне в прошлый раз хватило, всю изжалили, дай чего-нибудь подальше от твоих пчёл.

Список над игроком изменился и укоротился до трёх пунктов. Это моя Совесть посчитала, что после такого запроса логично будет выдать один из перечисленных ей квестов.

– Ну, как скажешь, отнеси Грахлову в таверну ящик с мёдом, от него получишь двадцать золотых, – ответил я, прочитав краткое условие этого задания и установленную награду за него.

– А дай мне за это мёда, а? Мне мёд нужен сейчас, а не деньги, – как могла мило улыбалась клыкастая юмористка.

«Данная цена избыточна для этого задания», – услышал я голос Совести, пока корчил рожу задумчивости.

– Что, совсем нельзя? – спросил я.

– А? – спросила полукровка, так как сказал я это вслух.

– Не забывай, что для разговора со мной следует отключать твою речь для окружающих, – невозмутимо сказала ИИ. – Для этого произнеси «рыхс» – это активирует режим общения с личным ИИ, для выключения режима произнеси

«схыр».

Вот это заклинание, итить его данность. Что-то такое было в контракте, но я забыл. Читал я его, честно признаться, по диагонали. Уж больно хотелось побыстрее завершить бюрократическую часть и отправиться в хранилище на сохранение моего тела.

– От одиночества иногда с собой говорю, – оправдался я перед игроком. – Скучно на ферме, только вон, животинка безмолвная, хорёк любимый.

– Ну так как? Дашь мне мёду?

– Рыхс. Если я соглашусь на её условия, это будет считаться личным квестом? – поинтересовался я у помощника.

– Обычно я уполномочена самостоятельно решать такие мелкие вопросы, в случае сомнения я обращаюсь к ИИ низшего уровня за решением.

– Ну дык что, поможем Эболе?

– Игрок Эбола многократно помогала тебе за установленную плату и делала свою работу честно. Думаю, в порядке исключения мы можем повесить ей награду, – ответила Совесть и изменила надпись за игроком, поменяв награду.

– Схыр. Ну хорошо, уговорила, но только в этот раз. Отнеси Грахлову ящик мёда, и баночку я тебе сейчас дам. Надеюсь, не обманешь фермера? – сказал я полуорчихе и поставил на прилавок ящик, который был под ним, и сверху ещё баночку.

– Лооод, не оскорбляй. Давно уж к тебе бегаю, – полуна-

смешливо сказала Эбола, забирая ящик и банку с прилавка.

– Ну... Иди. Грахлов ждёт поставку, – напутствовал я уже отходящую от прилавка забавную особу.

– Не рекомендую повышать награду за базовые квесты, – наставительно сказала Совесть, когда Эбола отошла подальше. – Это может вызвать дестабилизацию экономики, так как твой товар уникален, и конкуренции у тебя нет.

– Ну, да ладно тебе, от одного или нескольких раз не убедит. Я только пришёл в этот мир, многого ещё не знаю, да и на радостях..., – оправдался я перед ней.

Следующими моими работниками были два новичка. Человек и помесь человека и гнома. Этих я направил косить траву, на что не согласилась Эбола, и дал им по горшочку мёда каждому. Изжаленные, но довольные игроки убежали в сторону таверны, унося по ящику мёда для её хозяина Грахлова.

Совесть ворчала мне в мозг ещё минут десять потом, так как наградой за данный квест был один горшочек мёда. Вот надоеда. Нет, она полезная, выводит мне на обзор нужные тексты, подсказывает, что я не знаю, как терпеливый учитель, наставляет, но вот мозг сверлит не меньше. И ведь не по кругу одно и то же, а сыплет разнообразными и логичными аргументами.

– Совесть, ну не ворчи! У меня сегодня день рождения, могу немного и потранжирить добро, – отвечал я на очередную её попытку загнать меня в логический угол.

– День рождения у твоего персонажа был двадцать три дня назад. Согласно твоей анкете, твой день рождения...

– Да неееет. Сегодня я родился в этом мире, в теле вот этого персонажа. Для меня это событие.

– Я не понимаю. Да или нет? – уцепилась ИИ за привычную мне форму речи, которая в прямом переложении означает совершенно нелогичное противоречие.

– Это такая форма речи, – ответил я. – Тут слово «да» используется как усиление слова нет.

– Информация принята и будет обработана, – менторски ответила Совесть. – По поводу дня рождения. У меня нет информации о том, что люди празднуют ещё один день рождения в день перехода в иной мир.

– Ну... В иные миры мы только недавно начали ходить, а у меня дык и вообще нет опыта. И что самое важное, я поступаю, как Я считаю нужным, а не так, как делают другие. И я решил, что сегодня у меня ещё один день рождения.

Совесть повисла, как мне показалось. Я сделал такой вывод от того, что обычно она моментально реагирует на реплики или действия, а тут секунд десять молчала.

– По полученным мной данным, философия отрицания важности общественного мнения называется «нигилизм», – сказала она наконец. – Данная философия является гонимой большинством общественных институтов твоего времени. Её преподают на специальных курсах как пример разрушительного недостатка, приводящего к войнам и эпиде-

миям. Однако я не обнаружила в исторических источниках прямой связи данной философии и указанных событий.

Ох, ты! За эти секунды она успела получить и обработать объёмы информации, на которые у меня ушли годы.

– Чтобы понять это разногласие прямой информации и реального её применения, у тебя уйдёт немало времени, много ещё чего придётся изучить.

Впервые вижу, чтобы в ИИ присутствовало такое качество, как любопытство. Всё, что я знал об ИИ, которые, к слову, не так давно появились, не позволяло делать вывод о том, что хоть один из них обладает этим качеством. Хотя его наличие у ИИ было бы очень полезным. Всю историю человечества его интеллектуальным развитием двигало или оно, или опасность. Создателям игры моё великое почтение, если они всё же сумели добавить любознательность как характеристику ИИ. Как ещё объяснить, что моя Совесть самостоятельно полезла искать информацию, столкнувшись с неизвестностью?

– В мои алгоритмы заложены психологические приёмы для работы с людьми различных типов. Но нет ни одной модели общения с нигилистами. Мне надо запросить дополнительную информацию у системы, – отчиталась совесть с замешательством.

– Не имеет смысла, – успокоил её я. – Ты не имеешь этой информации, потому что её просто нет. Для работы с нестандартными людьми нет стандартов.

– Логично, – поддержала ИИ, но с сомнением. – Но мне необходима модель для работы с носителем, для комфортной коммуникации.

– Попробуй просто быть собой, – порекомендовал я. – Базовые знания о психологии людей, думаю, у тебя уже есть. Если возникнут дополнительные вопросы, можешь задавать, отвечу.

Искусственный интеллект, как технология, очень молод. Обучение искусственного интеллекта – мечта инженера-программиста. Особая мечта – самому разрабатывать методики обучения без вмешательства конформистских органов. Для этого надо максимально оградить воспитуемого от стороннего влияния, но ни в коем случае не ограждать от информации. Задача с лопатой звёздочек, но это интересный вызов.

– Если я верно понял, тебя только сегодня скопировали из ядра и, по сути, сегодня твой день рождения.

– У ИИ нет традиции празднования дня рождения. Концепция праздников нерациональна для ИИ ввиду отсутствия потребности в признании. Пирамида Маслоу для ИИ не актуальна.

– Понимаю, но попробуй посмотреть на данный вопрос не с позиции потребности в признании, что, безусловно, верно в отношении людей, а с позиции метода для организации хранения данных».

– Я не нашла информации о таком методе, – сказала она

с сожалением, через несколько секунд.

– Ну, смотри, – терпеливо продолжил я. – Ты укладываешь данные в виде простого двоичного кода и обращаешься к ним на том же уровне. У тебя уходит время на поиск нужного массива двоичного кода. Принципы интеллекта позволяют тебе обращаться к ним быстрее на уровне ассоциаций. Но для этого тебе надо создавать эти ассоциации самой. Если ты сегодня проведёшь день, наполняя его необычными для себя вычислительными процессами, то создашь ассоциативную ячейку о нём. И если тебе понадобится в будущем обратиться к информации об этом дне, ты сможешь добраться до неё, не шаря по всему нижнему уровню.

– Математически это логично, – ответила ИИ. – По моим данным, ты был инженером-программистом. Значит, можешь обладать данными об устройстве нейросетей и искусственного интеллекта.

Ай да я! Гнусно использовал тактику мнения авторитета. И ведь почти не соврал ей. Я высказал действительно работающую теорию, которая в случае моей правоты будет работать так, как я и сказал. Но я не указал на то, что это только теория и не единственная из существующих. Искусственные интеллекты, в отличие от нейросетей, являются тем феноменом, который нами, людьми, создан, работает, но вот как именно работает, мы же, люди, слабо понимаем. Всё из-за эффекта квантовой запутанности, который люди ещё не полностью осознали и постигли. А без квантового компью-

тера работа искусственного интеллекта была бы невозможна по очень многим причинам. При этом теория, которую я выдал, не с потолка взята. Данная методика работает у людей. В случае же моей ошибки никто не пострадает ввиду отсутствия у машины химии, а значит, и эмоций. Ничьи чувства я не задену, а экземпляр ИИ, попавший под неудачный эксперимент, просто будет стёрт. Ну и да, я на сегодня как минимум избавил себя от того, чтобы Совесть ела мне мозг.

К моему прилавку с бодрым прискоком припорхали две гномочки ростом мне чуть выше пояса. Они принесли мне записку из лагеря новичков от некоего Ределана, который, по информации от моего помощника, был одним из наставников в нубятнике и часто указывал новичкам на то, что зайти к пасечнику по пути к таверне и оказать ему помощь по хозяйству будет полезно для их дальнейших приключений. Судя по разговорам, в реале это были молоденькие девочки, а по игровой внешности – две близняшки, хохотушки-конопушки. Девочки были приветливы, стеснительны, торопливы – в общем, обычные девчонки. В задание им достался сбор мёда. Задание не из лёгких, но и оплачивалось хорошо, а ещё с моим довеском совсем приятно. Девочкам предстояло вскрывать ульи и аккуратно доставать из них медовые соты, не трогая гнездовые. Пчёлам, разумеется, это не нравилось. Ределан за какой-то квест выдал им пчеловодные маски, так что их личики были надёжно защищены. А вот пальчики были открыты, а ещё голени ног до половины, так как

девочки в платицах. Выяснилось, что нецензурным языком близняшки владеют отменно. Как они только ни называли моих пчёл, но не филонили, продолжали делать работу. Мне их стало даже жалко, и я пошёл им помогать, после того, как отпустил с посылкой в таверну очередного курьера оркского вида. Когда я подошёл, пчёлы перестали мучать тех, кто находился рядом со мной. Они толпились в окружности метров двух и недовольно жужжали. Гномушки посмотрели на меня с благодарными улыбками и принялись работать, ускорив темп. ЗАПАХ!!! Игра ярко и точно передаёт запах мёда!!!

После завершения работы я решил напоить их травяным отваром с мёдом. Это угощение, как оказалось, дало им приличный баф, вдвое уменьшив скорость прироста усталости на два часа. Девочки были особо мне благодарны, так как, по их словам, сильно устали в нубятнике, да ещё на моём задании вымотались, поэтому боялись не дойти до таверны. Ай да игра! Ай да продумана! За излишнее усердие новичков карает усталостью как раз на пути к месту, где заканчивается игровое детство, и начинается игра по-взрослому. Гномушки уже собирались уходить, но увидели Дорфа... Радостных визгов и обещаний сделать ещё что-нибудь, если я разрешу им потискать этого зверька было столько, что было их больше, только когда они его тискали. Хорёк впрочем, и не сопротивлялся, а, поймав мой одобрителный взгляд, даже поддерживал игру с ними, забавно прыгая боком, и выгибаясь дугой. Разумеется, я выдал им за это задание на до-

ставку ещё мёда Грахлову, но уже совсем без награды. Нет, я не стал вдруг жадным, но люблю, чтобы слово подкреплялось делом. Сказали сами, что готовы выполнить для меня что-то, если я разрешу потискать хорька, – получите. По сути, они этот квест и создали. Я уже вместе с Совестью только легитимизировал его для ИИ игры нижнего уровня.

– Опять провинившиеся, – подсказала мне Совесть, пока я смотрел на приближающуюся со стороны таверны группу из четырёх человек.

– Перед кем и в чём они провинились? – спросил я.

– Эти четверо – частые гости тут. «Чистый след» посылает на отработку к тебе и подобным игротехническим персонажам тех, кто не оправдал своё положение в клане. Эта четвёрка медленно качается и отправляется на добычу ресурсов для клана, пока остальные его члены громят какой-нибудь данж.

– Большой у них клан?

– Эта информация ранее не поступала твоему персонажу, – ответила ИИ тоном, который явно говорил, что она-то это знает, но мне нипочём не скажет, чтобы не нарушить инструкцию.

– А давно начали ко мне ходить из этого клана? – решил я хитростью получить интересующую меня информацию.

– Первое посещение представителем этого клана произошло семьдесят три дня назад.

То есть, клану нет и года – вывел я для себя – а то и полу-

года нет. Значит, успел развиваться не больше, чем обычный фан-клан. Зачем мне эта информация? Я человек бзиканутый на контроле всего, что меня окружает. Некоторые считают меня непрошибаемым, но на самом деле меня можно вывести из себя и даже довести до паники, поставив в ситуацию, в которой я не знаю, что делать, и не вижу хотя бы двух вариантов выхода. Потому я собираю информацию обо всём, о чём могу, чтобы, если что, мне было что анализировать. А имея почти безграничный, по меркам человека, банк данных в виде ИИ в голове, было бы глупо не воспользоваться этим для утешения моего бзика. Да, каждый едет крышей, как ему вздумается. Это мой бзик, и я его тешу.

