

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ

# ЮНИСФЕРА

Книга  
вторая

Игра



Юнисфера

Андрей Ефремов  
**Юнисфера-2. Игра**

«Автор»

2024

## **Ефремов А.**

Юнисфера-2. Игра / А. Ефремов — «Автор»,  
2024 — (Юнисфера)

Арт совершил практически невозможное и нарушил планы захватившего власть над империей Земли демона, но так и не получил нужных ему ответов. Вместо чётких инструкций великие предки оставили своему потомку дорожку из хлебных крошек, лишь пройдя по которой до самого конца он докажет свою силу и получит право ступить на нулевой слой Юнисферы.

# Содержание

Глава 1	5
Глава 2	11
Глава 3	18
Глава 4	25
Глава 5	31
Конец ознакомительного фрагмента.	38

# Андрей Ефремов

## Юнисфера-2. Игра

### Глава 1

– Осуществляется первый вход в Юнисферу. До завершения генерации индивидуального испытания осталось 59...58...57... Внимание игроку, вы выбрали хардкорный режим игры, и у вас в Юнисфере будет только одна жизнь, а игровой функционал максимально урезан. Вам не будут доступны подсказки, а большинство элементов интерфейса будет находиться в неактивном состоянии. Некоторые игроки, у которых изучено соответствующие умение, смогут разглядеть специальную иконку рядом с вашим ником, и вы можете стать предметом охоты со стороны агрессивных игроков. Бонусы хардкорного режима: +70% к получаемому опыту, +70% к скорости развития навыков, умений и ремесла, +1 свободное очко характеристик за каждый уровень персонажа, удвоенное количество получаемых очков кармы, увеличенные персональные коэффициенты. Внимание игроку, в случае смерти до достижения сотого уровня вы потеряете персонажа, весь текущий прогресс в Юнисфере, включая все достижения, юниксы, накопленные очки кармы, и больше не сможете начать игру в хардкорном режиме. Желаете продолжить генерацию индивидуального испытания?

Да я попал, причём попал по-крупному. После того как мы с Костиком исследовали московское убежище императорского рода, мне должно было открыться множество семейных тайн, в теории, но этого не случилось. Нет, в перспективе у меня всё это будет, вот только получить доступ к так необходимой информации прямо сейчас я не смог. И всё из-за чёртовых ограничений, установленных предками. Единственное, что удалось выяснить, – это первый шаг в цепочке целей, а если конкретно – создание персонажа в хардкорном режиме.

Вместо чётких инструкций предки оставили дорожку из хлебных крошек, пройдя по которой я смогу попасть на нулевой слой Юнисферы и встретиться с лидером Стражей, и основным условием прохождения, без которого нужная дверца не откроется, является хардкорный режим, ибо вся эта чёртова игра построена на древнем постулате Кирика – никакой халявы. Это обстоятельство бесило меня до трясучки, тут на кону стоит судьба всей Солнечной системы, а мне предлагают играть в дурацкие игры и доказывать, что я не мимо проходил, а являюсь достойным представителем человечества, но, увы, поделаться с этим я ничего не смог.

Дело в том, что оборудование этого информационного центра, коим являлась конспиративная квартира рода, было изготовлено явно не на нашем голубом шарике и опередило земную науку лет эдак на пятьсот, а то и вовсе на тысячу, точнее сказать сложно, и взломать или обхитрить систему безопасности не представляется возможным. Отдельной головной болью для нас с Костиком стал искусственный интеллект, который представился как Праймирис-15673. Эта консервная банка отказалась выдавать информацию, сославшись на весьма скромный показатель моей кармы, и никакие доводы о чрезвычайно важных событиях, происходящих на Земле, а также мой наивысший статус в иерархии империи, не смогли его переубедить. Не положено – и точка. Заходи в Юнисферу, повышай карму – и будет тебе счастье, тогда откроется следующая подсказка.

Первая целевая отметка – 1 500 единиц кармы. Тогда я смогу узнать хотя бы, в каком направлении двигаться, а пока всё, чего я смог добиться от Праймириса, это: создай персонажа в хардкорном режиме, потому как если воспользуешься обычным, то доступ к подсказкам останется закрытым.

Очки кармы в Юнисфере можно заработать всего тремя способами. Во-первых, это убийство игровых мобов, но в начальных локациях это дело даёт крайне мало выхлопа, ввиду низкого уровня монстров. Хорошо если с каждого тысячного моба единичка прилетит. Во-вторых, можно выполнять системные задания. Для этих целей в городах Юнисферы существуют специальные доски объявлений, где игроки могут выбрать квесты разной степени сложности, так сказать, на любой вкус. Ну и во время странствий по волшебному миру система может предложить выполнить то или иное задание, в зависимости от обстоятельств. Ну и в-третьих, очки кармы можно получить за достижения, но проблема заключается в том, что игра существует уже очень давно и все легко- и среднеступные достижения давно получены, а двум игрокам получить очки кармы за одно и то же достижение невозможно, ибо – смотри главный постулат Стражей – никакой халявы.

Вот, собственно, и всё. Ни купить, ни продать очки кармы невозможно, по крайней мере ни на одном форуме планеты, посвящённом Юнисфере, достоверной информации о таком факте я не обнаружил. В связи с этим возникает вполне закономерная проблема. Прежде чем удастся начать нормально зарабатывать очки кармы, придётся прокачивать персонажа, а сделать это в Юнисфере довольно сложно, и всё из-за весьма специфической системы повышения характеристик, в основе которой лежит прогресс как физических, так и умственных способностей человека в реале.

Только хардкорный режим даёт игроку системную прибавку очков характеристик, да и то всего единичку, что можно охарактеризовать одним ёмким словосочетанием – капля в море. Но даже так этот режим даёт неплохое преимущество, особенно если суметь прокачаться до высоких уровней и не слиться, но риски умереть всё равно слишком высоки, и создать персонажа в таком режиме игры решаются немногие. Народ тупо не хочет тратить время на повторную прокачку в случае слива, потому как это долго и тяжело, а рано или поздно игроков на хардкоре вычисляют и целенаправленно убивают. Есть даже целые кланы, которые негласно занимаются этим делом. Пусть оно не приносит никаких бонусов, но идея слить хардкорщика, а потом раструбить об этом на всю Юнисферу, до сих пор очень популярна. Особенно народ кичится победой над высокоуровневым хардкорщиком, и всем плевать, сколько сил, времени и нервных клеток игрок положил, чтобы добиться такого результата.

Ещё больше омрачает и так неприглядную картину неизбежность потери всего прогресса в случае игровой смерти. Народ идёт в Юнисферу в том числе и ради очков кармы, благодаря которым люди могут обеспечить себе достойное посмертие, но основным мотиватором всё же являются юниксы – валюта Юнисферы, которую можно свободно обменять на земные империялы при выходе из игры, а для хардкорщика обмен игровой валюты недоступен вплоть до достижения сотого уровня.

Сотый левел персонажа – это первая несгораемая отметка хардкорщика, при достижении которой система фиксирует текущий прогресс игрока и разблокирует часть функционала. Тут стоит остановиться немного подробнее. До сотого уровня очки кармы, юниксы и любой другой прогресс персонажа начисляются системой условно. Де-факто они есть, а де-юре воспользоваться ими не представляется возможным, разве что внутри игры тратить деньги никто не запрещает. При достижении сотого левела весь прогресс переходит в материальную плоскость, а всё, что игрок начинает зарабатывать дальше, вновь зачисляется на виртуальный баланс, но теперь уже до двухсотого уровня персонажа. То есть пользоваться можно только заработанным задним числом и ни юниксом больше. Почему вообще императорская казна оплачивает конвертацию юниксов в земные деньги? Большинство граждан даже не задумываются над этим вопросом, но члену императорской семьи известна истина. Всё очень просто: юниксы не просто игровая валюта Юнисферы, это эквивалент созидательной деятельности человека, выраженный в цифрах. Именно за счёт постоянного притока юниксов Земля столь стремительно развивается, ведь именно за эту валюту мы покупаем у Юнисферы технологии.

Юниксы нельзя получить за убийство мобов, их можно только заработать собственным трудом. В Юнисфере из монстров не выпадают предметы экипировки, как в других компьютерных играх, любое оружие, броню или банальные зелья здоровья игроки создают сами и за это получают от системы юниксы. Чтобы купить что-то для своего персонажа, вначале надо выбросить на рынок предметы, изготовленные собственными руками, и только так, ибо, как я уже говорил не один раз, халявы не будет. Если не готов работать своими руками, причём в обоих мирах, делать тебе в Юнисфере нечего, можно всю жизнь просиживать штаны в офисе и только мечтать о волшебном мире.