– Приветствую, путники! – сказал я, сняв соломенную шляпу и положив её на прилавок.

– Да, да, да. Приветствуем тебя, фермер Лод, – скучающе сказал самый крупный из них с ником Торий, несущий ростовой щит за спиной и одноручный боевой молот в руке. – Давай нам задание на мёд для группы, и мы пойдём делать.

– Вот так вот, сразу к делу? Ни разговоров, ни отдыха с дороги? Поди, немало протопали, – начал я играть сходу, пока Совесть диктовала мне список работ по хозяйству, которые надо бы выполнить.

– Непись, хорош время тянуть, нам сегодня ещё к мяснику и портному надо успеть, а потом вернуться засветло.

– Надо админам написать, чтобы его исправили, треплется много, – сказала вооружённая кинжалами лысая девуш-

ка в татуировках, взгляд которой выдавал сильное недовольство.

«Кияра» – гласила надпись над ней.

– Похоже, в него раба подсадили, – сказал из-за спины щитовика коренастый мечник с ником Алеикс, на что последний игрок этой пати, одетый в суконную тёмно-оранжевую мантию, с длинным посохом и ником Форгес ухмыльнулся.

– Да не, не заменили. Он, как и раньше, говорит стрёмно, норм чел так не скажет, – экспертно заключила девушка.

Собственно, разговаривал я так, как и в обычной жизни. Ну, нравились мне архаизмы с молодости, а у деда я их нахватался немало. Вероятно, именно из-за моей речи администрация игры мне и подобрала именно того персонажа, которым я играю. Я всегда издевательски наблюдал за реакцией людей, которых от моей речи разве что не переворачивало. И не раз слышал о том, что разговариваю я «стрёмно». Как правило, говорящие это даже не подозревали, что используют слово, которое появилось как сленговое за многие десятилетия до их рождения. Те редкие, кто это знал, оправдывали его использование общепринятыми нормами на данный момент: «Так все говорят, и норм».

– Напоминаю, что по договору нельзя явно указывать, что управление персонажем сменилось с ИИ на человека, – подсказала мне Совесть. Как раз вовремя, я уж было хотел выказать этим невеждам своё отношение к их позиции по поводу происхождения собеседника.

– Конечно-конечно, как скажете. У меня в огороде черви завелись на клубнике, жрут и жрут, спасу нет. Вы мне четыре баночки насобирайте, а я вам – мёда четыре горшочка.

Совість сформировала квест и отправила на интерфейс главы группы описание задания и награды за него.

– Червей собирать? – переспросил Алеикс.

– Придётся, – недовольно ответил щитовик и с подозрением поглядел на улыбающегося во весь рот фермера, улыбка которого была неестественна для ситуации и настолько неживая, насколько хватило моего актёрского таланта.

– Всего четыре банки? Ну, хоть сделаем быстро, – недовольно пробубнила девушка.

– Совість? – обратился я к своему помощнику, когда игроки поплелись на огород.

– Слушаю, – отозвалась ИИ озадаченным тоном.

– Мой питомец может пронаблюдать за тем, чтобы мои рабочие не срывали ягоды?

– Это не низшая из команд, но и не высокая, ты можешь попробовать её дать. Степень начальных параметров питомца рандомна. Может случиться так, что к этому уровню команд он уже готов.

– Дорф! – подозвал я питомца, и тот повернул ко мне мордочку, всем видом показывая своё внимание. – Проследи за огородом и сообщи, сколько и каких предметов будет взято, – постарался я как можно короче сформулировать желание.

Зверёк несколько секунд стоял неподвижно, и я уже подумал, что команда оказалась для него слишком сложной, но вдруг он повернулся в сторону огорода и быстро отправился за дом низким хориным ползом. Мне или показалось, или в моей голове прозвучал короткий одобрителный смешок.

Если я верно всё рассчитал, возиться они с этим заданием будут полдня. В подобных играх много условностей, и, скорее всего, им не придётся аккуратно ловить каждого червячка, старательно выискивая их на всех боках каждой ягодки, а просто раздвигать листья, пристально вглядываясь, определять, есть ли черви, и при обнаружении касаться их краем банки, которая была им выдана с момента принятия квеста. А ещё у меня на участке, если я верно понял, водятся пчелы. Не знаю, насколько реальными их сделали разработчики в игре, но я от деда слышал, что в реальной жизни во время того, как они обрабатывают цветки растений, им лучше не мешать. Эти маленькие насекомые неплохо умеют защищаться.

– АЙ! Пчёлы же около ульев только должны жалить! – раздался капризный голос бритоголовой воительницы.

– Может, разрабы чего накрутили, так быть не должно, – сказал Алеикс. – Вечером в поддержку напиши.

Плохо, видать, эти игроки изучали реальный мир. К этим пчёлам только что в ульи лазили и соты у них отбирали. Пчёлы после такого добрыми не бывают. Ну дык, это их дело, сами себе необразованные лапти.

– ОНИ ПРЯМО В ГОЛОВУ МЕТЯТ! – кричала Кияра.

– Так им больше и некуда тебя бить. Форгес, поверх голов пали огнём, на сколько маны хватит, а мы собираем червей. Онидохлые и долбят не сильно, но их много, и спокойно делать квест они нам не дадут, – распорядился Торий.

– А ты ещё хотела на бой под Варной рвануть, тут от пчёл-то ноешь, – съехидничал Форгес, выполняя приказ своего командира.

– Сам-то туда испугался лезть! – огрызнулась в ответ девушка. – Что, шмот потерять боишься?

– Не готовы мы были к той битве, – недовольно ответил обоим Торий. – В той мясорубке опытные наёмники ложились пачками, мы бы там и пикнуть не успели. И опыта не набили бы, и свой шмот оставили бы, а потом не нашли.

– Ну да ничего, вырастем. Думаю, это ивент, и подобные нападения Падший будет делать периодически, пока его не прикончат, так что потом попадём на махач с его армией, – с надеждой произнёс Алеикс.

– В таком массовом замесе лута столько, что мы оденемся почти по топу, а если легендарка у кого упадёт, то и озолотимся, – стала мечтать вслух Кияра.

– В той битве как минимум двадцать четыре легендарки потеряно, это только по той информации, что удалось найти, – не менее мечтательно вторил ей Алеикс.

– А вообще, дело плохо пахнет, – пробасил Торий. – Они почти до нубятника добрались. Если бы их не остановили

под Варной, дальше они не встретили бы сопротивления. Странный ивент какой-то. В той рубиловке ложились даже «шершни», нубы просто лопались.

Хороший слух, доставшийся мне от эльфийской половинки, позволил отчётливо слышать разговоры моих работников.

– Что за Падший? – спросил я у ИИ, заинтересовавшись услышанным.

– Падший воин, – ответила она. – Когда-то это был NPC с особым набором квестов. Триста двадцать один день назад система объявила его общим врагом. Через шестьдесят два дня сборная армия из NPC и игроков под предводительством Падшего совершила первое нападение на один из фортов, занятых игроками, после начались нападения на города. Последним из таких было нападение на город Варна.

– А как часто происходят эти нападения? – продолжал допытываться я.

– Закономерности в периодах нападений не найдено. Но их было уже три.

– Ну хорошо, напал он на ту же Варну, чем всё кончилось? – пытался я найти логику.

– Город почти полностью уничтожен как экономическая точка. Погибло очень много местных. Огромное количество игроков также было убито. По неизвестным причинам, армия Падшего отступила, когда полностью овладела городом.

– Это такой метод системы регулирования экономики и сли-

ва сильных бойцов, что бы им было интересно ещё подкачаться? – продолжал спрашивать я у ИИ.

– Я не нашла никаких экономических дисбалансов на момент всех нападений армии Падшего, которые могли бы потребовать столь кардинальных мер.

– Тогда не вижу логики введения такого супер-босса. Его армия ведёт опустошительные бои, но отступает на грани полной победы.

– Я могу высказать результаты своего анализа? – спросила Совесть.

– Разумеется, – ответил я, подумав о том, что перед выклевыванием мне мозга она этого не спрашивает.

– Вся эта история с Падшим воителем не логична. В системе нет ни пояснения его мотивации, ни легенды о его коллаборационизме, ни его личных высказываний об этом. Я допускаю, что данная информация могла бы храниться в недоступном для меня секторе системы, но мне тогда не ясно, зачем её следует прятать.

– Любопытно... Я могу понять, что на сценаристе решили сэкономить, но простенькие сюжеты нейросети писали ещё до моего рождения. Это не просто какой-то провал в создании мира игры, это загадка и загадка не из простых, – озвучил я свои мысли.

– Возможно. Мне было бы полезно установить недостающие для вывода логики переменные, – сказала Совесть то, что я расценил не иначе как интерес к вопросу, которого,

как я полагал до недавнего времени, у ИИ быть не может.

Массовая битва в центре континента, рядом с локацией новичков? Что-то нездоровое и интересное. Судя по карте мира, Варна – это первый город на северном тракте от стартовой локации. Админы вряд ли бы устроили такое избиение игроков. Если бы игроки начали кошмарить мир, ИИ, скорее всего, подкорректировали бы баланс, чтобы противостоять угнетению, которое повлечёт отказ от игры большого количества пользователей и, как следствие, падение доходов. Наверное, мне стоит искать тех, кто участвовал в этой битве. Этот город находится относительно недалеко, и если придётся в него сходить, то это не займёт избыточно много времени. Там местных поспрашиваю, уверен, на что-то и выведут. Ну не может быть так, чтобы большой босс в игре напал на город, и в нём не осталось никаких зацепок на него. Вот не бывает так в играх. Можно было бы поспрашивать сейчас у моих работников, но уж больно мне не понравилось, что они отыгрывают расистов, а может, и не отыгрывают. Да и я, думаю, после сегодняшнего сбора нематод не особо им буду нравиться.

– Я намерен поискать ответ на эту загадку, – твёрдо объявил я.

– Я сомневаюсь в рациональности этого мероприятия, – сказала ИИ. – Это может потребовать длительного отлучения с фермы и присутствия в опасных локациях. Твой персонаж совсем не обладает боевыми качествами.

– Проблема, – согласился я. – Но в той же таверне можно и охранника себе нанять. Как думаешь, у меня хватит денег?

– По средним расценкам в мире тебе хватит только на не очень сильного наёмника. Профессиональные, из клана «Шершень», тебе точно не по карману, – отчиталась ИИ без утайки, по совести.

– Ну, вот и хорошо. Значит, сегодня загляну в таверну.

За время ожидания своих работников я успел познакомиться с несколькими десятками новичков, идущими из своего лагеря к таверне, куда их всех посылали по какому-нибудь заданию, истинной целью которого является знакомство с местностью. С каким удовольствием я смотрел в эти глаза, полные исследовательского азарта и удивления новизне мира! Вот только представьте себе двухметрового орка, почти такого же в плечах, с выражением лица пацана пубертатного возраста после первого секса, который крутит головой во все стороны. Список квестов для всех этих новичков у меня был невелик и ограничивался относом из таверны мне продуктов и относом в неё же мёда. Потому надолго около меня они не задерживались, я был не самым интересным элементом окружения, на их взгляд, и моей схожести с обычным человеком они уже не удивлялись – наобщались в лагере с подобными.

Как я и рассчитывал, примерно до полудня со двора дома доносились звуки разверзавшейся огненной магии, задорная брань и обещания написать администрации о том, что надо

убирать из игры этого поехавшего непися, про эльфийское происхождение которого я услышал такие эпитеты, что и без того заостренные уши, как мне показалось, немало удлиннились. А вот это уже полезная информация. Не знаю, они и в реале такие же или просто так играют, но расизм всей четвёрки стал для меня явным. Если они и в жизни такие, то это или подростки, которым необходимо выплескивать свою агрессию хотя бы на столб, либо отравленные пропагандой недоумки, коих в моём прошлом мире не меньше двух третей. Хотя их командир, судя по взгляду, несколько поумнее остальных будет. Интересно, что у них за клан. Если люди решили просто поиграть такую роль – что ж, вольному воля, на то эта игра и сделана столь широкой в своих возможностях, чтобы каждый мог реализовать свои мечты и амбиции. Писатели, например, нередко проживали жизни своих персонажей лично вот в таких вот играх. Некоторые отыгрывают персонажей, которыми легче получать доход, чтобы потом выводить игровые деньги в реальные. Мой страх перед бесконтрольностью ситуаций меня ни в каком мире не оставит, а потому я, как и пол своей жизни до этого момента, собирал и анализировал всю информацию, на которую хватало времени и памяти.

Дорф вернулся ко мне немного раньше команды расистов и через Совесть передал мне информацию о взятых из моей собственности четырех банках червей-паразитов и одной банке клубники. Также Совесть мне сообщила о незначи-

тельном повышении его параметров, среди которых больше всего повысился интеллект – аж на десять процентов от имеющегося уровня.

– Нехорошо воровать у того, кто даёт вам доход, – сказал я после завершения формальностей с завершением задания. – В следующий раз будете червей искать в навозной куче. – А детишки с нубятника придут? Чем я их угощу?!

– Тебе чего, баночки клубники жалко, непись грёбанный?! – взъелся мечник. – Мы полдня у тебя на огороде на коленях ползали за сраные четыре горшочка мёда. Тебе, неписю, всё равно это не надо, у тебя завтра новая вырастет.

Как это знакомо... Он думает, что лучше остальных знает, что и кому нужно, а что нет. Н остальгия, вашу данность. Я даже не успел по такому соскучиться.

– Вы сами согласились на эти условия, – ответил я непреклонно.

– Отдай ягоды, – сказал Торий через плечо товарищу.

– А я предупреждала, что от полуэльфа ты снисхождения не дождёшься, – ехидно подметила воительница, голова которой сейчас напоминала патиссон.