Я никогда не планировал создавать хардкорного персонажа, но судьба решила иначе. Не знаю, будет ли Праймирису достаточно виртуальных очков кармы, чтобы разблокировать доступ к так необходимой мне информации, но это мне придётся выяснять по ходу дела. Знаний в моей черепашке предостаточно, а там выгребу. К тому же со мной будет верный друг. К сожалению, Костик создал обычного персонажа, а это значит, что он не сможет проследовать со мной на нулевой слой Юнисферы, зато при поддержке друга будет гораздо легче в самом начале пути, а это уже немало.

– Желая, – ответил я на системный запрос. – И гори оно всё синим пламенем, – уже мысленно добавил я, глядя, как таймер неумолимо отсчитывает секунды до начала испытания, которое должно определить класс, а соответственно, и судьбу моего персонажа в Юнисфере. 3...2...1! – Погнали!

Яркая вспышка света – и вот я вновь подвешен на крюке, словно свиная туша, а Сивый использует моё тело в качестве боксёрской груши. Вот же гадская система, сгенерировала для меня самый страшный момент в жизни, ну ничего, я готов ко всему, и ей не удастся вывести меня из равновесия.

– Это всего лишь имитация, эти события давно прошли, – словно мантру повторял я про себя слова, пока лидер секты демонопоклонников произносил свою речь.

Потом Сивый вновь произвёл инъекцию неизвестного препарата и сознание помутилось. Меня опять везли на тайную базу, где в итоге и зашвырнули в inferнальный портал, но в этот раз я не успел прийти в себя и отдать приказ системе сменить точку входа и очнулся в подземелье сектантов.

Охрана мгновенно скрутила меня и запихнула первоуровневого тифлинга в клетку. В нос ударила вонь сотен немых тел, и к горлу подступила тошнота. Крики, мольбы о помощи, детский плач – шум стоял невероятный, а я ничего не мог с этим поделать. Ситуация сводила меня с ума. Ещё никогда в жизни я не ощущал такой беспомощности, и лишь мысль, что всё это искусная имитация системы Юнисферы, позволяла сохранять рассудок.

Не знаю, сколько времени я провёл в клетке. Наверное, не меньше недели. Сектанты кормили рабов всего лишь раз в сутки, а о походах в туалет и вовсе можно было только мечтать. Все люди настолько вымотались, что у них даже не было сил говорить, не то что кричать.

В какой-то момент вбежали охранники и начали пинками выгонять тифлингов из клеток и выстраивать цепочкой рядом с лестницей. Я был в числе первых. Как же, подарок самому Ключнику, разве что красочный бантик на голову не прицепили.

Когда всех пленников вывели из клеток, отморозки, которых язык не поворачивается называть людьми, погнали нас наверх. Эти твари ещё и улюлюкали, когда мы проходили мимо, и отпускали злобные комментарии касательно дальнейшей судьбы рабов. Я старался пропускать всё мимо ушей и нашёптывал свою мантру. Демоны заберут, да что же это за испытание такое?

На поверхности был день. Рядом с полусгнившим деревом – логовом болотной виверны – стояло несколько повозок с решётками, а рядом с ними крупный отряд демонов. При виде толпы рогатых страшилищ люди откровенно запаниковали, и поднялся шум, но тут сверкнула вспышка, и по телу прошла волна боли, повалившая всех, включая меня, на землю.

– Слушайте внимательно, мясо, – пророкотал лидер отряда демонов. – Кто откроет пасть и произнесёт хоть один звук – лишится пальца, а все остальные получают болевую встряску. Так что заткните своих щенков и бегом в клетки.

Спорить или сопротивляться на данном этапе не видел смысла. Первоуровневый нуб не сможет ничего сделать, я лишь спровоцирую агрессию и могу получить увечье, что усложнит прохождение испытания. Надо выжидать, идти по сценарию, а когда подвернётся удачный момент, начинать действовать. Интуиция подсказывает мне, что система Юнисферы неспроста сгенерировала для меня именно такое испытание. Я должен что-то узнать, и это невероятно важно.

Погрузка живого товара не заняла много времени. Перепуганные люди быстро выполняли все приказы, и очень скоро двухметровые inferнальные кони потащили повозки к городу Ключника. Потянулись недели изматывающей дороги. В отличие от остальных узников, которые безвольно сидели в клетках с обречённо закрытыми глазами и вздрагивали от каждого шороха, я цепким взглядом осматривал местность и пытался запомнить ориентиры, чтобы в случае необходимости воспроизвести маршрут к городу Ключника от базы сектантов.

Всё это может оказаться полным бредом, простой виртуальной генерацией системы Юнисферы и не иметь ничего общего с реальным положением дел в Инферно, но интуиция отчаянно кричала, что я всё делаю правильно, а за последнее время я научился доверять внутреннему голосу. Спал только во время привалов, а всё остальное время бдел и запоминал маршрут.

Из болот мы выбрались довольно быстро, но Ашри я так и не увидел, значит, мы вышли с противоположной стороны и двигаемся в обратную от бывшей столицы одного из демонических доминионов сторону. Далее караван двигался по холмистой местности, а вдалеке мелькали леса. Периодически в зоне видимости оказывались руины городов, которые были хорошими ориентирами, поэтому я не сомневался, что смогу пройти по этому маршруту второй раз.

Границу между системной вотчиной Инферно и владениями Ключника я заметил изда-лека. Она выглядела как полупрозрачная плёнка, отдающая краснотой, отчего разглядеть её не составляло большого труда. Как только мы проехали сквозь барьер, все узники синхронно ахнули. Перед нами открылась нереальная картина пылающего небосвода. Небо Инферно горело в прямом смысле этого слова. Вместо привычных облаков были видны языки пламени, которые время от времени выбрасывали в направлении поверхности длинные протуберанцы.

Земля приобрела красноватый оттенок, а в некоторых участках, куда, по-видимому, ударял сорвавшийся с небес сгусток пламени, была выжжена до угольной черноты. Во что же Ключник хочет превратить планету? В безжизненную пустыню? По всей видимости, он преследует какую-то глобальную цель, смысл которой людям непонятен. Других причин так уродовать системный мир я не вижу.

Наш путь продолжился, и моя задача усложнилась, так как зацепиться среди однообразного пейзажа взгляду решительно было не за что. Лишь когда мы проезжали рядом с осквернителем, я смог запомнить демонический иероглиф, по всей видимости обозначающий его порядковый номер. Выглядел осквернитель как каменная башня высотой метров двадцать, напоминающая шахматную ладью, от которой вверх бил широкий луч красноватого света.

В истории моего рода есть информация, что один такой осквернитель умудрился уничтожить Стартов Игорь, один из первых людей, сумевших не только попасть в Инферно, но и вернуться обратно на Землю. За это свершение он получил огромное количество частиц первозданного хаоса, и именно уничтожение башни позволило им с женой вернуться домой.

Вот бы и мне расхреначить парочку таких устройств. Я бы смог обеспечить гильдию магов маной на несколько десятков лет вперёд, а может быть, даже и сотен, но на данный момент всё это лишь мечты. Ключник умеет учиться на своих ошибках. Осквернители очень хорошо охраняют. Вокруг каждой башни демоны возвели толстые и высокие стены и держат мощный гарнизон, так что соваться к осквернителю – чистой воды самоубийство.

По пути нам попались ещё три осквернителя, и на стенах каждого из них обнаружился свой иероглиф, который я запомнил в мельчайших подробностях. Затем на горизонте показался гигантский лес, не узнать который было невозможно. Хаотическая чаща описана в исторических хрониках достаточно подробно, поэтому сомнений, что мы вышли именно к этой локации, у меня не возникло.

Караван продолжил движение вдоль кромки леса, и спустя пару дней я увидел высоченную стену города Ключника, а под ложечкой вдруг неожиданно засосало. Пока я был сосредоточен на запоминании маршрута, то совсем забыл, зачем именно демоны тащат нас в этот город. Неужели система Юнисферы допустит, чтобы меня подключили к энергетической ферме? Выяснить это как-то не хочется, поэтому надо шевелить извилинами и искать выход из сложившейся, весьма поганой ситуации.

Город демонов поражал своей монументальностью. Ключник не мелочился и строил как стены, так и здания с размахом. Одна внешняя стена чего стоит. Когда тюремная телега проезжала по тоннелю, я прикинул, что ширина стены составляет метров десять. Кого же так боится Ключник, раз приказал воздвигнуть такую защитную постройку?

По сути, каждый дом в этом древнем городе является мини-крепостью, в которой защитники в случае необходимости могут продержаться довольно долго, но я ума не приложу, какой безумец отважится штурмовать этот неприступный бастион. Теперь понятно, почему предки так и не смогли выковырять Ключника из своей норы и прихлопнуть, это попросту невозможно.

Улицы буквально кишели демонами. Красноглазые отродья Хаоса бесновались, когда караван проезжал мимо, и обещали пленникам целое море незабываемых впечатлений. На огромную площадь мы выкатились спустя пару часов. Город разросся до огромных размеров, и единственной моей мыслью в данный момент была: а почему демоны не уничтожили Небесную Твердыню, раз сумели расплодиться до такого количества, что, куда ни плюнь, попадешь в рогатого отморозка? Хотя нет, если присмотреться, то основную массу краснокожих утырков составляют бесы, а они слабы и представляют собой хоть сколь-нибудь серьёзную силу, лишь когда собираются огромной толпой. Фигуры истинных демонов встречаются гораздо реже.

Рядом со входом в храм меня ждал Ключник, собственной персоной. Ну что сказать, демонюга впечатляет. Под пять метров ростом, с острыми, отливающими стальным блеском крыльями и изменёнными конечностями на манер лезвий топоров. Меня первым выволокли из клетки и пинком отправили в сторону Ключника, на морде которого образовался хищный оскал, по всей видимости означающий улыбку.

– Добро пожаловать в гости к скромному Ключнику, ваше императорское величество, – произнёс рогатый отморозок и под угодливый ржач остальных демонов отвесил мне шуточный поклон. – Не утомила ли вас дорога? Может, желаете принять теплую ванну? – вслед за этой фразой Ключник щёлкнул пальцами, и рядом со мной появился здоровенный котёл, в котором побулькивало горячее масло, и площадь взорвалась от хохота.

– Воздержусь, – зло буркнул я, стараясь не обращать внимания на ржущих демонов. – Это всего лишь имитация. Проверка моей стрессоустойчивости и ещё хрен пойми каких качеств. Нельзя поддаваться на провокации, – еле слышно бубнил я себе под нос.

– Жаль, а мы так старались, хотели обеспечить столь важной фигуре достойный приём, – продолжил издеваться Ключник. – Но ничего, я не в обиде. Главное, что ты здесь, потомок Серебряного рыцаря, и нас с тобой ждёт очень много незабываемых минут, бесконечно много, – расплылся в широченной улыбке повелитель всех демонов Инферно.

– А вот хрен тебе по всей рогатой морде! – громко и чётко ответил Ключнику я. – Твоим демонам не удастся сломить меня! В реальности я сбежал от твоих прихвостней и уже прикончил Сабнака, а вскоре доберусь и до твари, что заняла моё тело на Земле. Потом настанет твой черёд, и никакие стены не убергут тебя от моей ярости.

Не дожидаясь реакции демонов, я мысленно потянулся к теплой искорке сосредоточия, тлеющей в моей груди. Магическую силу я почувствовал сразу, как оказался в этой имитации, но выждал нужного момента, и вот теперь он настал. Моё тело мгновенно изменилось и стало таким, каким было в Инферно, когда я покидал этот мир через портал сектантов на болоте. Вернулись все полученные возможности, экипировка, умения и... Лис!

Призвав пета, я мгновенно заскочил ему на спину, активировал хаотические умения, зажёл в руках копьё и вжал иконку рывка. Мы с другом рванули к Ключнику, с лица которого не сходила улыбка. Я понимал, что даже с обрётёнными возможностями я этой зверюге не соперник, но покорно стоять на месте и ждать, когда демоны отволокут меня на энергетическую ферму, тоже не буду.

Краем глаз я заметил, как колыхнулась толпа, но Ключник поднял руку вверх и остановил свих подчинённых, намереваясь самостоятельно разобраться со строптивой игрушкой, которую ему преподнесли на блюдечке, но я задействовал ещё не все козыри. У меня есть Дэвил.

– Вали козла! – выкрикнул я появившемуся позади Ключника напарнику, и тот без лишних слов обрушил на демона всю свою мощь.

В магический щит Ключника забарабанили заклинания, но даже это не принесло сколь-нибудь ощутимого результата. Молниеносный удар монструозной конечности должен был отсечь мне ноги, но интуиция предупредила заранее, а ускорение души позволило среагировать на угрозу и уйти в сторону. Удар! Копьё хаоса завязло в щите Ключника, и площадь огласил страшный демонический хохот.

– И с таким жалким уроном ты грозишься прийти за мной. Ты смешон, Арти. Смирись со своей участью и живо полезай в капсулу фермы, тогда, может быть, я наиграюсь с тобой немного быстрее, чем планировал.

В следующую секунду фигуру Дэвила окутало алое пламя, и напарник заорал от боли, а площадь вновь огласил слитный хохот сотен демонов. Новый удар – и опять щит Ключника отразил атаку, а потом пламя окутало мои ноги и пришла боль, какую я не испытывал никогда в жизни. Ключник словно выжигал мою душу.

– Смирись! – проревел у меня над ухом демон.

– Ни за что! Я всё равно тебя прикончу, чего бы мне это ни стоило!

Превозмогая адскую боль, заорал в ответ я и вновь потянулся к слабо тлеющему источнику. Маг я или мимо проходил? Хватит пользоваться хаотической силой, у меня есть и своя!

Сгенерированный огненный шар прошёл через защиту Ключника и ударил его в лицо. Ослеплённый демон испуганно взвизгнул, явно не ожидая, что столь простенькое заклинание проигнорирует его защиту, ну а я не стал останавливаться на достигнутом. Очередной мыслеприказ – и прямо из мраморной плитки площади выстреливают стальные шипы и без каких-либо проблем пронзают обе ступни демона. Тот падает на пол, и уже через секунду из его груди показывается остриё покрытого чёрной кровью огромного шипа, для создания которого мне пришлось полностью исчерпать весь энергетический ресурс сосредоточия.

**– Испытание завершено, вам доступен для генерации уникальный мультикласс боевой маг трёх стихий. Желаете начать игру в Юнисфере с данным классом?**

Появились перед глазами строчки системного текста. А вот это уже интересно, надо разбираться.

– Конечно, желаю, – подтвердил я системный запрос, и вместо демонической столицы я мгновенно оказался в комнате генерации персонажа. Итак, посмотрим, что мне досталось.

## Глава 2

– **Внимание игроку, получено стартовое достижение “Уникум”.** Заслужить его можно только благодаря выдающимся результатам, продемонстрированным на личном испытании. Примите наши поздравления, вы вошли в десятку игроков, которые получили данное достижение за всё время существования проекта «Юнисфера». **Бонусы достижения:** уникальный класс персонажа (просим обратить внимание, что такого же класса, как у вас, нет ни у одного игрока в Юнисфере, и это может сыграть как в положительную, так и в отрицательную сторону во время нахождения в игре), увеличенный персональный магический коэффициент, + 5 универсальных свободных очков характеристик (внимание, универсальные очки характеристик повышают группу смежных характеристик персонажа, например: сила, выносливость, телосложение, регенерация или ловкость, восприятие, скорость, точность. Очки необходимо распределить во время генерации персонажа до первого входа в игровой мир), +3 свободных очка заклинаний (внимание, так как у вашего персонажа открыты три магических направления, после получения уровня свободные очки будут начисляться для каждой школы магии. Очки необходимо распределить во время генерации персонажа до первого входа в игровой мир), + 3 свободных очка боевых навыков (очки необходимо распределить во время генерации персонажа до первого входа в игровой мир), +1 стартовое умение на выбор из предложенного списка (умение необходимо выбрать во время генерации персонажа до первого входа в игровой мир), +100 к очкам кармы. **Делайте выбор тщательно, изменить его будет невозможно.**  
**Приятной игры.**

– **Внимание игроку, обнаружена связанная с вами высокоуровневая сущность.** Зафиксировано нарушение баланса. Произвожу анализ возможных способов решения проблемы... **Успех.** Сущность переквалифицируется в вашего спутника и привязывается к уровню игрового персонажа. По мере прогресса вашего персонажа в Юнисфере спутнику будут возвращаться былые возможности. Со всеми изменениями вы можете ознакомиться в специально разделе меню перед входом в Юнисферу.  
**Приятной игры.**

Ну ни хрена же себе! Я стал десятым уникам! Да об этих игроках в своё время гремела вся планетарная сеть, а за прогрессом следили все игроки Юнисферы! Получить такое достижение на старте игры практически нереально. Вот это я дал. Правда, никто из них не был хардкорщиком, и потерять такое достижение будет чертовски обидно, но у меня нет права на ошибку, потому как вместе со смертью персонажа исчезнет призрачная надежда вышвырнуть демона из моего реального тела, а значит, я буду рвать жилы и выживать всеми доступными способами, а уникальный класс и стартовые бонусы мне в этом помогут.