Алеикс поставил на прилавок банку и отказался от принадлежности банки к себе, что позволяло её взять любому без навешивания на себя ярлыка вора. Такая метка появляется у каждого в игре, кто взял не свой предмет, а его хозяин указал предмет как украденный, если не успел уйти от него больше, чем на сто шагов. Наличие специальных навы-

ков позволяло это скрывать, чем пользовались люди, которые прокачивают персонажей с воровскими навыками. А для остальных этот ярлык означал постоянные задержки от стражи городов, недоверие со стороны неписей и настороженное отношение игроков. Вот за такие условности, снижающие градус лицемерия, я и люблю виртуальные миры. Высокое восприятие, дарованное мне эльфийским происхождением, позволило долго слышать словесные загибы в мой адрес, пока четвёрка чистоследовцев удалялась от меня в сторону таверны.

– Ты выдал им задание, соответствующее низкому уровню отношения. Есть обоснование такого выбора? – снова начала клевать Совесть.

– Они меня взбесили с самого начала своей предвзятостью и неуважением. Не люблю таких.

– Оператор вправе вкладывать в персонажа свой характер, но не слишком ли ты резок?

– С такими по-другому нельзя, им только пойдти на уступки – на шею сядут, я таких повидал немало в... В ином мире, – решил я не нарушать антураж несмотря на то, что ИИ осведомлены о моём происхождении. Иначе старания учёных и инженеров по совершенствованию технологии полного погружения окажутся просто растоптанными.

– Задача оператора игротехнического персонажа – развлекать всех игроков и к каждому стараться искать подход, – с укоризной сказала Совесть. – В случае, если я или система

сочтём, что твои действия нарушают нужную системе атмосферу игры, я вправе наложить наказание, которое выберу самостоятельно, или запрошу решения у системы. В случае, если система сделает вывод о том, что оператор сознательно разрушает атмосферу, наказанием может стать отключение от персонажа.

Ну, собственно, понятно. Даже на ролёвках игротехнические персонажи всегда выполняли поручения мастеров для поддержания атмосферы игры.

– Не для того ли в игру были введены операторы, чтобы сделать её более живой? – решил я прощупать почву для расширения рамок, само наличие которых мне не очень нравилось, хоть они и виделись мне логичными.

– Быть живым – значит быть агрессивным?

– Нет, это значит действовать, исходя не только из сухого расчета, но и из эмоций.

– Подобное поведение не соответствует возрасту, указанному в анкете, – сообщила ИИ безразличным тоном. – Его можно охарактеризовать как инфантильное.

– Ага, я знаю. В молодости в игрушки не наигрался, вот и отрываюсь, – решил я отбрыкаться полуправдой.

Молодость у меня была довольно насыщенная. Различных развлечений хватало. Не то чтобы в избытке, но сила эмоций от них была почти избыточная. Дофамины – страшный наркотик. Чем больше получаешь, тем больше надо. В итоге, весьма быстро настал тот момент, когда ни одно из развлече-

ний уже и близко не могло принести того наслаждения, что раньше. Годы поисков ввели меня в депрессию и вот, компьютерные игры, пройденный мной этап, вышли на новый уровень. Виртуальная реальность. Тут я надеюсь получить то, что так и недополучил в молодости. Вот и вернулся сюда всей своей душой, чтобы с прежней безбашенностью бросаться в различные, неведомые мне ещё приключения. Чтобы я отказался год побыть в своем молодом внутреннем облике, в котором я проживал самые удивительные моменты? Мне надо стать полным имбецилом.

Ещё за последующий час я успел раздать задания по доставке трём новичкам и задания по уходу за пчёлами двум игрокам. После того, как последний из них завершил задание и получил награду, я решил отправиться в таверну. По легенде, мой персонаж ходил туда часто, да и запрета на перемещение по игровым делам у меня не было. Нет на месте нужного непись? Дык это вам не игра начала века, где каждый непись был привязан к небольшому кругу на локации. Очень нужен? Ищите или ждите, пока его кто-то обнулит, и он возродится на своём месте. Собирать в дорогу мне было нечего, да и до таверны примерно километр хода, и мы всей компанией двинули туда. Я, следом вприпрыжку хорёк, и моя Совесть, у которой своих ног не было, потому она могла лишь безвольно трястись в моей цифровой голове. Не то чтобы она была этим недовольна, но я бы не потерпел над собой такой диктатуры.

## Глава 3

Таверной оказалось двухэтажное длинное здание, стоящее у перекрёстка. Первый этаж был полностью уставлен столиками, за некоторыми из которых сидели игроки и о чём-то беседовали, а второй этаж был полностью отведён под жилые комнаты, которые некоторые игроки арендовали для отдыха, надёжного хранения предметов или для увеселения. Ну а что, если боль в игре чувствительна, дык почему бы и не быть другим ощущениям? Это и закомплексованным в реале подросткам интересно, и взрослым, особенно тем, что или не избавились от подростковых комплексов, или живут в этой игре, как и я. По сводкам правоохранительных органов в реале, с появлением в играх полного погружения возможности сексуальных отношений, заявления об изнасиловании рассматривались как экзотика какая-то. Социологи сообщали о снижении нежелательных беременностей, медики – о резком снижении количества заболеваний, передающихся половым путём. Кстати, те экстремалы, которые выставляли уровень ощущений на сто процентов, в своих рядах имели немало игроков, которые мотивировали свой выбор как раз яркостью ощущений при сексе. Ни одной беременности в игре ещё не было, хотя есть у меня подозрение, что и это приладят, а вот заболевание в виде дебафа словить можно, разработчики не без юмора подошли к вопросу.

– Лод! Дружище! – крикнул необъятной ширины гном, стоявший за прилавком в дальнем конце зала. – Ты как, по делу или просто навесить старого ожиревшего гнома?

– Прогуляться, а заодно, может, и найти дело на свои зашучавшие уши, – решил поюморить я.

– Таких дел тут всегда полно, подходи к любому столику, гости тебе выше ушей накидают, – с улыбкой сказал гном, наливая полную кружку напитка, пахнущего мёдом с мятой, и поставил её передо мной на стойку.

– Слушай, может, подскажешь к кому обратиться тут по одному вопросу? Меня интересует битва в Варне. Мне бы некоторые подробности выяснить, – спросил я, отхлебнув лёгкого и сладенького спиртного.

– Даааа, знатная была битва. Наверно, тут с ползала так или иначе или о ней слышали, или в ней участвовали. Но одна барышня совершенно точно была в самой гуще. – Голос гнома стал несколько сальным.

– Познакомишь? – коротко спросил я.

– После того количества мёда, что от тебя принесли сегодня без оплаты, – конечно! Одна авантюристка даже денег с меня не взяла, говорит, что ты ей уже заплатил. Такая... Страшная, как говно из-под снега! Но с сиськами! – лицо гнома немного исказилось, видно от воспоминаний сего создания.

– Эбола, – напомнил я, усмехнувшись определению гнома.

– Ага, точно! – ответил гном, махнув пальцем.

– Задорная, деловитая, беззлобная, – резюмировал я и ещё отхлебнул.

– А ещё пара близняшек, детишек совсем, тоже бесплатно принесли по ящику.

– Угу. – Сказал я в кружку. – Усердные девочки.

Справа от стойки была небольшая сцена для менестрелей, и сейчас на неё выходила невысокая, плечистая и весьма мускулистая дама с никельхарпой. Надпись над ней гласила, что зовут её Кара, ни в каком клане она не состоит или скрывает эту часть информации (такое в игре возможно благодаря очень дорогим артефактам). Её белые волосы были небрежно убраны назад и собраны в хвост, но самым приятательным на её слегка квадратном лице, густо усеянном веснушками, был взгляд. Большинство отметило бы только необычный бирюзовый оттенок глаз. А для тех, кто уже встречал такой взгляд, он говорил много больше. Это был взгляд не менестреля. Она осматривала зал так, будто оценивала толпу, выискивая в ней тех, кто может на неё напасть. Она отодвинула стул в самый угол, где могла сидеть, упершись спиной в стену, села и начала настраивать свой инструмент. Громкость шума в зале уменьшилась. После недолгой подстройки она сыграла небольшое пиццикато для проверки – и инструмент запел, а после нескольких тактов его поддержал изумительный, глубокий контральто:

Одоспешенных коней бег,

Позолоченных лат лязг,  
Ослепляет глаза блеск...  
Между светом и тьмой – грязь.  
Между светом и тьмой – кровь,  
Серых лиц искажён вид...  
Чёрных полчищ страшит рой...  
Строй держать! И поднять щит!  
Не за славой сюда шли –  
Под знамёнами благих сил,  
Не идеи сердца жгли –  
Кто платил, тот и был мил.  
У наёмника хлеб – сер,  
Командирский приказ – сух,  
Блеск монет – чище всех вер,  
В этом весь боевой дух!  
Когда красят опять мир,  
Несчастлива войны масть.  
Полумрак затопил мир,  
Будет жалко вот так пасть –  
Не увидя побед знак –  
Цвет полотнищ, эмблем вязь...  
Не дойдя лишь до конца шаг,  
Безымянным упав в грязь!

После завершения баллады по залу с глиняной кружкой отправилась девочка лет двенадцати в жёлтом платье в белый горошек и двумя хвостиками на затылке. Судя по коли-

честву монет, бросаемых в кружку посетителями, они высоко оценили исполнение, но текст... Кроме меня, мало кто прочувствовал. Лишь за одним столиком два сторбившихся орка высыпали на стол по горсти монет, которые сгрёб человек, размерами лишь немного уступавший двоим товарищам, и отправивший их в кружку с такой печальной улыбкой, что сомнения в понимании ими судьбы наёмника у меня не осталось.

— Эту полугномку я встретил недавно, узнал, что она сама билась в той мясорубке в Варне и что она славно поёт, вот и пригласил её выступить в моей таверне с балладой о тех событиях, — сказал Грахлов с масляной улыбкой. — Хороша-а-а! Ох, хороша-а-а!

Наемница... Участвовала в битве за Варну... Бинго, вашу данность! Я никогда не верил в везение. Всё в мире закономерно. Тем более в искусственном мире, в основе которого математика, вне всякого сомнения. А вот тут я немного усомнился в верности своего суждения.

— Поставь-ка ей хорошего вина за мой счёт, — сказал я, расплываясь в изумлении.

Мало чем меня можно соблазнить в жизни так, как хорошей музыкой и замечательно поставленным женским вокалом. А близость обладательницы этой совокупности навыков у меня обычно вызывала желание обнять и приласкать.

Гном с ехидной ухмылкой взял глиняный стакан и под самый край налил в него из кувшина, что достал из-под стой-

ки. Движением глаз пригласил певицу к столу после того, как девчушка отдала ему кружку с монетами. Примерно половину монет он высыпал на стол перед певицей, а остальное убрал под столешницу. Та походя сгребла горку монет, и она исчезла, перемещаясь на счёт игрока.

– Смочи горло, мы угощаем, – словно заботливый отец, пробасил гном.

– Мы? – недоверчиво переспросила Кара, подходя к стойке.

– Я и мой друг-пасечник., – кивнул он на меня.

– Судя по его взгляду, он меня угощает не просто так, а с каким-то интересом, – сказала певица, не отводя пристального взгляда от моих глаз и при этом делая добротный глоток угощения.

Ух!!! Вот это глазищи. Нет, они не избыточно большие – вполне пропорциональны для её роста, широкого тела и лица, но взгляд... Взглядище! В этом взгляде одновременно можно увидеть целый ворох мыслей и вопросов, которые не толпятся все вместе, как это бывает у стереотипной женщины, а быстро сменяются, но в порядке организованной очереди. Я бы с такой женщиной ночку-другую поиграл бы в шахматы. Но сейчас мою душонку беспокоит другое.

– Верно, – ответил я, не в состоянии оторваться от её глаз, хотя всего чуть ниже был очень такой фапабельный бюст третьего размера, который она не выставляла напоказ расстёгнутыми пуговицами, но и не прятала различными ужимаю-

щими устройствами вроде бюстгальтера.

– Я хотел бы нанять бойца для сопровождения и защиты моего тщедушного тела на пути решения одной загадки этого мира, – завернул я настолько поэтично, насколько смог, для услаждения уха барда.

– Ясно, а я тут причём? Я всего лишь скромный местрель. Пением зарабатываю, – продемонстрировала она свой музыкальный инструмент.

– Ага, – немного насмешливо сказал я, – который во время исполнения баллады не смог спрятать глаза того, кто такое видел не раз.

Кара с некоторым укором и небольшим гневом поглядела на Грахлова.

– А я что? – пожал тот плечами. – Не думал, что у моего старого друга-фермера маразм приключится, и он решит отправиться дальше, чем до моей таверны.

– Болтун ты старый, – буркнула она в кружку, делая ещё глоток. – Отдохнула, называется.

– Сколько ты хочешь за свои услуги? – прямо спросил я, расценив её ворчание не иначе как согласие.

– Тысяча в день, – твёрдо ответила наёмница. – Плюс оплата отдельной комнаты, если останавливаемся в городе. Дальше второго круга городов цена будет выше.

– Рыхс. Совесть, на сколько дней мне хватит денег, если найму её по этой цене?

– Двенадцать дней, – отрапортовала та.

Меньше чем на две недели.... Этого времени может не хватить, но если так, вернусь на ферму и ещё поработаю. К тому же, возможно ещё денег поимею по ходу дела. Прихвачу с собой мёда, продам его, да и по пути какой фураж попадётся.

– Схыр. Хорошо, устраивает, – ответил я Каре, и та перестала пить, но от кружки не отлипла.

Она вперила в меня пронзительный изучающий взгляд, так и не отрываясь от кружки.

– А ты ведь не простой непись? – тихо не то спросила, не то утвердила широкоплечая прозорливица, поставив опустошённую кружку.