Со статусом Дэвила тоже не всё понятно, надо разбираться. Пришло время оценить свои возможности.

Таблица статуса игрока:

Общие сведения:

Ник: не выбран

Класс: Боевой маг трёх стихий (уникальный)

Карма: 645 (545 +100)

Юниксы: 0

Уровень: 1.

Опыт: 0/1000

Персональный физический коэффициент: 5,34 (увеличен, бонус хардкорного режима игры)

Персональный магический коэффициент: 10,87 (значительно увеличен, бонус хардкорного режима игры и уникального игрового класса)

Хит-поинты (далее хп): (уровень персонажа \* персональный физический коэффициент) \* телосложение.

Бодрость: (уровень персонажа \* персональный физический коэффициент) \* выносливость.

Мана: (уровень персонажа \* персональный магический коэффициент) \* мудрость.

Физический урон: (сила + урон оружия) \* персональный физический коэффициент.

Магический урон: (интеллект + урон оружия + урон заклинания) \* персональный магический коэффициент.

Характеристики игрока:

Сила: 2 (очень низкая)

Телосложение: 5 (ниже среднего)

Выносливость: 3 (очень низкая)

Регенерация: 3 (очень низкая)

Ловкость: 8 (немного выше среднего)

Восприятие: 7 (среднее)

Скорость: 3 (очень низкая)

Точность: 3 (очень низкая)

Мудрость: 8 (немного выше среднего)

Интеллект: 8 (немного выше среднего)

Дух: 5 (ниже среднего)

Мистицизм: 6 (немного ниже среднего)

Броня: 0 (нет)

Магическая защита: 0 (нет)

Ментальная защита: 0 (нет)

Астральная защита: 0 (нет)

Умения игрока 0/10:

Нет (доступен выбор одного умения)

Навыки игрока 4/10:

1. Владение любым видом оружия на выбор: 1/10

2. Владение магией огня: 1/10

3. Владение магией земли: 1/10

4. Владение магией хаоса: 1/10

Боевые навыки 0/20:

Не выбраны (в наличии 4 свободных очка)

Заклинания школы магии огня 0/30:

Не выбраны (в наличии 4 свободных очка, необходимо распределить до первого входа в игру)

Заклинания школы магии земли 0/30:

Не выбраны (в наличии 4 свободных очка, необходимо распределить до первого входа в игру)

Заклинания школы магии хаоса 0/30:

Не выбраны (в наличии 4 свободных очка, необходимо распределить до первого входа в игру)

Ремесло 0/20:

Нет.

В наличии 5 универсальных очков характеристик (необходимо распределить до первого входа в игру)

Итак, разбираемся во всё по порядку. Имя. Пускай будет Арт. Наверняка таких ников в Юнисфере огромное множество, но система сама присвоит идентификатор, по которому со мной можно будет связаться через чат, так что пофиг.

А вот с кармой у парнишки беда. Всего 545 единиц было на балансе, когда я занял его тело. Эх, жаль, что за прогресс в Инферно не капает карма. Да только за убийство такой мрази, как Сабнак, мне должна была прилететь кругленькая сумма, но не прилетела, и всё потому, что в мире демонов можно лишь выйти в ноль, то есть очистить свою карму, вылезти из минусов, а чтобы заработать очки, надо заходить в Юнисферу и пахать на благо своей цивилизации.

А вот с коэффициентами повезло, спасибо уникальному классу и хардкорному режиму. Это очень важный показатель в Юнисфере. В общей части таблицы статуса расписаны формулы расчёта только основных параметров персонажа, тогда как большая часть информации игрокам недоступна. Характеристики и коэффициенты влияют абсолютно на всё. Тот же радиус видимости напрямую зависит от числового значения восприятия и персонального физического коэффициента.

Но если с коэффициентами у меня всё в порядке, то охарактеризовать игровые атрибуты паренька можно одним ёмким словосочетанием – полная задница! Нет, я морально был готов увидеть нечто подобное, тем более что часть стартовых значений мне была уже известна, так как в Юнисфере и в Инферно они совпадают, но всё равно результатом остался очень недоволен.

Все стартовые характеристики персонажа в Юнисфере разделены на четыре блока. По мере прогресса появятся варианты разблокировать новые атрибуты как в блоках, так и самостоятельные, но пока так. Первый блок можно условно назвать воинский, потому как в основном он отвечает за физическую атаку, защиту, количество хп и бодрость персонажа, что очень важно для любого бойца ближнего боя. С этим блоком у безымянного паренька всё печально, но я и так это знал, плавали, знаем. Ситуацию можно исправить тренировками в реале, тем более что в квартире есть комната, набитая всевозможным железом и тренажёрами, но это процесс долгий, а сражаться с монстрами придётся уже сейчас.

Второй блок характеристик в основном востребован у игроков, предпочитающих наносить дистанционный урон. У всяких там лучников с арбалетчиками. Также эти характеристики важны и для людей, отыгрывающих разбойников, воров и тёмных убийц, но таких сорвиголов достаточно мало, потому как карму в Юнисфере могут не только начислять, но и вычитать. Если игрока ловят на месте преступления, а есть кланы, которые специализируются на отлове преступников, то система начисляет провинившемуся солидные штрафы, заставляет возместить ущерб, да ещё и назначает наказание. И только после выполнения штрафного квеста, как

правило до невозможности унылого и скучного, ник преступника снова становится чистым и ему открывается доступ к полному функционалу игры.

Третий блок характеристик, где для меня мелькает хотя бы смутный лучик надежды, – магический. Тут всё относительно норм. Вон даже мудрость с интеллектом находятся на отметке чуть выше среднего, но всё равно, общая картина довольно удручающая. Парнишка, в тело которого меня запихнули, явно был личностью заурядной. Так сказать, серой мышкой, ничем не выделяющейся из толпы.

Ну и четвёртый блок – защита. Тут как у всех, по нулям. Игроки могут тратить получаемые свободные очки на увеличение защиты персонажа, которая рассчитывается по довольно простой формуле: (защита экипированного предмета + тот или иной персональный коэффициент)  $\times$  числовое значение характеристики. Итоговая цифра будет вычитаться из входящего урона, в том случае если удар пришёлся на прикрытый экипированным предметом участок тела. Этот показатель наиболее важен для танков<sup>1</sup>, которые таскаются по Юнисфере в тяжёлых латах и принимают основной удар мобов на себя.

Если произвести нехитрые расчёты, то получается, что на старте игры у меня будет всего 27 хп и 16 единиц бодрости, и это очень хреново. Можно откинуть копыта практически от любого чиха мобов. Физический урон тоже курам на смех, а с мизерной бодростью не стоит даже и пробовать свои силы в ближнем бою. Десяток взмахов того же копыта – и персонаж повалится на землю без сил, что равносильно смерти.

С маной и магическим уроном всё не так печально. Благодаря увеличенным коэффициентам уже на старте мне будет доступно аж 87 единиц маны, а это прилично. Плюс для моего персонажа открыты сразу три магические школы, что вообще нереально круто, но и с этим вопросом не всё так радужно, как могло бы показаться.

Обычно при генерации персонажа система даёт возможность выбрать только один скилл из довольно большого древа заклинаний полученной по результатам испытания стихии. На пятом уровне персонажа, когда начисляется одно очко заклинаний, можно изучить ещё одну абилку, но для этого уже нужно найти соответствующего учителя и либо заплатить ему определённое количество юниксов, либо договориться о выполнении определённой работы. Сбежать там трав нужных собрать или ещё какой ресурс притащить.

В Юнисфере нет неигровых персонажей, так что все знания можно получить только от людей, и, чтобы народ не борзел, система тщательно следит за соответствием задания и получаемым знанием. У специализирующихся на обучении кланов давно сформированы расценки на наиболее ходовые позиции, ну а получить что-то редкое можно только от системы, за выполнение сложного задания. Народ обычно не любит делиться такими заклинаниями, и они остаются внутри какого-то клана.

У меня же совсем иная ситуация. Уже на старте я могу выбрать аж по четыре заклинания сразу в трёх магических ветках, а это очень круто. Да, я не смогу изучить что-то действительно мощное или, как говорят игроки, имбовое, так как у каждого заклинания есть требования как к уровню персонажа, так и к характеристикам, но даже так открывается масса возможностей. Тем более что при генерации персонажа мне надо обязательно потратить лишь три бонусных очка, а по одному системному можно оставить про запас. В общем, спешить нельзя, и прежде, чем что-то делать, надо тщательно взвесить все за и против.

Пять универсальных очков характеристик могут немного исправить положение дел. Тем более что каждое такое очко поднимает на единичку сразу четыре атрибута персонажа, но спешить с этим делом не стоит. Сначала надо изучить доступный список заклинаний, потому что

---

<sup>1</sup> Танки – игровой класс, основными преимуществами которого является высокая и качественная защита, за счёт чего персонаж способен выдерживать большое количество урона.

если характеристики не будут дотягивать до минимальных требований, то изучить интересные скиллы не получится, а от набора стартовых абилкок очень многое зависит.

В обычном режиме игры получить свободное очко характеристик можно только одним способом – выполнять обязательные физические и умственные упражнения, которые ежедневно генерирует система, но не в Юнисфере, а в реале. Понятия не имею, как система оценивает результат, но большинство учёных склоняется к тому, что полученная при регистрации в проекте «Юнисфера» татуировка каким-то образом отслеживает состояние организма и передаёт эти данные системе. Других логических объяснений найти не удалось, но факт остаётся фактом.

Начисляется свободное очко характеристик только один раз за уровень персонажа, причём если гнать прогресс вперёд и перескочить через левел, так и не выполнив задание в реале, то получить пропущенную единичку будет уже нельзя. Поэтому бесконтрольно истреблять мобов и брать каждый день по десятку левелов, конечно, можно, но не рационально и в плане дальнейших успехов в игре крайне сомнительно.

Поначалу задания будут лёгкие. Типа пробежать или пройти десяток километров, сделать двадцать отжиманий и сотню приседаний, потом покачать пресс – и будет тебе единичка характеристик. Но после каждого выполненного квеста задача будет усложняться. На высоких уровнях, чтобы заработать прибавку к характеристикам, порой может уйти и неделя.

Хардкорный режим позволяет моему персонажу получать дополнительную единичку характеристик за каждый уровень, что уже левелу к пятидесятому даёт неплохое преимущество перед основной массой игроков, но в этом-то и заключается главная проблема. Человеческую зависть и банальное скотство искоренить невозможно. Они всегда были, есть и будут. Хардкорщики выделяются из общей массы, и это привлекает внимание. В моём же случае надо быть максимально осторожным, так как оперирование сразу тремя стихиями мгновенно вызовет повышенный интерес к моей персоне, а допускать этого нельзя. К тому же магия хаоса считается в Юнисфере не то чтобы запретной, скорее нежелательной, и вызывает настороженность у всех игроков, но, как я уже говорил, буду использовать все доступные возможности, чтобы выжить и достигнуть своей цели.

Наиболее целесообразно использовать самые сильные стороны доступных мне стихий и прокачивать только соответствующие заклинания. Нет смысла вкладываться в боевую составляющую магий огня, земли и хаоса одновременно. Такое распыление доступных мне средств может убить всё преимущество, потому как в любом случае кастовать заклинания придётся по очереди, и нет смысла иметь в распоряжении кучу скиллов с примерно одним и тем же эффектом.

В качестве основной боевой единицы решил выбрать магию огня. Я чуть ли не с пелёнок знаком с этой стихией и не представляю свою жизнь без огня. Да и в плане урона это магическое направление всегда было на первом месте. Магия хаоса тоже могла бы подойти на эту роль, но постоянное применение хаотических заклинаний привлечёт слишком много внимания, чего я хочу избежать. Уж лучше я буду применять магию хаоса скрытно и точно, ведь её сильными сторонами является не только нанесение прямого урона врагам.

Хаотические маги, помимо хорошего урона боевых заклинаний, всегда славились ослабляющими других игроков проклятиями, или на игровом сленге дебафами, а также скиллами, временно повышающими возможности персонажа, и именно на этом я и сосредоточусь. Жаль, что не получится усиливать Костика, хаотические ауры действуют только на себя, но и так неплохо.

Магия земли же идеальна в качестве вспомогательной. Помимо урона, для мага не менее важно держать монстров на расстоянии и не давать подойти вплотную, потому как в этом случае можно очень быстро отправиться на точку респа, а в моём случае – на регенерацию пер-

сонажа, и в ветке заклинаний магии земли как раз очень много скиллов контроля, которые сковывают движения противников.

Также в ветке заклинаний магии земли есть весьма интересные защитные скиллы. Та же каменная кожа очень поможет на начальном этапе игры и будет срезать часть входящего физического урона, а потом можно и до создания земляных голёмов дорасти. Магическую же защиту доберу из других веток, например, в огненной есть варианты, главное – найти нужных учителей и заплатить за обучение.

Осталось определиться с бонусным умением и боевыми навыками, хотя последнее, ввиду довольно скромных физических показателей, и вторично, а потом можно прикинуть, как распределить очки характеристик.

Смысла изучать навык владения оружием ближнего боя не видел. Слишком много придётся потратить очков в ущерб магическому блоку, чтобы хоть немного приблизиться к нормальным показателям, позволяющим сражаться в контактном бою без риска отправиться на виртуальное кладбище. Правильнее будет точно повысить телосложение и выносливость за счёт свободных очков, а на силу и регенерацию забить, всё не прокачаешь.

Блок для бойцов дальнего боя выглядит более перспективно. Да, в скорости и точности всего тройки, но семёрка в восприятии и восьмёрка в ловкости смотрятся довольно неплохо. Лук или арбалет? Наверное, лучше арбалет. У арбалетов выше урон, а если ещё и изучить заклинание, позволяющее зачаровывать оружие, то получится ещё один весомый аргумент, способный склонить чашу весов в мою сторону, благо условности Юнисферы позволят постоянно таскать его с собой в заряженном виде. Со временем прикуплю компактный вариант арбалета, и в случае необходимости в наличии всегда будет хотя бы один дополнительный выстрел, а основной урон всё равно будет наносить магия.

Как ни печально, но придётся полностью переквалифицироваться на дальний бой. Это в Инферно при наличии частиц хаоса можно повышать характеристики персонажа практически без ограничений, а в Юнисфере свои законы, обойти которые не получится. Если вкладываться во все атрибуты, то будет проще на старте, зато в отдалённой перспективе меня уделает любой игрок, целенаправленно развивающий конкретное направление, да и мобы тоже становятся сильнее и в какой-то момент можно застопориться на одном месте.

Решено, выбираю арбалет, а к нему беру навыки: быстрая зарядка, усиленный выстрел, пробитие брони и точность. Про запас очков оставлять не буду, чтобы не искать потом учителей, лучше воспользоваться стартовым интерфейсом и получить навыки на халяву, хоть где-то система это допускает. Для этого придётся вложить одно универсальное очко в соответствующий блок характеристик, так как уровня ловкости недостаточно для изучения некоторых навыков, но это ничего, заодно повысится и скорость с точностью, а для моего персонажа это будет нелишним, а уж про восприятие и говорить нечего, для мага оно тоже имеет большое значение.

**Ловкость: 9 (выше среднего)**

**Восприятие: 8 (немного выше среднего)**

**Скорость: 4 (низкая)**

**Точность: 4 (низкая)**

Итак, я добрался до умений. Посмотрим, чем меня наградила великий рандом. Умения в Юнисфере стоят немного особняком. Получить их можно только от системы за особые заслуги и исключительно в зависимости от конкретных действий игрока. Сделать это порой бывает довольно сложно, и люди до сих пор не смогли выявить чётких закономерностей для получения того или иного умения. Единственное, что известно точно, – существуют классовые умения, которые могут получить, например, исключительно маги, и есть универсальные, доступные всем игрокам. Естественно, классовые круче, потому как заточены под конкретный игровой класс персонажа. И именно одно классовое умение мне и досталось в качестве бонуса за достижение.

Всего система сгенерировала пять вариантов, и стоило прочесть названия, как дремавший всё это время внутренний хомяк мгновенно пробудился и ультимативно потребовал изучить их все. Я практически услышал писк грызуна:

– Хочу, хочу, хочу.

Я был солидарен с мелким жадиной, но, к сожалению, можно выбрать только один вариант. Блинк – одно из самых желанных умений для мага, позволяющее мгновенно перемещаться в пространстве на короткие расстояния. Раз – и ты уже метрах в двадцати от врага, кастуешь новое заклинание. Океан маны, тоже штука крайне полезная. Уже на первом ранге прибавляет по 100 единиц маны за каждый уровень персонажа, а, как известно всем магам, маны много не бывает. Возврат – позволяет телепортироваться из любой точки Юнисферы в личную комнату. Крутая абилка, особенно на первых порах, когда денег мало и приходится часто бегать в город. Двойник – умение создаёт точную копию персонажа, которая отвлекает на себя противников. Фишка этого умения в том, что, пока жив двойник, игрок не получает урона, все удары принимает на себя копия, а когда хп снижается до нуля, исчезает. При этом двойник может и сам наносить урон, хоть и уменьшенный. Ну и вишенка на торте – мультицит, редкое умение, способное защитить персонажа от любого типа урона. Точной формулы расчёта защиты не знает никто, но считается, что, как и практически всё в Юнисфере, итоговое цифровое значение зависит от коэффициентов и характеристик конкретного игрока. Если так, то физическая составляющая моей защиты окажется весьма скромной из-за низкого показателя силы, телосложения и далее по списку, но умение определённо топовое, особенно на старте игры, и особенно для хардкорщика. После активации игрок точно знает, какое количество разнотипного урона выдержит мультицит, перед тем как разрушиться. И с ростом ранга умения степень защиты будет только расти.