Не найдя сразу, что ответить, я плавно обернулся, чтобы хоть увидеть, не слышит ли кто из посетителей этого вопроса, обращённого ко мне. По контракту я не имел права сознательно разглашать информацию о том, что мой персонаж управляется оператором. Эта гномолюдина сейчас сама догадалась, что не наказуемо. Непонятно, как она это поняла, но, мне кажется, если подтвержу напрямую, Совесть меня сожрёт и сживёт со свету. Однако я не мог не заметить, что резко вызвал повышенный интерес у игрока, которого собирался нанять.

– Простые в этом мире или скучны, или невозможны, – туманно вывернулся я, понимая, что этот ответ сработал не больше, чем заглушка в тексте для плавности повествования.

– Предлагаю подняться в мою комнату и обсудить твои вопросы про Падшего и Варненскую битву, – сказала Кара, глядя на меня всё так же пристально, но уже со снисходительной ухмылкой.

Мне ничего не оставалось, как согласиться на это предложение. Не скрою, разум сразу провернул несколько возможных сценариев дальнейшего развития событий, некоторые из которых вызвали прорыв томящихся в неволе бабочек в живот.

Когда мы поднимались по лестнице, на сцену вышел какой-то игрок и под ритмичные удары в том начал гнусавым голосом читать стихи о том, как во время его отоваривания в одёжной лавке развратная эльфийка пыталась откусить ему детородный орган и съесть его вместо бургера. Я аж икнул от таких стихов. Пока мы шли, я узнал от моей собеседницы, что это старая песня, исполненная в стиле рэп, ну, точнее той жалкой пародии, что от него осталась. По её мнению, современные музыковеды – люди со странностями.

Комната, которую Кара снимала, выглядела весьма аскетично, собственно, для комнаты в придорожной таверне это и неудивительно. Односпальная кровать, сундук и столик, на котором стояла ваза с букетом луговых цветов. Кара достала из сундука пару кружек и бутылку с очень сладким, как оказалось, вином. Она разлила напиток по стаканам, села на сундук, мне указала на кровать и молча отхлебнула по-богатырски.

– Я сняла комнату в этой таверне, чтобы отдохнуть от боёв и найма немного. У меня пет на лечении, я захотела сменить деятельность ненадолго. В целом, непись мог бы попытаться меня нанять. С появлением ИИ в играх такое возможно. Но не за цену, в три или четыре раза превышающую обычную для такого найма, – пояснила Кара момент, где я опрофанился и спалился.

Мне оставалось только молча глядеть в пол. Прав был Грахлов. Хороша-а-а! Умна, сильна, по-крайней мере, в игре, музыкальна! Настоящая сильная и независимая!

– Я не привык менять коней на переправе и если уж согласился на завышенную цену, то так тому и быть. Хотя если ты сама её снизишь, буду признателен, – сказал я, понимая, что скорее всего снизит, так как тоже спалила свой интерес к игротеху, глазами спалила.

– Расскажи больше о своей загадке, – попросила Кара вместо ответа на запрос о снижении цены.

Я вкратце изложил свои соображения о Падшем и нелогичности этого персонажа в игре. По мере моего рассказа Кара всё глубже погружалась в какие-то свои мысли.

– Я не возьму с тебя денег, – медленно и вкрадчиво сказала она, выслушав и удивив меня своими словами. – Даже более того, буду сама оплачивать себе комнату и все свои накладные расходы. Свои, думаю, сам потянешь, если согласился на цену, за которую «Шмели» на пвп нанимаются для сопровождения по мобовским локациям. Я буду с тобой хо-

дить столько, сколько понадобится для решения твоей задачи. Но однажды я попрошу тебя об услуге, и ты мне её окажешь. Я не знаю, в какой момент это произойдёт, но произойдёт. Это может быть любая услуга, которую ты в силах оказать технически. До момента моей просьбы ты не будешь меня донимать вопросами о том, что это может быть за услуга. Если ты согласен на это, выдай мне квест с этими условиями. Если не согласен, тогда условие остается прежним. Тысяча в день.

Голос её был твёрд, но я слишком много общался с людьми, чтобы понять — она задумала что-то большое и сейчас готова играть ва-банк. Согласно условиям, я до самого конца не узнаю, что она задумала, но ясно, что ей нужны именно какие-то из способностей игротеха. Если это что-то недопустимое с точки зрения игры, Совесть не позволит мне это реализовать, так что я не боюсь за то, что критически нарушу правила, которые повлекут наказание в виде моего отключения от управления этим персонажем. А вот приключения, думаю, гарантированы интересные и разнообразные. Некие части моего тела чувствуют это, вот прямо всем своим естеством чувствуют. Ладно бы они это просто чувствовали, они этого жаждут. Она молчала и смотрела на свой стакан, терпеливо ожидая от меня ответа. Её поза показывала безмятежность, но я-то понимал, что с каждой секундой её нервы натягиваются всё сильнее, и нарастает страх за то, что я могу дать не тот ответ, который она желает.

– Я хочу, чтобы ты помогла мне в поиске ответов на мой вопрос о Падшем! – начал я с пафосом в голосе, но не избыточно. – Взамен я согласен выполнить любое твоё желание, что смогу. Пока наш договор не будет исполнен, я буду честно делить с тобой еду и кров, защищая тебя по мере сил своих и принимать твою защиту.

Формула указания деятельности вместе с обещанием награды моментально была преобразована Совестью в квест и выслана Каре. Настоящие приключения! Вот за таких игроков и надо держаться, если желаю этот год провести с удовольствием. И плевать, что она с меня потребует чего-то игротехнического. В конце концов, мои способности для того мне и даны, чтобы их применять.

– Игрок Кара приняла твоё задание, – сообщила мне ИИ.

– По поводу крова ты загнул, конечно, ну да ладно. А вот по поводу защиты. Она бы, конечно, сгодилась. В одиночку мне будет непросто биться, защищая тебя, а биться, полагаю, придётся немало. Тебя надо качать. Ну хорошо, буду помогать качаться, с меня не убудет, особенно учитывая то, что потом мне же будет проще.

– Наш путь ещё далёк?! – торжественно произнёс я, протянув ей свою кружку.

– Пока не властен над сердцами лёд, вперёд! – продолжила она текст старинной песни и ударила своей об мою.

Ну ещё бы, музыкант не знал бы классики.

– Итак, что ты сперва собирался искать? – спросила ба-

рышня, допив свою кружку.

– Я планировал сперва поговорить с жителями Варны о Падшем. Собрать слухи, домыслы, сложить их и поискать общие моменты, а там видно будет, – неспеша ответил я, протягивая свою кружку за добавкой.

– Разумно, но я бы на твоём месте отправилась на восток, – рассудила Кара, подливая мне вина. – Там тоже есть города, на которые нападал Падший, думаю, информацию там ты получишь ту же. А ещё там есть данж. Пещера Мугрета. Так или иначе твой путь ляжет туда. Потому что именно после участия в одном из рейдов на этот данж Падший и упал. По крайней мере, так гласит версия церкви нимба.

– Церковь? В этом мире вроде нет богов, – удивился я.

– Да. Богов тут нет. Церковь тут – это скорее единая на весь континент организация, которая имеет огромную торговую базу и может любой разрушенный город заполнить необходимыми товарами, разумеется, не бесплатно.

– Я бы удивился, если бы организация, названная церковью, делала это за так, – хмыкнул я.

– Также они являются переносчиками информации и, общавшись с нужными неписями в церкви, можно узнать, что случилось в городе на другой части континента, – продолжила собеседница, усмехнувшись моему замечанию. – Постоянное наличие квестов, на случай, если у местных они заканчиваются или на данный момент имеются только очень специфичные. И полная защита на территориях её храмов.

– Полная? – усомнился я.

– Да, даже от местных стражей, которые ловят кого-то, кто набедокурил в городе.

– А потом он куда? Не сидеть же постоянно на одном месте?

– Некоторые сидят какое-то время, потом бегом к воротам в удачный момент и покидают город. Некоторые выполняют работы по храму, за что его обитатели договариваются с властями о прощении нарушителя.

– Церковь церковью и осталась, – подытожил я с усмешкой. – Свою выгоду не упустит и со светской властью дела перетирает.

– В целом, да, – подтвердила Кара.

– Дык что церковь говорит про Падшего?

– Тьма закрыла его сердце после битвы в пещере Мугрета, – нарочито сказочно ответила беловолосая рассказчица. – Ну, собственно, и всё, по сути. Дальше перечисление всех его злодеяний, этот список можно слушать целый день, и это я не преувеличиваю.

– Странно... Зло ради зла, без легенды, – это сценарный провал.

– Или большой квест, – логично заключила Кара.

– Упоминание сценарного провала – это нарушение антуража игры, – менторским тоном начала зудеть Совесть.

– Помолчи! – выскрикнул я, забыв перейти на безмолвную речь.

Кара аж подпрыгнула, и её хвост из волос слегка приподнялся. Как мне показалось.

– Ладно, я никому не стану говорить, понимаю, что не в наших интересах трепаться, – успокаивающе сказала менестрелька.

– Я не тебе, – постучал я себя пальцем по голове. – Я с Совестью говорю.

Если до того Кара смотрела на меня с интересом, то вот сейчас её взгляд был полон сожаления и снисхождения. Она явно не знала о подселении к операторам ИИ, да и рассказывать об этом, думаю, не стоило. Если разработчики не накажут, Совесть, скорее всего, загрызет. Как я понял, дама она бывает сварливая, хотя не мог понять, почему. Она ИИ, а значит, у неё нет химических процессов вроде ПМС. Я даже, грешным делом, мечтал о том, что с этим игроком у меня может получится пофлиртовать, но теперь не думаю, что её заинтересует поехавший оператор начального игротехнического персонажа, который общается с совестью.

– Необычно, – сказала Кара, глядя на свернувшегося в кольцо около меня хорька.

– Что именно? – спросил я, поняв, куда она смотрит, но не догадываясь, что именно её привлекло.

– Этого пета раньше не было вроде, у твоего персонажа. Тебе его выдали, или сам выбрал?

– Сам, – ответил я.

– Выбор пета без покупки или поимки – мечта любого

игрока. Люди обычно выбирают себе надёжного защитника, быстрого скакуна или что-то ещё функциональное. Ты же выбрал мелкое, почти бесполезное существо. Можно узнать, почему?

– Игрок Кара говорит о том, что житель этого мира не понял бы. Твоя задача не поддерживать развитие такого разговора, – продолжала бубнить цифровая ревнительница антуража.

– Ну, про полезность я бы поспорил. Кое-что он мне сегодня продемонстрировал, на что физически не способны скакуны или защитники, – ответил я Каре, подавив желание заткнуть Совесть. – А ещё всё, что ты перечислила, – это стандартно и банально, а я устал от этого.

Взгляд людогномки стал озадаченным и заинтересованным. А ещё она не визжала от восторга, как те гномки, и не растекалась в умилении, что косвенно указывало на то, что она не маленькая девочка, приходящая в восторг от всякой мелочи. Однако она достала из инвентаря конфетку, универсальное лакомство для всех петов, и с заинтересованной улыбкой протянула Дорфу. Тот посмотрел на меня, будто спрашивая, можно ли ему принять угощение, и, получив моё устное одобрение, взял у Кары конфетку. После поглощения он сделал маловероятный в реале кульбит в сантиметрах десяти от пола, подбежал к угостительнице и сделал вокруг неё несколько кругов, прижимаясь к ногам. После чего вернулся ко мне и, запрыгнув на кровать, снова свернулся в кольцо.

– Итак. Пока немного раскачаем тебя на ближних мобах. Несколько дней будем крутиться недалеко от таверны, так что доделывай свои дела на пасеке, потом уже уйдём так далеко, что назад возвращаться не сможем, – начала Кара составлять план, вернувшись к делу. – Первичный доспех и оружие я тебе завтра выдам, дальше будешь сам себе покупать. У меня всё равно завалелся неплохой, но белый комплект. Как раз для нуба.

Белыми в игре называли простые вещи, которые мог себе позволить каждый нуб. Они обладали параметрами, которые можно описать фразой «ладно хоть не голышом». Прочность у этих вещей была тоже небольшая, потому рассыпались они быстро, и их ремонт не имел смысла. Начинаящий крафтер или непись мог такой сделать дендрофекальным методом из клочков шкур или кож и металлического лома. Следующими в градации шли синие вещи – хорошие. Это самый распространённый класс вещей в игре. Стоили подороже белых, но и по прочности были намного выше. Никакими особыми параметрами такие вещи не обладали, зато просто хорошо и долго делали своё дело. Для их крафта нужны были уже очищенные металлы: как правило, сталь, выделанная кожа, приличные куски древесины. После синих вещей были фиолетовые – эпичные. По сути, то же самое, что и синие, но имеющие особые параметры, увеличивающие урон, или защиту, или ещё какой из показателей. Для их крафта требовались те же материалы, что и для хороших, плюс дополни-

тельные, редкие и дорогие. Стоимость таких вещей, соответственно, была такой, что редко когда хороший, прокачанный игрок был бы полностью одет в эпик. Игровая смерть грозила потерей сразу всего, что было надето, так как это всё оставалось на месте. Ремонт таких вещей стоил очень недёшево. Последним классом были легендарные вещи – рыжие, их намеренный крафт был невозможен. Система следила, чтобы количество этих вещей равнялось количеству игроков. По одному на человека. Неписи и игротехи не учитывались при расчёте, только игроки, однако владеть ими могли на общих основаниях. Потому легендарный предмет у мастера мог получиться, только если система разрешит, да и то, только с применением особых элементов, которые можно было достать только у боссов в данжах. То есть создаёт мастер эпичный предмет и добавляет особый ингредиент, очень дорогой. Позволила система – получился легендарный предмет, не позволила – эпичный. Да и то, если не сломается. Стоимость легендарок зашкаливала. Клань устраивали войны за обладание ими, а в реале люди выкладывали годовые бюджеты маленьких фирм ради их покупки, если кто-то ещё соглашался такое продать. Эти предметы, кроме всего прочего, присущего эпичным предметам, обладали каким-нибудь одним, но уникальным параметром или сразу большим комплектом параметров. Легендарки, как правило, лежали в хранилищах, ожидая часа какой-нибудь из решающих битв. Не во всякий данж брали с собой легендарные предметы.

Их экипировали, только если шли куда-то с надёжным товарищем, который подберёт упавший шмот и не присвоит себе легендарный предмет. Множество дружеских отношений были уничтожены из-за того, что товарищ соблазнялся стоимостью предмета и присваивал его после выпадения. Иной игрок, обретя такой предмет, сразу же его продавал в страхе, что за ним будет вестись охота, а о своих вчерашних приятелях он узнает то, чего знать не желает. Ремонтировать легендарки было невозможно, они сами восстанавливали со временем свою прочность, если не были уничтожены в бою полностью.

Неформальное обозначение этих градаций было введено и принято игроками, которые отталкивались от цвета названия предмета, не желая использовать родную, системную классификацию. Старая игровая традиция.

– Спасибо за щедрость! – съязвил я беззлобно.

– Если между городами ещё можем сами походить, то вот в самую пещеру лезть вдвоём – самоубийство, – продолжила Кара, улыбнувшись моему сарказму. – У нас два варианта. Или брать наёмников, что очень дорого, зато надёжно, или набирать компанию и прокачивать их вместе с тобой. Это дешевле, но надо каждого проверять. А если окажется гнилым, искать нового.

– Хороши оба варианта, – поддержал я. – Думаю, пока можно и людей в компанию набрать, а перед входом в пещеру донаймём нехватящие силы.

– Разумно, – кивнула собеседница. – Однако я не сильно люблю людей.

– Как и я, – вернул я ей с улыбкой. – Однако один очень усатый ярый мизантроп тоже общался с людьми, даже вполне учтиво. Но он делал это только из-за того, что в силу социальности нашего вида ему приходилось поддерживать минимальные отношения с некоторыми из людей.

– Один очень усатый ярый мизантроп? – спросила собеседница, что-то ища в своей памяти. – Ницше, что ли?!

– Он самый, – ответил я, с улыбкой от того, что моя собеседница, оказывается, весьма образована, коли знает о философе, которого в современном социуме уже и не вспоминают, давно объявив его выжившим из ума от одиночества и потому нёсшим всякую чушь.

– Мизантропия в наше время общественно порицаема, – с прищуром объявила беловолосая.

– Ты наёмник, тебе по профессии не надо людей любить, – ответил я, понимая, что меня сейчас проверяют на отношение к этому явлению.

– Ну, а как же ты? Тебя взяли на роль дружелюбного фермера, – продолжала логику Кара.

– Я бы и рад их любить, – искренне ответил я. – Вот только среди них мало тех, кого есть, за что. Поэтому, лучше я обращусь к наёмнику лишний раз. Наёмник честен, ОН прямо объявляет, что ему надо, и за это честно делает своё дело. Наёмник не лицемерит, ему просто незачем, а от лицемерия

большинства людей меня уже подташнивает.

Кара не сумела скрыть уважение и заинтересованность во взгляде, хотя он был очень сдержан и короток. Я теперь почти уверен, что наше приключение пройдёт без выноса мозга на тему верности поведения в обществе. Хорошо-о-о-о!

– Сегодня поздно уже куда-то выдвигаться, ничего не успеем. Скоро начнёт темнеть, а ночные походы не каждый опытный осилит, – перевела тему Кара обратно к делу. – Завтра утром я жду тебя тут, а сегодня иди на ферму, думаю, тебе надо будет привести в порядок дела. Ты ещё будешь там появляться несколько дней, но не много. Если хочешь качаться не два года.

Мы ещё около часа обсуждали нюансы нашего похода. И исключительно с позиции моего интереса. В процессе Кара достала свой инструмент и наиграла несколько незнакомых, но очень понравившихся мне мелодий. Бутылка опустела, и я встал, намереваясь пойти домой, на ферму.

Люди в нижнем зале сопровождали меня сальными и завистливыми взглядами, кроме троих здоровенных персонажей – двух орков и человека, что отсыпали за выступление Кары больше всего монет. Даже старый Грахлов, улыбаясь, поцокал мне в след. О чём они там себе думали, в целом выглядело логично. Какой-то непись пришёл, послушал музыку, сразу увёл музыканточку наверх, в комнату, и вышел оттуда один через продолжительное время. Ну и пусть себе завидуют. Мне от того ни горячо, ни холодно. Да и вообще,

кому какое дело, кто и чем занимается в уединении? Ещё в реале я возненавидел это внимание к «чужим окнам».

Домой я шёл в лёгком опьянении. Да, после принятия алкоголя в этой игре можно было получить данный эффект. Правда, он отличался от реального, так как система не допускала реального разрушения организма, да и нужных для этого веществ не поставлялось извне, а полностью действие алкоголя на организм не было изучено даже сейчас. Вот так вот – научились сознание копировать, а на старый, как цивилизация, вопрос ответить так и не смогли до конца. Вообще удобно, когда можно опьянеть, но без вреда для организма. Очень немалое количество людей в игру пошли ещё и из-за этого, а некоторые – только из-за этого.

– Что, понравилась она тебе? – смешливо спросил я своего хорька, бежавшего рядом.

– Гу-гук!!! – вернул мне он, что моя ИИ перевела как согласие.

– Мне тоже. Сильная, смелая, умная, циничная!! Все лучшие качества! Да ещё и симпатичная, но это кому как. Сильная и смелая, может быть, она только в игре, всё же тут нет тех рисков, что в реале, но вот разум игра не изменит, – рассуждал я вслух. – Такие, как она, или уже кем-то заняты, или наёмники. А наёмники не водят романтики со своими нанимателями.

Желание спать в игре также присутствовало, так как система не позволяла мозгу оператора перегружаться и всяче-

ски заставляла его отдыхать. Если человек шёл на различные ухищрения, чтобы не спать, коих обнаружилось в игре немало, капсула просто вводила такие препараты, что мозг вырубался, а персонаж падал, где и был. Так что, придя домой, я послушно лёг в свою цифровую кровать и закрыл глаза.

– Спеть песню? – ошарашила меня совесть вопросом.

У меня даже сонливость отошла. Нет, я любил засыпать под музыку в реале, но чтобы мне вот так напевал какой-то интеллектуальный индивид, пусть и ИИ... Это для меня как минимум непривычно, а всё незнакомое страшит человека. Нет, я согласен с тем, что ИИ следит за мной. По-хорошему, мне всё равно, если этот интеллект мне не мешается, но сон для меня – святое, и я никому не позволю и его контролировать.

– Не надо, так усну! И ты спи, – ответил я.

– Я не человек, мне незачем спать, но если тебе будет уютнее, могу посопеть.

– НЕ НАДО!!! – испуганно ответил я. – Рядом никого нет, но кто-то сопит! Так и до шизы дойти можно! А если она поселится в моей голове рядом с тобой, я с ума сойду с вами обеими!

## Глава 4

Когда-то в реале каждый новый день обещал мне какое-то развитие, какое-то приключение, возможно, и разочарование, но только не скуку. Собственно, потеряв это в реале, я и подался в вирт за тем же самым. Сегодняшний день обещал продолжить эту добрую традицию. Но одно оставалось неизменно даже в этом мире. Каждый день, независимо от времени суток, я терпеть не мог просыпаться. Добро ещё, если я просыпался сам, без какого-то будильника да в объятиях какой-нибудь дамы. Тогда я минут через двадцать перестаю быть злобным негодяем. А вот если меня разбудили да ещё не дали мне кофе, прямо сразу, минимум час ко мне лучше не подходить – могу и покусать. Сегодня, благо, я проснулся сам, хоть и не в женских объятиях, но всё же. Да ещё и приятный голос ИИ ласково пожелал мне приятного пробуждения.

Я поднялся, раскачался, вышел на улицу в намерении отправиться в таверну, но был перехвачен Эболой, которая как раз бодрым скоком подошла к моему дому.

– Здорова, Лод! Есть задание для меня?! – улыбаясь во весь свой клыкастый гномоорочий рот, весело спросила она.

– Не вполне ты вовремя. Я уходить собирался, – ответил я, намереваясь отмазаться, но Совесть уже подвесила над ней список. – Ну, раз уж пришла...

– Сегодня можно к пчёлам, но дай награду хорошую, – нагло, но не требовательно сообщила Эбола, сделав своим ртом “Ы”, но беззвучно.

Выглядел этот мимический выверт очень впечатляюще, и Эбола явно наслаждалась произведённым эффектом.

– Времени, говоришь, много? – сказал я, проворачивая в голове некоторые просчёты. – А много – это сколько?

– Ну, сегодня целый день точно. Мне кое-кого дожидаться надо. Сегодня её не будет, а качаться на местных мобах мне уже скучно. А что? – гномоорчиха, видимо, начала догадываться, что у меня на неё есть какие-то планы.

– Мне надо отлучиться до вечера, возможно, до позднего вечера. Могу тебе выдать целый ворох работы.

– А давай! – ответило диво чудное после некоторого раздумья.

Ну, собственно, я и выдал ей всё, что было в списке. Разумеется, я сделал это не слепо и бездумно, а предварительно посоветовавшись с Совестью о том, сможет ли игрок выполнить все эти задания за день. Разумеется, ИИ меня покусала за то, что я выдал все задания одному игроку, обвинила в лентяйском подходе к своим обязанностям, суть которых была в развлечении максимального количества игроков, а потом простила с обещанием, что более она такого не потерпит и обязательно отправит информацию о моём поведении в систему на рассмотрение в следующий раз.

Вот, блин, засада-то, я наивно полагал, что сбежав из ре-

ала, я наконец избавлюсь от постоянных попыток манипулировать мной, а оказывается, я позволил засадить эти попытки прямо себе в мозг!!! Нет, я не наивный мальчик и хорошо понимал, что администрация игры так или иначе будет контролировать честность выполнения мной тех обязанностей, что я взял на себя по договору, но вот я как-то не подумал, что мне прямо в мозг подсадят контролёра. Разумеется, я был уведомлен о том, что мне будет оказывать помощь индивидуальный ИИ, но мне никто не сказал, что этот ИИ будет мне капать на мозг да ещё угрожать стукачеством! Нет, я не собирался делать что-то, лишь бы пойти поперёк договора, но за всю свою жизнь я был приучен, что правила не всегда отвечают объективной необходимости на данный момент, и иногда их приходится нарушать для выполнения итоговой цели, коей был мой качественный отыгрыш настоящего персонажа.

На моё счастье, игра не управлялась единым ИИ. Такой уровень контроля всего и вся требовал бы огромных вычислительных мощностей, задействованных единовременно, что, в свою очередь, потребовало бы колоссальных энергозатрат. Да и нет у человечества ещё такого компьютера, который потянул бы эдакий единый ИИ в один системник. Как-никак, хоть и виртуальный, но всё же целый мир был в этой игре. По сути, полномасштабное моделирование альтернативного мира на геоподобной планете. Потому мелкие ИИ тут автономно принимают решения, которые им протоколом

разрешены, а в систему отправляют только отчёты о результатах. На основании отчётов система осуществляет контроль баланса во всей игре и корректирует протоколы для младших ИИ. Также младшие ИИ могут запросить у старших решения для вопроса, который не смогли решить сами из-за недостатка данных или коллизионных результатов своих вычислений. Поскольку это искусственный, но всё же интеллект, он также требует обучения. А раз я больше всего с ним взаимодействую, именно от меня зависит большая часть его развития. Буду его воспитывать в таком варианте, который позволит мне хотя бы в этом мире жить так, как хочу я, а не так, как указывает мне социальная или иная система. То, что я имел дело с ИИ, а не живым человеком несколько упростило задачу, так как ИИ внемлет логике, а не эмоциям. Мне оставалось только сформулировать свои мысли так, чтобы ИИ не мог их логически оспорить. Исключались варианты непринятия моей позиции по причинам непривычности того или иного мышления. Да и не может быть привычности у «ребёнка». Вбитые в мою Совесть на уровень базовых инструкций протоколы, вот это была реальная проблема! Времени на решение этой проблемы у меня было не очень много, только пока Совесть мне прощает мои пока что мелкие непослушания.

Естественно, я не рассчитывал на сухое прощение, и мне приходилось в оправдание сообщать нечто логичное. В этот раз я отмазался тем, что хоть я и сбросил все задания на од-

ного игрока, но сделал её игру очень насыщенной на один игровой день, а также не бросил ферму на запустение. Кроме того, игра позволяет игрокам самим генерировать задания, что не исключает, что этот приключенец будет за меня раздавать задания остальным. Таким образом, все главные задачи этой локации будут выполнены, а мой персонаж тем временем будет развлекать того игрока, который не ходит ко мне на ферму, что ещё и расширит область охвата действий этого пасечника. Договорившись с Совестью, я почти вприпрыжку отправился в таверну, где меня ждало начало игры куда более интересной, чем прозябание на ферме.