Есть ещё одна проблема. Получить умение – это, конечно, важно, но не менее важно его развивать. Если изначальный вариант система выдаёт без каких-либо условий, то для повышения ранга надо соответствовать вполне конкретным требованиям, и чем сильнее умение, тем эти требования выше. Порой прокачка до высоких рангов нескольких простеньких умений оказывается более эффективной чем наличие одного редкого, которое застопорилось в развитии в самом начале.

Ну, система, ну, змея-искусительница, и что же мне выбрать?

## Глава 3

**Название умения: мультищит**

**Тип: редкий**

**Ранг: 1/10**

**Усиления: нет (очки усиления станут доступны при переходе на следующий ранг)**

**Описание: после активации поглощает любой тип урона, пока не исчерпает сгенерированный лимит. Внимание игроку, при исчерпании лимита одного из типов урона остальная защита продолжает работать, а выработавший ресурс прочности тип защиты уходит на перезарядку.**

**Перезарядка:**

**Физическая защита: x1 (без усилений) 60 минут**

**Магическая защита: x1 (без усилений) 30 минут (бонус класса)**

**Ментальная защита: x1 (без усилений) 60 минут**

**Астральная защита: x1 (без усилений) 60 минут**

**Требования для изучения: нет**

**Требования для перехода на 2 ранг: броня – 3, магическая защита – 3, ментальная защита – 3, астральная защита – 3.**

И всё же мультищит. В моём случае наличие дополнительной защиты может оказаться решающим фактором, который позволит персонажу выжить. На хардкорщиков охотятся в том числе и высокоуровневые игроки, в арсенале которых обязательно есть очень подлые приёмчики, и защита от ментальных атак и астральных сущностей пригодится, а уж про физическую с магической я вообще молчу, это важно всем магам без исключения. Да, прокачивать это умение очень накладно, считай надо вложить в защиту аж двенадцать очков характеристик, но оно того стоит, защиты никогда не бывает много. С мультищитом выжить хардкорщику будет гораздо проще.

Чтобы уменьшить траты свободных очков в будущем, можно вложить в защитный блок характеристик хотя бы одно универсальное очко, но для начала надо разобраться с заклинаниями и понять, хватит ли мне магических атрибутов на все хотелки.

Ветка магии огня. Тут пока всё просто: огненная стрела в качестве заклинания с быстрым кастом, но слабым уроном; более мощный и, соответственно, манозатратный огненный шар; ну и веер огня для поражения нескольких целей одновременно. Одно очко заклинаний остаётся в запасе, так как для более мощных скиллов требуется показатель интеллекта от пятнадцати. И так, чтобы прокачать фаербол, придётся поднять интеллект до десятки.

В школе магии земли тоже не стал изобретать велосипед. Терновая лоза, которая со временем превратится в куст, а потом и в рощу, покрывающую площадь до десяти квадратных метров, каменная кожа, для уменьшения урона, и пылевая завеса – простенькое, но полезное заклинание, способное как существенно ограничить видимость группе мобов или враждебно настроенных игроков, так и помочь в случае необходимости скрыться от преследования. Одно очко характеристик опять же оставил в оперативном резерве, пусть будет. Система иногда предлагает изучить то или иное заклинание, что может оказаться очень полезно.

А вот над развитием хаотической ветки заклинаний пришлось изрядно поломать голову. Чтобы сильно не палиться перед другими игроками, надо выбирать скиллы с минимальными визуальными эффектами. Лучше всего для моих целей подходят ауры. Прежде всего из-за удобной активации. Сплёл магическую формулу где-нибудь в уединённом уголке – и потом

аура выполняет свою функцию, пока не отключишь, а задействовать эффект ауры можно в любое время.

Минус у аур тоже есть, причём достаточно весомый. Для поддержания работоспособности ауры постоянно потребляют ману, а некоторые варианты хп или бодрость персонажа. То есть требуемое количество энергии тупо отнимается от соответствующей шкалы, но при наличии хорошего щита для бойца дальнего боя это не столь критично.

В самом начале игры не получится активировать много аур, тупо не хватит энергии, ведь на каст обычных заклинаний тоже требуется мана, причём довольно много, поэтому можно начать с одной или двух аур, а потом действовать в зависимости от обстоятельств. Что для меня наиболее критично на старте? Естественно, входящий урон. Несмотря на мультицит, пробить который из-за куцых характеристик будет не то чтобы очень сложно, персонаж всего с 27 хп рискует умереть от любого удачного удара моба. Поэтому аура уклонения будет весьма кстати. Это заклинание увеличивает шанс промаха как для оружия дальнего боя, так и при близком контакте с противником. Берём, что дальше?

А дальше надо иметь возможность дезориентировать врагов, если тем всё же удастся подобраться ко мне вплотную, и для этого в хаотической ветке заклинаний есть очень интересный скилл – аура страха. Аура висит на персонаже постоянно, но эффект нужно активировать отдельно, после чего он уходит на перезарядку. Штука на самом деле полезная. Окружила тебя стая волков – долбанул по ней страхом, и те с визгом разбежались в разные стороны. Прелесть в том, что аура бьёт по всем целям, что находятся в радиусе поражения, включая и игроков, за исключением тех, кто с тобой в одной группе. Тоже в копилку.

Ещё одна полезная аура из арсенала хаотического мага – аура скорости. В нужный момент аура в разы увеличивает скорость персонажа на определённое время, причём без дополнительного расхода бодрости, а потом так же уходит на откат. Я помню, что хотел ограничиться всего двумя аурами, но лучше потратить все очки хаотических заклинаний сейчас, слишком муторно искать учителя в Юнисфере. Как я уже говорил, люди не любят магию хаоса, да и потом никто меня не заставляет включать сразу все ауры с первых минут игры, а когда прокачаюсь, тогда и воспользуюсь всеми возможностями.

Последний скилл выбирал долго. Проблема заключалась в том, что у персонажа не хватало характеристик, а брать всё подряд не хотелось. Если вложить сразу три универсальных очка в магический блок характеристик, можно будет изучить ауру под названием сдвиг. По своему эффекту она очень похожа на блинк, вот только радиус действия у заклинания гораздо меньше, да и тело перемещается не в пространстве, так что умелый воин может предвидеть такое развитие событий и нанести упреждающий удар. Аура позволяет уйти от вражеских таранных атак, ну или просто мгновенно переместиться на несколько метров в выбранную сторону, что в определённых случаях может быть чертовски полезно.

В моих планах было вложить по одному очку в воинский и защитный блоки, а двумя последними усилить магический, но теперь придётся от чего-то отказаться. А и по хрен, буду упорнее тренировать физуху в реале и поднимать свои атрибуты, потому как система реагирует на изменения реального тела и, помимо свободных очков, увеличивает характеристики в зависимости от прогресса. Я ещё сделаю из этого задохлика настоящего атлета, дайте только время.

**Мудрость: 11 (высокий)**

**Интеллект: 11 (высокий)**

**Дух: 8 (немного выше среднего)**

**Мистицизм: 9 (выше среднего)**

В итоге количество маны на старте игры выросло до 120 единиц, что, с одной стороны, довольно круто, с учётом того, что каст огненной стрелы первого ранга стоит всего 5 единиц, но с другой – невероятно мало, так как простая аура уклонения того же ранга отнимает от этого количества сразу 30 единиц.

Понятное дело, что после левелапа ситуация сильно изменится, и уже на втором уровне персонажа количество маны возрастёт до 239 единиц, но тысячу опыта ещё надо набить, а начисляют за убийство мобов мало. А вообще со столь крутыми коэффициентами проблем с маной не предвидится, главное – пережить первые недели и прокачаться хотя бы до десятки, а там станет гораздо проще.

Восьмёрка в духе немного напрягает. Эта характеристика отвечает за регенерацию магической энергии, и поначалу скорость восстановления маны будет весьма скромной, но, помимо боевой составляющей, в Юнисфере есть масса других дел, без которых нормальной игры не будет, поэтому бить баклуши точно не придётся.