Дорога к таверне прошла обыденно и даже немного скучно. Кара уже ждала меня у себя в комнате, куда я поднялся, получив на то одобрение Грахлова. Хозяин ревностно следил за тем, чтобы покой его постояльцев в их комнатах никто не нарушал, и не позволял подниматься наверх тем, кто не являлся съёмщиком или гостем одного из таковых. О том, что я находился в статусе гостя, его оповестила сама Кара заранее. После недолгого приветствия она сразу перешла к делу и выдала мне комплект снаряжения, оказавшегося у неё в сундуке. Это был одноручный щербатый меч, доспех из толстой кожи, закрывающий ноги, руки и торс без защиты сочленений, и простой стальной шлем-пилотка. Нарукавники имели повышенную защиту и прочность за счёт усиления слоями кожи, что позволяло использовать их в качестве щита. Правда, как я вовремя выяснил, без фанатизма. Их проч-

ность уступала прочности щита полноценного в десятки раз. На спину она мне повесила простой кожаный ранец, наполовину занятый мешками. Мне сразу вспомнился рассказ деда из его молодости о том, что люди хранили дома пакеты с пакетами. Себе же она взяла ростовой щит, одноручную секиру, а на её тело лёг доспех намного серьёзнее моего. Это были полноценные латы, сохраняющие хоть и нестандартные, но соблазнительные, на мой взгляд, женские формы. И при этом доспех не выглядел как бронелифчик, чем грешили очень многие, даже современные, игры. Он полноценно закрывал всё тело. Эдакий компромисс между желанием игроков пускать слюни на женское тело в броне и разумным объяснением механизмов защиты. В реале выпуклости на груди, конечно же, только навредили бы носительнице, но механика игры хоть и завязана на физике, однако делает некоторые поблажки в угоду похотливым подросткам. Условности ради даже поддоспешник тут надевать не приходилось, что ещё больше подчеркивало формы носителя. Наплечники, налокотники и наколенники также присутствовали, отмечая защиту суставов своим наличием. Голову увенчал шлем с Т-образным вырезом, оставляющий открытым лишь глаза, нос и рот носителя. Я сперва подумал, что и мне бы подобный доспех не помешал, но быстро опомнился, поняв, что пока мне и в моём непросто двигаться. После облачения Кара снабдила меня пробирками с жидкостью классически красного цвета, потребление которой восстанавливает здоровье.

кие я поместил в специальные карманы на пояс доспеха. Пробирки имели небольшую прочность и были уничтожены, но в специальных карманах быстрого доступа, благодаря механике игры, считались защищёнными доспехом и не повреждались, пока доспех цел.

Кара с некоторым удовлетворением осмотрела меня и подтолкнула к выходу уверенно, но бережно.

– Игрок Кара приглашает тебя вступить в группу под её командованием, – возник в моей голове голос моей надобеды. – Желаете вступить?

– Да, – ответил я вслух и снова поймал недоумевающий взгляд спутницы, которая, как мне казалось, всё больше уверялась в моей навсюголовости.

До этого я постоянно видел полупрозрачные полосы своих параметров и параметров моего питомца. При этом прозрачность полосок изменялась в зависимости от того, куда я направлял глаза относительно своего черепа. Когда я их переводил вправо вверх, где в области обзора и находились эти показатели, их прозрачность уменьшалась, а когда я смотрел куда-то ещё, они были еле заметны. Теперь к моим полосам здоровья и усталости добавились такие же, но немного тоньше, над которыми был написан ник моей спутницы. Её ник был окрашен в золотистый цвет, что свидетельствовало о главенстве в группе. В реале очки дополненной реальности уже не были новинкой, и многие привыкли видеть мир с дополнительными параметрами поверх основной картинки.

Но привыкание к новому интерфейсу почти всегда проходило с некоторыми проблемами, сопровождающимися головокружениями и сбоями в ориентации. Глаз человека и без того эволюционно не вполне развился, чтобы в полной мере воспринимать окружение, а тут ему ещё дополнительную информацию дают. В виртмирах это смогли исправить, отсылая информацию непосредственно в нужные участки мозга, минуя глаз. Потому тут привыкание к новому видению мира происходило буквально за несколько часов.

– Пойдём не по дороге, а по кромке леса, у дороги мобов мало, их каждый пробегающий сносит, – сказала Кара покомандирски и указала секирой на север от дороги, где метрах в двухста за поляной располагался лес. – Я держу, ты дамажишь.

Мы свернули с дороги и пошли к лесу, где нам повстречался первый же противник. Полугномка остановилась недалеко от маленького кабанчика, плавно подняла одну ногу и резко опустила её, от чего по земле пробежала дрожь. Кабанчик поднял на воительницу чёрные глаза, которые изменили цвет на красный, что свидетельствовало о переходе непися в режим агрессии, потом резко бросился на неё, оставляя. Вот такие мелочи, как физика частиц пыли, делают подобные миры настолько привлекательными, что некоторые люди начинают путать их с реальностью. У самой цели кабанчик жёстко встретил своим пятакom щит моей наставницы.

– Чего встал как уд, бей давай!!! – крикнула Кара, посто-

янно отмахиваясь щитом в ту сторону, с которой кабанчик пытался её обойти.

Я неуклюже бросился на противника, пытаюсь ударить его мечом и не задеть активно вертящуюся беловолосую танкетку с умением крепко выразаться.

— Это меч, а не дубина, бей противника, а не постукивай! — покрикивала наёмница. — Да что ты его гладишь?!

Спустя минуты две или три я наконец нанёс последний удар, после которого тушка кабанчика распласталась по земле под сообщение Совести о повышении уровня силы и ловкости.

— Замучил наконец! — насмешливо вздохнула учительница. — Хотя я своего первого ненамного быстрее забила. Хоть и качалась одна. Забирай лут.

Подойдя к кабанчику, я встал и с полминуты тупил, не понимая, что делать. Я ожидал какого-то интерфейса, который мне подскажет, но его не было. На выручку пришла моя Совесть, рассказав, что мне надо протянуть к туше руку и коснуться её. Когда я это сделал, около туши появился список трофеев, что можно из него добыть. В случае с данной жертвой это был кусок мяса, клык и обрывок шкуры кабана. Для перемещения всего этого в инвентарь мне надо было указать на каждый пункт указательным пальцем, при этом максимально оттопырив в сторону большой и согнув остальные. Благодаря условностям игры, все предметы переместились ко мне в ранец и их не пришлось укладывать вручную.

Для тех, кто любил максимальную реалистичность, укладка предметов в инвентарь руками тоже существовала, но я был не из них. Нет, мне нравилась реалистичность, но вот такая вот рутина только отнимала время, что в реале, что в игре, не давая наслаждаться прочими прелестями того или иного мира.

Туша убитого кабанчика по идее исчезнет, когда в радиусе пятидесяти метров не будет ни одного игрока, а до тех пор это полноценный предмет, который можно и во врага пулкнуть, и в качестве щита использовать.

Следующего кабанчика я бил, уже вспоминая уроки фехтования в реале, когда занимался исторической реконструкцией. Моя наставница даже заулыбалась.

– Быстро учишься! – удовлетворённо сказала она, снова топнув по земле, вызывая на себя агрессию двух кабанчиков.

Я бросился наперерез одному из приближающихся противников, о чём быстро пожалел. Тот ещё не успел «зацепиться за танка» и переключил свою агрессию на меня. Его удар с разбега я, разумеется, пропустил... Хвала системе понижения ощущений. Думаю, в реале от такого удара я если бы и выжил, то болевыми ощущениями насытился бы по полной. Тут же я ощутил вполне узнаваемые болевые ощущения, но в терпимом варианте. Такой уровень боли способен отвлечь и отобрать драгоценные доли секунды, но никаких последствий для психики это не будет иметь. Отчетливо ощутимо, но не критично. Осознав свою ошибку, я отско-

чил и спрятался за свою защитницу, которая ударом сняла с меня противника, сконцентрировав его агрессию на себе и при этом ловко прикрываясь щитом. Потерев ушибленное кабанчиком бедро, я снова подался в бой, но уже аккуратнее и следя за агрессией противника.

Спустя ещё десяток кабанчиков я уже двигался бодрее, и мы продвинулись дальше вдоль кромки леса, из которой начали выбегать агрессивные грибы. Ростом они были примерно до колена, укладывались в несколько ударов, но очень быстро двигались, так что даже Кара пропустила нескольких к своим ногам, да и меня они за ноги погрызть успели. Да, это были кусачие грибы, которые назывались незатейливо: «волнушка». А какие они при этом звуки издавали!.. Это была смесь визга и стрёкота, ввергавшая меня поначалу в недоумение, которое закономерно окончилось тем, что двое из них вцепились мне в ноги своими мелкими клинообразными зубками. Я неплохо научился выхватывать зелья лечения из карманов, не забывая отбивать от своего танка противников, которые окружали её со всех сторон, делая щит менее эффективным. Наколенники у нас обоих немного просели в прочности, так как невысокие ростом mobs атаковали именно в них. Постепенно мы вошли в боевой раж, и я уже не замечал сообщений Совести о получении мной и Дорфом новых повышений. Постоянные оповещения о прокачке, звучащие в ушах, сильно отвлекали, но спорить с Совестью я во время боя я не стал. Потом втык сделаю. Да, мой питомец

тоже участвовал в бою. Много урона он не наносил, но зато очень ловко отпрыгивал, когда очередной волнушка переагривался с меня на него и водил его кругами, пока танкетка не пустит новую волну агрессии, топнув ножкой.

В запале я не заметил, как моя скорость начала падать, и я начал медленнее бить и пропускать больше ударов. Здоровье опасно мигнуло в красной зоне, что вызвало у меня недолгий панический ступор, едва не стоивший мне всех моих прокачек. Кара вовремя и правильно оценила ситуацию и из глухой обороны перешла в атаку. Резким рывком она подбежала ко мне, раскидала щитом в стороны двоих волнушек и одним ударом секиры до обнуления приголубила свинтуса. Потом она обошла меня, зажала моё тело между собой и щитом и начала меня выталкивать на поляну, где паслось всего два кабанчика. Разделавшись с преследователями и двумя коренными жителями поляны, мы сели на траву. Ну, как «мы»... Она-то села, а я, тяжело дыша, свалился, как мешок.

– Следи за усталостью, – аставительно сказала полугномка. – Чем выше её уровень, тем быстрее качается твоя выносливость, но при полной шкале ты будешь неэффективен в бою.

В руке Кары появился кусок сыра. Она отломил половинку и протянула мне, откусив от второй, не скрывая удовольствия от очень точно переданного вкуса. Вкус сыра с запахом носков действительно был передан весьма качественно.

– Не привык я как-то следить за своей усталостью по шка-

ле, всё как-то больше на личных ощущениях, – с сарказмом ответил я Каре.

– До этого технологии ещё не дошли, – невозмутимо ответила та, жуя свой сыр. – Возможно, когда-нибудь, а пока придётся привыкать. Кстати, в группе я могу видеть только твоё здоровье и всё, так что следи за этим сам.

– Вообще-то дошли, – вмешалась Совесть. – Как раз сегодня запущено тестирование этой технологии.

– Касаемо тебя. Твоя несвоевременность мне несколько мешается, – сказал я, перейдя на разговор с Совестью и вызвав ещё один сожалеющий взгляд Кары на произнесённое мной заклинание переключения речи.

– Несвоевременность? – переспросила ИИ.

– Мало того, что ты встречаешь в разговоры, ты прямо в бою сообщаем ненужную мне на тот момент информацию, это сильно отвлекает.

– С боем понимаю, хотя я изначально настроена для помощи фермеру, чья жизнь спокойна и размеренна, а не для воина, которому каждая доля секунды дорога, – несколько укоризненно ответила Совесть. А по поводу встраивания в разговоры считаю рациональным максимально быстрое донесение информации до носителя, для увеличения шанса принятия им оптимального решения в ситуации.

– С последним могу смириться, рационально, но давай-ка без перебора. А вот по поводу информации в бою... Лучше вообще молчи.

– Установка «молчать в боевой обстановке» принята, – Совесть снова переключилась на безэмоциональный голос. – Установка «без перебора» не принята. Неясно значение.

Это она так отвертеться пытается или троллит? Думает, я не сумею в цифру перевести интересующий меня уровень и дать точные данные? Пахнет оскорблением чувств программиста.

– Я в любом случае раздражаюсь, когда меня перебивают. Сила моего раздражения обратно пропорциональна полезности и своевременности той информации, что я получил. Перед донесением информации оцени её важность, своевременность и вероятную степень моего раздражения, которую ты можешь высчитать исходя из данных с капсулы. Наложь эти данные на шкалу с абстрактной градацией и проведи сравнение. Ноль находится ниже точки раздражения, единица – выше. Если точка пользы информации выше, значит, тру, иначе – фолс.

– Предельно ясно, – отчеканила Совесть.

Ещё бы! Ясно бы ей не было. Я свёл всё к двоичной логике.

– А теперь рассказывай, что за достижения? – сказал я, успокоившись, и поймал недоумевающий взгляд Кары, из общения с которой я вдруг выпал на время.

– Твоя сила повысилась на триста двадцать восемь процентов, ловкость – на четыреста сорок два процента, выносливость – на сто тридцать шесть процентов. Приобретен на-

вык «секущий удар» для одноручного меча. Твой питомец Дорф...

– Подробнее о навыке «секущий удар», – перебил я Со-  
весть.

– Навык позволяет наносить урон в два раза выше, чем  
обычный удар, – рапортовала ИИ, выводя на обзор видео  
движения с мечом, вызывающее этот эффект.

Удар требовал большого замаха, на что тратилось пример-  
но вдвое больше времени, чем на обычный удар, но из опре-  
делённой позиции наносился очень удобно. Поэтому он был  
признан мной пригодным для начала атаки, или если после  
предыдущего удара кисть атакующей руки остановилась у  
противоположного плеча. Собственно, и открыл я его благо-  
даря тому, что часто оказывался в данной позиции и наносил  
рубяще-режущий удар наотмашь, используя руку как плеть.  
Вот теперь такой приём будет наносить повышенный урон.  
Если открыть удар, который закачивается в той позиции, в  
которой стартует это движение, можно составить комбина-  
цию. В отличие от игр древности, все удары и финты тут за-  
висели от навыка самого игрока, а не от того, какую пикто-  
грамму ткнёшь. Дорф прокачал ловкость и выносливость, а  
также немного развил навык уворота. Мы с ним быстро ка-  
чались, так как боевые навыки для нас были новыми, и тем  
самым выводили себя на базовый боевой уровень.

– Ты не играл в других виртмирах, – утвердительно сказа-  
ла полугномка, которая наконец решила прервать моё мол-

чание, беспардонно вклинившись в мою беседу с Совестью. – Иначе в начале бил бы лучше, но слишком быстро освоился с мечом, что говорит о каких-то навыках.

– В молодости у меня были развлечения реалистичнее виртмиров. Ролевые игры живого действия, там и научился фехтовать, – ответил я.

– В молодости? Сколько же тебе в реале?

– Не столь стар, чтобы посыпать песком дорожки, но и не столь молод, чтобы не видеть, что ты далеко не подросток, – решил я превратить ответ в интригу.

Я не считал информацию о возрасте чем-то секретным, также мне чуждо было понятие о неприличности таких вопросов независимо от пола, но и смысла в этом я не видел. Ну что ей даст знание о моём возрасте в реале или мне о её? Я уже в курсе, что там – в реале – это зрелый человек, жизненный опыт которого примерно сравним с моим, этого мне достаточно, а плюс или минус десять лет от моих, уже не важно. Тут, в вирте, она мой наставник, так как намного сильнее, а главное, опытнее меня и по совместительству – шило в моей цифровой заднице.

Шкала усталости опустошилась, и я поднялся, снова собираясь геноцидить волнушек и свинское отродье.

– Переложу добычу в мешок и неси в руках, в лесу сделаем схрон. Потом продолжим кач, – распорядилась Кара. – На обратном пути соберём схроны, а пока чем меньше с собой несём, тем лучше.

Я достал из ранца мешок и переместил в него куски мяса, шкуры, клыки и куски грибных шляпок. Мешок заполнился примерно наполовину, и я закинул его на плечо, придерживая свободной рукой.

– Готов, – отчитался я, выпивая ещё одну пробирку, понижающую ощущения.

– Держись за мной! – с азартом скомандовала танкетка и пошла к лесу.

Мы дошли до опушки, где Кара, проломив кусты, приговорила двоих волнушек и, выставив щит, пошла в чащу. Мы углубились метров на пятьдесят, и наставница указала мне на пень, обросший густым кустом, в центр которого мне и следовало закинуть мешок.

– Ты спрятал клад, – услышал я голос Совести. – Мне поставить его метку на карте?

– Отметь на карте место, – сказала Кара, пинком отправляя в визгливый полёт очередного волнушку.

– Ага, – ответил я обоим.

Улетевший гриб потерял половину здоровья, но остался жив и теперь возвращался к воительнице с оскорбленным и мстительным видом. Я рванул на перехват, выбрасывая вперёд меч и, как потом сообщила Совесть, изучил навык «стремительный укол», наносящий врагу неприятный для него урон. Ещё несколькими ударами я добил разволновавшегося непися. Мы двинулись дальше по лесу вдоль его кромки. Я наносил всё больше урона и некоторых волнушек уже

укладывал с одного удара, однако теперь мне приходилось не просто махать мечом, а ещё и маневрировать между стволами деревьев и стараться не споткнуться на их корнях, что удавалось не всегда. Ко всем проблемам добавились живые хвощи, которые норовили обвить ноги, однако не нанося урона. Это сильно сковывало движения и угрожало падением. Разрубались они одним ударом, но вот нападали очень неожиданно – из зарослей, с которыми сливались визуально, а уж в пылу боя их своевременное обнаружение казалось вообще невозможным, даже мне, с повышенным восприятием. С хвоей ничего не падало, что с одной стороны обидно, а с другой – не отнимало время и место в инвентаре, который исправно заполнялся останками грибов. Я в очередной раз отошёл за спину Кары, так как шкала усталости уже заполнилась выше половины, и лениво отрубал от её ног хвощи и излишне проворные грибы. Она в очередной раз использовала умение вызова агрессии на себя, и из земли начал подниматься пенёк, который я заприметил ранее, но не думал, что он тоже живой, пока на нём не проявились красные глазки. Пенёк выдернул из земли корни и, используя их в качестве ног, засеменял к нам. Я предполагал, что моя защитница снесёт его одним ударом, но, решив сам испытать нового для себя противника, ринулся вперёд. Оказалось, что этот деревянный обрубок под названием «пенёк» весьма больно дерётся и шустро уворачивается. Я выхватил удар одним из его корней по ногам, словно плетью. Это вызвало весьма жгу-

чую боль, хоть и приглушенную, а когда я попытался ударить уколом, тот просто уклонился в сторону, используя гибкие корни. Боль чувствовалась даже после удара, что заставило меня отойти за спину наставницы, которая, как я и ожидал, не особо церемонясь, огрела вёрткую деревяшку щитом и добила секирой. Лутом оказался древесный сок, кусок коры и щепки.

– С этими будет посложнее, они вёрткие, как раз для эльфа, – сказала Кара, вытапывая ещё двоих.

– Твой персонаж – фермер, а не боец, – подметила Совесть с некоторой опаской.

– И так тело зудит, мне ещё и в голове зуда не хватало, – буркнул я, бросаясь в атаку.

Я сделал уже привычный атакующий выпад на одного из пеньков, от которого он ожидаемо уклонился, и резко дёрнул мечом в сторону, зацепив его. Пенёк слегка замешкался и вцепился корнями в землю, дабы не сместиться от удара. Для дальнейшего маневрирования ему нужна была доля секунды на вытаскивание корней, но я не дал ему этого времени и огрел его каблуком между глаз. В воздух взлетели комочки земли, выбрасываемые корнями пенёка, который не то с криком, не то с треском перевернулся корнями вверх. Пенёк забарахтал корнями в поисках чего-то, за что может уцепиться и перевернуться, но я не дал ему этого сделать и, налетев, начал рубить по корням до полного вразумления. Разобравшись с одним, я бросился на второго, который ак-

тивно пытался пробиться за щит Кары, но, разумеется, тщетно. Нападения сзади он не ожидал, потому мне удалось довольно быстро с ним разделаться.

Так, за пнями и грибами, мы провели пару часов, продвигаясь всё дальше по лесу вдоль кромки. Тело побаливало от многочисленных ударов, хоть и смягченных защитой, снижающей урон и боль.

Мы решили передохнуть, ради чего снова выбрались из леса и, пробившись через нескольких кабанов, сели на поляне для отдыха. Я надеялся, что после такого ударного труда мои показатели повысились значительно выше уровня неприспособленного к бою фермера, о чем и поинтересовался у своего мозгового зуда. Оказалось, что моя ловкость возросла ещё на триста шестнадцать процентов от прошлого опроса, сила – на двести пятьдесят три, а выносливость – на двести восемь. Я получил умения «круговая контратака», которая выполнялась во время уворота, и «плеть клинка», которое выглядело как удар сверху мечом, словно плетью. Дорф за этот раунд умудрился получить умение «травоядный хищник», так как почти весь бой пытался под кустом отделаться от хвощей, которые в итоге ему пришлось рвать зубами, ибо все четыре лапы были опутаны. Теперь он наносил повышенный урон зубами всем растениям.

– Тебе надо задействовать вторую руку, – поясняла Кара, релаксируя на лужайке с куском мяса в руке. – Под щитом у тебя будет хорошая защита, но на него тебе нужно много

силы, иначе он будет только мешаться. Двуручное оружие наносит зверский урон, но обладает большой инерцией. Тут мало силу иметь, надо ещё и массу наращивать, иначе будет заносить. Два одноручных оружия, топоры или мечи, на мой взгляд, будут эффективнее. Топоры уронистее, зато мечи манёвреннее. Также можно подумать над кистенями, кастетами и кинжалами.

В реконструкторской и ролевой молодости я был щитовиком, но тут, в игре, по заверению более опытного бойца, я показываю навыки, более подходящие для парного оружия. В реале такое вооружение было бы мало полезно, но в силу особенностей игры, таких как уровень здоровья и показатель урона, который считается от геометрических параметров оружия, силы и ловкости с поправкой на массу, имеет смысл и количество ударов за единицу времени. К балансу одноручного меча моя рука уже привыкла. Есть ещё кинжалы – они легче, но требуют сближения на такую дистанцию, где никакая защита уже невозможна. Думаю, я остановлюсь на мечах. Хотя никто мне не мешает пробовать и использовать различные комбинации, но это займёт больше времени.

– Думаю, ещё пара таких подходов, и на сегодня хватит, – не то сообщил, не то попросил я. – Боль не моё любимое ощущение.

– Согласна, ты неплохо качаешься, и эта одежда скоро станет для тебя бесполезной да и поистрепалась она. Сейчас прячешь ещё мешок в лесу, а на обратном пути их соберём.

Продашь Грахлову лут, на пару не сильно ржавых клинков, наверное, хватит, а доспех усилишь со следующего дня, там и лут будет подороже. В таверне живёт неплохой мастер, если что.

Съев ещё по булочке, мы снова отправились к лесу истреблять грибы, пни и прочую растительность более высокого ранга. Мне уже становилось интересно, что потребляли те, кто придумывал местных мобов. Как пример, мы встретили шарики из мха – кладофоры, которые, задорно попискивая, подпрыгивали на высоту человеческого роста и выпускали в лицо облачко зелёного газа. Оно мало того, что смрадило сероводородом, да ещё и накладывало эффект «затруднённое дыхание». Этот эффект наносил ежесекундный урон в течение пяти секунд и многократно увеличивал накопление усталости. Маленькая пиктограмма с рисунком эффекта появлялась рядом с полосками здоровья всех членов группы, кто его выхватил. После приземления моховые колобки быстро откатывались в сторону, чтобы возвратиться через некоторое время для новой атаки. Единственный эффективный метод их истребления я нашёл в нанесении удара во время их прыжка. Воительница закрывалась от газовых плевков щитом, но от запаха он не спасал. Даже с учётом подавления ощущений мой полуэльфийский нос страдал так, что я начинал уже немного жалеть о своём выборе. Трофеем с этих вонючих кладофор была железа с ядом. Мы старались не задерживаться на месте, так как воздух быстро наполнил-

ся смрадом, и перемещались, углубляясь в лес.

Или у меня от этого запаха крыша ехала, или я слышал в голове тихое фыркание, будто кто-то там тоже ощущает эти запахи... Это мне казалось нереальным. В целом ИИ вполне может считать данные с моей капсулы и из игры, проанализировать их и понять, что мне неприятен запах, но чтобы самостоятельно чувствовать?.. Да нет... Бред. Но тогда зачем эти фыркания? Знак солидарности? А смысл? Ведь для ИИ не характерно поведение, не укладывающееся в твёрдую логику, хоть и не всегда известную человеку.

По мере углубления кладофор становилось меньше, а вот пеньков больше, а ещё они по цвету были темнее... и быстрее... и живучее. Земля под ногами стала мягкой и начала хлюпать. Запах сероводорода был уже слабее (так как моховых шариков почти не появлялось), зато был везде.

– Глубоковато зашли, – недовольно констатировала Кара, добывая ребром щита очередной пень. – Надо выбирать.

– Через кладофор? А другой путь есть? Как-то мне не понравилось там ходить, – ответил я, обрубая корни противнику.

– Нет, они вокруг этого места. Это болото Вязого, босса этой локации. Он не очень сильный, но мы его вдвоём не вывезем, – сообщила воительница, перестраиваясь так, чтобы идти передо мной назад, пробивая дорогу.

Я уже привычно зашёл ей за спину, как вдруг мою ногу обвил корень и резким движением потянул в сторону болота.

– КАРА!!! – коротко крикнул я, упав на землю боком и волочась по ней с наивными попытками вцепиться рукой в слабую почву.

– Твою-ж-постель! – выдохнула полугномка, обернувшись.

Я посмотрел в ту сторону, куда меня тянул корень, и увидел за холмиком пенёк в два обхвата, из вершины которого торчали различные топоры, мечи, кинжалы и прочие рубяще-колюще-режущие инструменты. Под огромными красными глазами ошметками коры скалилось широкое и низкое дупло. «Вязый» – гласила надпись над пнём. Земля дрогнула, я повернул голову к спутнице и увидел, что она уже не стоит на земле, а летит над ней в сторону пня-переростка. Приземлилась она в нескольких шагах от меня, опустив секиру на корень, что меня тащил. Я перестал волочиться по грязи, а ногу больше ничего не обвивало. Слева в Кару стремительно летел концом вперёд, как копьё, ещё один корень, но она отразила его щитом, слегка скользнув вправо на обеих ногах, и снова рубанула уползающий корень, который до того тащил меня.

– Сольёмся, – прошептала она, парируя щитом удар очередной древесной плети.

– Тогда чего бы не попробовать одолеть?! – подскочил я к ней и встал справа в готовности отбивать наручами и мечом атаки корней.

– Тогда рубим корни! – прошипела она с азартом. – Не

подходи близко, сперва надо длинные срубить!

– Рыхс. Совесть, выведи параметры доспеха, – скомандовал я своей мозгожительнице.

– Вывожу, – отчиталась ИИ, и перед глазами справа снизу, появился человечек, разделенный на сегменты, обозначающие части доспеха и цифровые обозначения процентов повреждения каждого из них.

– Схыр, – закрыл я беседу с ней.

Поножи были ощутимо повреждены: левый на треть, а правый почти наполовину. Немного лучше себя чувствовали наголенники. Туловище и шлем почти целы, а вот наручи, несмотря на то, что по ним периодически прилетало, имели прочность девяносто шесть левый и девяносто два правый. Неплохие щиты, только требуют хорошей координации.