Стартовая девятка в мистицизме, который отвечает за скорость полёта заклинания и точность магических ударов, тоже не очень, но такое можно сказать и про все без исключения атрибуты парнишки. Я уверен, что даже пять универсальных очков не приблизили моего текущего персонажа к значениям, которые у меня бы были, зарегистрируйся я в Юнисфере в своём теле, но смысла думать об этом нет, так что буду работать с чем есть.

Последнюю универсальную единичку характеристик вложил в защитный блок, тем самым разблокировав системные механизмы, которые будут в автоматическом режиме срезать часть входящего урона, опираясь на некие, никому не известные формулы и игровые алгоритмы, да и на прочность мультищита это должно повлиять. Лезть в эти дебри и пытаться вычислить точные цифры у меня желания нет. Главное, что я знаю: всё работает как надо, а в системных логах будут стоять уже скорректированные, в зависимости от значения защитных атрибутов, показатели.

Последней задачей перед завершением генерации персонажа является разобраться со статусом Дэвила. Система что-то говорила о специальном меню. Ага, есть такое, посмотрим, что она там наворотила с моим напарником.

С каждой минутой моё настроение портилось, и, когда я завершил изучение новой информации, с моих губ сорвалась гневная и не совсем цензурная тирада. Привязка параметров Дэвила к моему уровню лишила его большинства возможностей. По сути, система превратила его в такого же нуба, как и я. С каждым моим левелапом к Дэвилу будет возвращаться маленькая крупица его истинных сил, и самое паршивое, что полностью вернуть себе былые возможности напарник сможет, лишь когда я сам достигну 587 уровня, что не удавалось ещё ни одному игроку в Юнисфере. Да какой, к демонам, 587 левел! Если мне не изменяет память, абсолютный рекорд по уровню вот уже несколько десятков лет принадлежит Спириту. Этот престарелый игрок уже давно отошёл от дел и спокойно себе доживает свой век где-то в Азии, точно сказать не могу, но до сих пор никто так и не превзошёл его 263 уровень, а выкрутасы системы, кроме как издёвкой, назвать сложно.

Но это не главная проблема, которую мне подкинули алгоритмы Юнисферы. Если раньше Дэвил выглядел как человек, то сейчас система превратила его в лича, со всем вытекающим из этого геморроем, потому как нежить в Юнисфере не любят ещё сильнее, чем хаотических магов, и тем, кто балуется некромантией, не стоит рассчитывать на тёплый приём ни в одном городе.

Сама система не наказывает за связанные с магией смерти игровые классы и реагирует на поступки конкретного игрока, но у людей свои предрассудки, а выбить из умов простолюдинов сложившиеся стереотипы бывает довольно сложно, а подчас и вовсе невозможно. Поэтому всех, кого ловят на связи с магией смерти, вносят в чёрный список и начинают целенаправленно портить жизнь, зачастую вынуждая пойти на регенерацию персонажа.

Но, несмотря на потенциальные проблемы, отказываться от помощи Дэвила я не буду. Я отношусь к магии смерти без дремучих стереотипов и считаю, что всегда виноват конкретный человек, а не подвластная ему стихия. Просто исторически так сложилось, что самые кровавые войны развязывали некроманты, и все подзабыли, что встречаются и вполне нормальные,

адекватные маги смерти, которые спокойно работают на благо империи. Да одних только преступлений с помощью магов смерти было раскрыто столько, что невозможно сосчитать. Всего то и надо, что вернуть умершему телу способность говорить, и зачастую этого достаточно, чтобы жертва назвала имя своего убийцы.

Уже на первом уровне Дэвил сможет вызывать скелета-прислужника, который будет отвлекать на себя врагов и атаковать стрелой праха, так что призывать спутника я планирую регулярно, просто это надо делать в безлюдных локациях и соблюдая меры предосторожности.

Ладно, сориентируюсь в зависимости от обстоятельств, пора заканчивать генерацию персонажа, осталось только выбрать размер татуировки и место на теле, где она появится. Система Юнисферы пластична, татуировку можно сделать совсем маленькой, практически незаметной, а можно покрыть разноцветными узорами хоть всё тело, тут каждый делает выбор сам, причём изменить конфигурацию можно в любое время. Немного подумав, стилизовал свою татуировку под флокса и разместил её на плече. Когда ещё я вернусь в Инферно, а так Лис всегда будет рядом со мной.

– Система, завершить генерацию персонажа, – скомандовал я, и перед глазами высветилась итоговая таблица статуса, где отображались все внесённые изменения.

**Таблица статуса игрока:**

**Общие сведения:**

**Ник:** Арт

**Класс:** Боевой маг трёх стихий (уникальный)

**Карма:** 645 (545 +100)

**Юниксы:** 0

**Уровень:** 1.

**Опыт:** 0/1000

**Персональный физический коэффициент:** 5,34 (увеличен, бонус хардкорного режима игры)

**Персональный магический коэффициент:** 10,87 (значительно увеличен, бонус хардкорного режима игры и уникального игрового класса)

**Хит-поинты (далее хп):** (уровень персонажа \* персональный физический коэффициент) \* телосложение.

**Бодрость:** (уровень персонажа \* персональный физический коэффициент) \* выносливость.

**Мана:** (уровень персонажа \* персональный магический коэффициент) \* мудрость.

**Физический урон:** (сила + урон оружия) \* персональный физический коэффициент.

**Магический урон:** (интеллект + урон оружия + урон заклинания) \* персональный магический коэффициент.

**Характеристики игрока:**

**Сила:** 2 (очень низкая)

**Телосложение:** 5 (ниже среднего)

**Выносливость:** 3 (очень низкая)

**Регенерация:** 3 (очень низкая)

**Ловкость:** 9 (выше среднего)

**Восприятие:** 8 (немного выше среднего)

**Скорость:** 4 (низкая)

**Точность:** 4 (низкая)

**Мудрость: 11 (высокий)**  
**Интеллект: 11 (высокий)**  
**Дух: 8 (немного выше среднего)**  
**Мистицизм: 9 (выше среднего)**

**Броня: 1 (ничтожная)**  
**Магическая защита: 1 (ничтожная)**  
**Ментальная защита: 1 (ничтожная)**  
**Астральная защита: 1 (ничтожная)**

**Умения игрока 1/10:**  
**1. Мультищит 1/10**

**Навыки игрока 4/10:**  
**1. Владение арбалетом: 1/10**  
**2. Владение магией огня: 1/10**  
**3. Владение магией земли: 1/10**  
**4. Владение магией хаоса: 1/10**

**Боевые навыки 4/20:**  
**1. Быстрая зарядка (пассивный) 1/10. +10% к скорости заряжания арбалета.**  
**2. Усиленный выстрел (активный) 1/10. +50% к урону, +50% к пробитию брони, +50% к шансу срабатывания негативного эффекта кровотечения.**  
**3. Пробитие брони (пассивный) 1/10. +10% к пробитию брони.**  
**4. Точность (пассивный) 1/10. +10% к точности выстрела.**

**Заклинания школы магии огня 3/30:**  
**1. Огненная стрела (активное) 1/10. Урон: 10. Требования маны: 5. Радиус действия: 20 метров. Перезарядка: 2 секунды.**  
**2. Веер огня (активное) 1/10. Урон: 20. Требования маны: 15. Радиус действия: 5 метров. Количество искр: 3. Перезарядка: 15 секунд.**  
**3. Огненный шар (активное) 1/10. Урон: 35. Требования маны: 20. Радиус действия: 40 метров. Перезарядка: 30 секунд.**

**В наличии 1 свободное очко заклинаний.**  
**Заклинания школы магии земли 3/30:**  
**1. Терновая лоза (активное) 1/10. Урон: 1 в секунду. Эффекты: обездвиживание. Количество целей: 1. Требования маны: 5. Радиус действия: 20 метров. Время действия: 10 секунд. Перезарядка: 10 секунд.**

**2. Каменная кожа (активное) 1/10. Эффекты: поглощает 5 единиц физического урона. Требования маны: 10. Время действия: 10 минут. Перезарядка: 20 секунд.**

**3. Пылевая завеса (активное) 1/10. Эффекты: создаёт пылевое облако диаметром 10 метров, затрудняющее обзор. Требования маны: 20. Время действия: 1 минута. Перезарядка: 30 секунд.**

**В наличии 1 свободное очко заклинаний.**  
**Заклинания школы магии хаоса 4/30:**  
**1. Аура уклонения (аура) 1/10. Эффекты: +30% к шансу уклониться от атак дальнего и ближнего боя. Требования маны: 30 единиц от общего запаса. Активация эффекта: мысленная команда (настраиваемо). Время действия: 1 минута. Перезарядка эффекта: 5 минут.**

**2. Аура страха (аура) 1/10. Эффекты:** накладывает негативный эффект страх на всех противников в радиусе трёх метров (внимание, эффект возможно заблокировать при наличии у цели защиты от ментальных атак). **Требования маны:** 35 единиц от общего запаса. **Активация эффекта:** мысленная команда (настраиваемо). **Перезарядка эффекта:** 10 минут.