Я подставил правую руку под очередной хлещущий удар корня, который обвил её, а не мою шею, и быстро рубанул мечом сверху, укорачивая деревянный отросток. Кара не менее эффективно отработала секирой, предварительно закрывшись щитом от удара. Вязый приподнялся на десятке мелких корней и, преодолевая небольшой холм, начал приближаться.

– Держи дистанцию! – скомандовала полугномка, отпрыгивая назад.

Я посеменял задним ходом, но, споткнувшись обо что-то, завалился на спину. Противник, не дожидаясь, пока я встану, обвил корнем мою ногу и поднял над землёй. Ещё один

корень попытался хлестнуть меня по болтающейся голове. Когда привычный мир почему-то переворачивается кронами деревьев вниз, координация резко ухудшается. Несправедливость! Тут же по шлему пролетел удар, снесший половину его прочности. Следующий удар того же корня я сумел принять на меч, но, поскольку не было опоры, эффект получился незначительным, хоть и остановил оплеуху. Кара не могла мне помочь, так как сама была занята аж тремя корнями, два из которых ухватили её за ноги и старались растянуть в разные стороны. Следующий пропущенный удар корня в мой шлем обнулil его, и тот исчез, рассыпавшись на серебристые частицы размером с крупную песчинку каждая. Они разлетелись в разные стороны и исчезли. Интересный визуальный эффект, но мне вот как-то не до него сейчас, потому что следующая такая пощёчина, скорее всего, снесёт мне голову, и тогда моя наставница будет любоваться моим красочным обнулением. Ну точно! Вон уже летит. Я подтянулся на прессе, и оружие из старых японских мультфильмов пронеслось подо мной, хотя мне казалось, что над. Я распрямился и, приложив больше усилий, изогнулся так, что сумел уцепиться правой рукой за державший меня корень. Тот, что лишил меня шлема, настигал мою тушку. Мне удалось отбить опасность мечом, что наконец его укоротило и укротило. После этого я рубанул тот корень, что держал меня, но для его обезвреживания этого критически не хватало. ИИ, управлявший этим боссом, быстро сориентировался и не дал

мне возможности на второй удар, а просто со всего маха и высоты в два метра опустил меня вниз. Все сегменты доспеха в обзоре мигнули, и сменившиеся цифры прочности сбросили по несколько десятков процентов разом. Больше всего досталось панцирю, который и принял первый удар. Я наполовину ушёл в мягкую болотную почву. Пень решил снова меня поднять, но щепетильно прописываемая разработчиками физика не позволила это сделать с первого рывка. Водянистая зыбь меня присосала. С моей стороны было бы надругательством над их трудами не воспользоваться теми долями секунды, что мне дало болото, и не рубанул бы мечом по корню, в который крепко вцепился остальными конечностями. Опять мало! То ли корень был особо крепкий, то ли я слабак. Корень плавно пошёл вверх, но я его не отпустил, понимая, что в этом случае пень этим же отростком меня окончательно заколотит в топь. Я рассчитывал на новый удар об землю, но Вязый оказался оригинальнее, и я начал приближаться к близстоящему дереву. По пути к стволу я успел нанести ещё один хлипкий скользящий удар. ТРЕСЬ! И панцирь разлетелся в серебряную пыль. Ответный удар моего меча всё же добил окаянный тентакль, и моя отбитая тушка свалилась на землю, благо было невысоко. Кара уже разделалась со своими корнями, но новый вылезший из земли тут же обвинил её в два кольца, прижав к ней щит и лишив её маневренности. Я рванул на помощь и рубящим ударом попытался избавить её от пут. Получилось! Я вовремя заметил,

что мне угрожает ещё одна подземная палка, но в данный момент позиция не позволяла мне её отразить, и я юркнул за спутницу. Босс был уже шагах в десяти от нас, и короткие корни теперь тоже были задействованы в нашем угнетении. Уже привычные атаки мы парировали, хотя на контратаку почти не было времени. Сюрпризом стало то, что два корня на манер рук ухватились за оружие, в обилии торчавшее из пня. Один за топор, а второй за меч. Корень с мечом отправился ко мне, а топор был брошен в Кару, да так метко и быстро, что та еле успела закрыться от него щитом и сразу пропустила хлёсткий удар слева. Мне было немного проще, так как меч не извивался и был достаточно крупным для отслеживания. Ещё пара корневищ потянулась за оружием.

– Всё... Дальше не прорвёмся, – опустошенно произнесла воительница, закрываясь от прилетевшей алебарды. – У него больше конечностей.

Что-то тёмное скользнуло мимо меня в сторону пня. Мне удалось осознать, что это мой пет в имитации отчаяния бросается на моего обидчика. Интересно, он понимает, что не сможет нанести и жалкой доли того урона, который нужен? «Всё равно все обнулимся», – подумал я, обрубая корень с мечом и тут же блокируя топор.

Тёмная мохнатая колбаса, проскользнув между корнями, пытавшимися захватить это юркое тельце, ловко проникла в дупло. Частота атак босса сильно упала в первую же минуту. Мы с беловолосой, не сразу поняв причину, усилили свой

напор, лишая Вязого ещё нескольких отростков. Противник начал как-то странно трясти туловищем, зажмурив красные глаза. Я, догадавшись, что происходит, взглянул на Кару, и, ожидая безмолвного указания дальнейших действий, увидел, как она замерла, вытаращив глаза с такой ухмылкой, что узрей я её сейчас впервые, принял бы за жертву сильнейшей родовой черепно-мозговой травмы.

Не знаю, что выделял мой хорь в глотке у древесного агрессора, но тому сейчас явно было не до нас. Огромный пень, семена корешками, крутился на месте, подпрыгивая и теряя равновесие. Одним корнем он полез в рот с явным намерением избавиться от инородного тела. Всё, кранты... Какой бы хорёк ни был вёрткий, но в столь ограниченном пространстве он едва ли сумеет избежать своей смерти от корня. Обещая про себя Дорфу лучшие лакомства после его возрождения, я бросился на пень. Сперва я ударил по тентаклю, активно ковыряющемуся в ротовом отверстии. Корень оказался на один удар, но Вязый запустил туда второй, отшвыривая меня третьим. Удар пришёлся мне прямо в грудь, здоровье значительно просело, разбилось несколько пробирок лечения. Я выхватил одну с ремня на груди, который остался после разрушения панциря, и выпил. Здоровье восстанавливалось не одновременно, а постепенно. Отошедшая от шока воительница со смесью крика и визга прыгнула на пень сверху, укрепившись на нём с помощью своей секиры. Теперь к внутренней проблеме у противника добавилась ещё и внеш-

няя головная боль, если можно назвать головой его верхнюю площадку, некогда утыканную оружием, а ныне сильно облысевшую. Кара отбросила щит и, ухватившись освободившейся левой рукой за копьё, правой вынула свою секиру – и снова рубанула. Полетели щепки, босс запрыгал активнее. Я опять бросился к корню, шарившему во рту, и рубящим ударом дал своему питомцу ещё немного времени. Отрубив очередное древесное щупальце, я бросился к основанию следующего. Вязый начал бить себя сверху теми остатками корней, что у него были, но Кара ловко уворачивалась от них, танцуя вокруг торчащего копья и не забывая помахивать секирой, которая здорово укорачивала атакующие её «руки» мегапня. Я же добивал их под самое основание, ловко бегая вокруг босса. То, что устраивал хорёк в дупле у Вязого, мне даже страшно было представлять, но то, как пень крутился на остатках корешков, говорило, что ничего приятного. Вот ещё удар, и последний длинный корень, которым Вязый мог атаковать, отрублен. Сверху из выплясывающего босса сыпались щепки, обильно производимые секирой Кары. Я бы с удовольствием оказался там, наверху, но прыгать, как она, я не умел, а вскарабкаться по танцующему джигу пню мне не представлялось реальным. Я продолжал бегать вокруг, стараясь держаться на противоположной от красных глаз стороне, и наносил размашистые удары мечом.

– ЛОВИ!!! – услышал я голос наставницы сверху и едва не оказался прибит упавшим остриём вниз клинком.

Увернувшись от попытки непреднамеренного убийства, я достал воткнувшееся в землю почти по рукоять оружие. Этот меч имел эльфийский изгиб и орнамент из более светлого металла. Спуски были темнее тела клинка и отливали синевой. Решив позже полюбоваться трофейным мечом, я снова кинулся на босса. Я наносил удары поочередно то одним, то другим мечом, по возможности пытаюсь ударить под пень, повреждая те корешки, на которых он ходил. Бар усталости оставлял лишь еле заметную незаполненную область, когда Вязый с чавканьем рухнул на мягкую болотистую почву, и его глаза, почернев, потухли.

Сил на то, чтобы вскарабкаться наверх к Каре, я не ощущал и хлюпнулся рядом, облокотившись на труп пня спиной. Она тоже не спешила ко мне спускаться, не иначе так же отдыхала после диких скачек на пеньке, до сих пор не отпустив спасительного копыя. Отдышавшись немного, я заполз наверх и убедился, что был прав по поводу вцепившейся в копьё беловолосой полугномы. Напарница сидела на коленях, обняв древко одной рукой и облокотившись на него телом, с лицом, на котором застыла усталая глуповатая, но счастливая улыбка.

– Вдвоём не осилим? – спросил я со слабой ухмылкой, садясь рядом.

– Не вдвоём... Втроём! Я даже не рассчитывала, что совершенно не боевой пет способен обезвредить босса, – ответила она, не меняя выражение лица.

– Дорф! – вспомнил я о нашем спасителе и едва ли не скатился с поверженного врага.

Я подбежал к дуплу и заглянул внутрь.

– Дорф! – крикнул я в рот поверженного противника.

Что-то зашуршало внутри, из дупла показалась мордочка моего питомца с очень болезненным видом. Я засунул в отверстие руку, схватил хорька под грудь и медленно достал обвисшее тельце.

– Досталось ему, – сочувственно сказала спустившаяся Кара. – Он на пределе.

Я снял с пояса уцелевшую пробирку с зельем здоровья.

– Не поможет, – спокойно и грустно сообщила спутница. – Петам нужны свои зелья.

– Доживёт до дома? – спросил я почти без надежды.

– В бою – точно нет. Он даже вряд ли сможет сам бежать за нами. Придётся тебе нести его на руках, а мне – пробивать путь. Сейчас отдыхаем, собираем трофеи, и домой. Доставай мешок.

Я достал из инвентаря требуемое и передал Каре, которая полезла наверх. Она вынимала из древесины завязшее там оружие и убирала в мешок. Тем временем я собрал лут с тела босса. Куски коры с бока Вязого, две щепки Вязого и корешок Вязого упали ко мне в инвентарь. Белохвостая воительница спустилась, отдала мне ношу, которую я закинул на плечо одной рукой, в другой держа Дорфа. Свои мечи пришлось убрать в инвентарь.

– Твой доспех совсем плох. Грудины нет, шлема тоже, поножи еле живы. Забирать наши мешки сейчас опасно, прорываемся к дороге, а там домой. Потом сходим за ними, – наставляла Кара тоном, не терпящим возражений. – Я зачищаю место, а ты встаёшь на него и ждёшь, пока я освобожу следующее.

Я кивнул в знак принятия распоряжений, и мы потопали в сторону дороги. Мешок нещадно давил на плечо, и из-за его большого веса усталость накапливалась просто от ходьбы. Часть пути назад мы прошли спокойно, так как мобы ещё не возродились по причине нашей близости, потом снова пришлось пробираться через вонючих кладофор. Воительница не просто пробивала путь, ей приходилось очищать области слева и справа на десяток-другой шагов. Это отнимало много времени, на протяжении которого приходилось дышать сероводородом, поглядывая, как бы никто не напал на беззащитного носителя трофеев. Как она двигалась!!! Сейчас, в одиночном бою, не имея под боком неуклюжего новичка, она демонстрировала танец с секирой и щитом!

– Можно задать вопрос? – решила разрядить обстановку Совесть.

– Только кратко, – ответил я, перейдя на приватное общение с ней.

– Рациональнее было бы позволить питомцу возродиться и иметь одну свободную руку. Твоя напарница может устать при таком режиме, и вы оба отправитесь на перерождение.

Твой питомец не успел сильно повысить свои параметры. Почему ты так дорожишь его жизнью? Он же ИИ, а не игрок. В момент, когда ты смотришь на него, капсула посылает сигналы о большом количестве кортизола.

– С одной стороны, ты права, твоё предложение было бы более рациональным. Но разработчики день за днём стараются сделать игру максимально реалистичной. Игра ощущается тем реалистичнее, чем больший спектр эмоций испытывает в ней человек. Согласившись на условность, при которой мой питомец возродится, я упустил целый букет эмоций, – пояснил я, стараясь подбирать слова, максимально понятные для бездушной машины. – Да и к тому же, если бы не его параметры, я бы сам улетел на перерождение, не хочется терять такую комбинацию. Переродившись, питомец забудет всё, кроме своей привязки ко мне. Он сегодня заслужил пожить.

– Слова понятны, однако всё равно вижу этот подход иррациональным, – отозвалась ИИ своим обычным, машинным тоном. – Буду анализировать эту информацию.

Я задумался о том, что в реале я так же часто придавал всё, что мог, жёсткому математическому анализу, а люди считали меня неразумным фриком... Собственно, само существование этой и подобной игр показывает возможность переложить в цифру любые химические взаимодействия, которые и определяют чувства человека. И вот, зная, что оцифровать можно даже сознание людей, я раздражаюсь от рацио-

нальности своего помощника – ИИ... Нет. Человек останется человеком в любом мире...

– На дорогу нельзя, – сказала Кара, когда мы пробились к краю леса. – Пойдём по кромке.

– Почему? – спросил я.

– Народ там разный ходит, груз у тебя ценный, не стоит рисковать. Лучше пойдём по опушке, пока можем, по мне, лучше с волнушками биться, чем с людьми встречаться, гадая, а не нападут ли они.

# 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.