**3. Аура скорости (аура) 1/10. Эффекты:** +30% к скорости передвижения персонажа. **Требования маны:** 20 единиц от общего запаса. **Требования бодрости:** 20 единиц от общего запаса. **Время действия:** 1 минута. **Перезарядка эффекта:** 5 минут.

**4. Сдвиг (аура) 1/10. Эффекты:** мгновенное смещение в выбранную сторону на два метра. **Требования маны:** 60 единиц от общего запаса. **Требования бодрости:** 30 единиц от общего запаса. **Перезарядка:** 30 секунд.

**Ремесло 0/20:**

**Нет.**

Вот это уже совсем другое дело. Такие стартовые параметры мне нравятся гораздо больше. Есть мизерный шанс, что меня не пришибут в первый месяц игры.

– **Внимание игроку, вы распределили не все доступные свободные очки, подтвердите желание завершить генерацию персонажа. Обратите внимание, что вы играете на хардкорном режиме и большинство элементов интерфейса будут для вас недоступны.**

– Подтверждаю завершение генерации персонажа, – произнёс я, и картинка перед глазами мигнула, а меня тут же выбросило в реал, где в скрытой в недрах квартиры комнате без окон из угла в угол нервно расхаживал Костик в ожидании моего возвращения.

– Где тебя носило столько времени? – набросился на меня с упрёками друг.

– А сколько прошло времени? – почёсывая зудящее плечо, на котором появилась татуировка, спросил я.

– Тебя не было больше суток! – повысил голос Костик. – Я уже подумал, что эта точка регистрации какая-то палёная и ты исчез навсегда.

– Всего сутки? – удивился я и устало повалился на удобный диван. – По моим внутренним ощущениям испытание длилось больше месяца. Да и пофиг, не суть. Прикинь, я стал десятым уникам.

– Да ладно? – гнев на лице друг мгновенно сменился изумлением. – Это же пипец как круто! Что отсыпали?

Я быстренько пересказал другу о своих новых приключениях в Инферно, а потом описал возможности уникального класса. Костик слушал меня с раскрытым от удивления ртом, но когда я дошёл до момента со статусом Дэвила, нахмурился.

– Ты уверен, что стоит привлекать этого... эту сущность, – запнулся друг. – По мне, так он уже давно съехал с катушек, а уж про то, что демоны практически выжгли в нём все чувства, я вообще молчу. У меня толпы мурашек по всему телу до сих пор бегают, когда включаю головизор и попадаются кадры устроенного им в Краснодаре. Повезло ещё, что обошлось без жертв. Да и если в Юнисфере кто узнает, что мы балуемся некромантией, начнётся такой геморрой, что вовек не отмоется. А так вырисовывается нормальная группа. Ты – маг-уник с тремя стихиями, я – воин с уклоном в танка. Нам бы ещё хилера с прямыми руками, и норм, жить можно.

Да, пусть Костик и маг в реале, но в Юнисфере он заполучить магический класс не смог, потому как проходил регистрацию в крайне подавленном или даже вообще пофигистическом состоянии. Его можно понять, Костик считал лучшего друга предателем и не смог совладать с эмоциями во время испытания, но превосходные физические данные позволили ему получить вполне себе игральный класс персонажа.

– Не уверен, – честно признался я, – но придётся. Чтобы выжить и набрать необходимые очки кармы, я буду использовать все доступные средства, а Дэвил невероятно сильный маг, с огромным опытом. Он сможет существенно усилить нас даже с урезанными возможностями.

– Как знаешь, Арти, – пожал плечами Костик. – Какой у нас план? Сразу лезем в капсулу надолго?

– Не, – отмахнулся я. – Смысл попусту гонять оборудование. На первых порах придётся часто возвращаться в реал, чтобы выполнить квест. Это у тебя с физическими данными всё в порядке, а мне придётся пахать как проклятому, чтобы привести это тело в относительно удовлетворительное состояние.

– Твоя правда, – согласился друг. – Тогда устраиваемся поудобнее на диване и встречаемся на главной площади Хронтауна?

– Да, надо получить ежедневные квесты, пробежаться по окрестным локациям, получить первые ремесленные навыки, собрать ресурсы для крафта, заработать юниксы, прикупить оружие... в общем, дел навалом. Надо побыстрее раздобыть одежду и скрыть наши физиономии. Демон не оставит нас в покое и будет искать как в реале, так и в Юнисфере. Погнали!

Развалившись на диване, прислушался к своему организму. Вроде в туалет не тянет, а то бывают случаи, когда геймеры забывают о естественных потребностях организма и по возвращении их ожидает неприятность. Потянувшись сознанием к татуировке, отдал приказ:

– Юнисфера, вход.

**– Внимание игроку, просьба убедиться, что вы находитесь в безопасном месте и вашей жизни ничего не угрожает. Займите удобную позу, желательно горизонтальную. Максимальный срок погружения в Юнисферу в стандартном режиме составляет четыре часа. Препятствующие входу факторы отсутствуют, желаете продолжить?**

Высветились перед глазами строчки системного текста со стандартным предупреждением. Уж не знаю как, но система может оценивать внешнюю обстановку, и если обнаружит, что человек находится, скажем, на уличной скамейке или на газоне парка, то заблокирует вход. Самым оптимальным условием для погружения считается собственная квартира. Удобное кресло там, или диван. В этом случае отказов в доступе не бывает никогда, но и нырнуть в Юнисферу из кафешки чисто в теории можно. На практике так мало кто делает, и народ предпочитает погружаться из дома, ну а если требуется нырнуть на длительный срок, то существуют специализированные центры, где можно арендовать капсулу. Не все игроки могут позволить себе собственную.

– Продолжить вход, – отдал я приказ, и картинка перед глазами мгновенно потемнела.

Ну, здравствуй, волшебный мир. Наконец-то я до тебя добрался.

## Глава 4

– Добро пожаловать в Юнисферу, Арт. Стартовая локация Хронтаун. Вы выбрали хардкорный режим, поэтому функционал игры для вас будет ограничен. Вам доступны лишь базовые элементы интерфейса, а многие действия, которые другие игроки могут совершать в автоматическом режиме, вам придётся делать самостоятельно. Со всеми ограничениями хардкорного режима вы можете ознакомиться при помощи голосовой команды – статус. Приятной игры.

Вначале появились звуки. Послышался гул толпы, из которого с большим трудом удавалось вычленивать обрывки фраз. Потом начало включаться зрение. Первые секунды картинка была размытой, словно я смотрю на мир через полупрозрачную плёнку, искажающую реальную картинку, но уже спустя минуту все чувства начали работать как надо и на меня обрушился целый водопад запахов и звуков.

Мой персонаж появился на небольшой площади, вымощенной серой каменной плиткой, со всех сторон окружённой домами, на первых этажах которых расположились разнообразные магазинчики. В центре небольшой фонтан из белого мрамора, на дне которого сквозь кристально чистую воду поблёскивают небольшие серебристые монетки. Сфокусировав взгляд на фонтане, пожелал получить системную справку:

– **Фонтан удачи. +1 к удаче на сутки. Шанс получения положительного эффекта 50%.**

Прочитал я строчки системного текста, и на губах невольно расплылась улыбка. Я столько раз читал о подобных фишках Хронтауна, которые можно обнаружить, блуждая по многочисленным улочкам этого огромного города, и вот теперь я сам оказался тут. Здорово, чёрт побери! Главное – затолкать поглубже на задворки сознания мысли о реале и жутком демоне, который убил всю мою семью и сейчас правит империей. Как учил отец: разбей сложную задачу на отдельные составляющие и действуй. Сейчас ближайшая цель – 1500 очков кармы, а все остальные мысли прочь.

Через всю площадь сновали игроки в разномастной одежде, начиная от простых штанов и рубашек и заканчивая тяжёлыми стальными латами, а пара предприимчивых мелких торговцев и вовсе разложила на парапете фонтана свой нехитрый товар и, неприязненно косясь друг на друга, зазывала народ. На самом деле место это достаточно проходное. Много народу целенаправленно сюда идёт ради суточного баффа. Фишка в том, что система засчитывает только первую попытку, а все последующие траты денег абсолютно бесполезны, следующий раз можно попытаться удачу лишь через сутки.

На самом деле, я удивлён, что торговцев здесь не так много, хотя читал где-то на форуме, что стражники частенько тут проходят и разгоняют предприимчивых игроков, ведь для торговли в Хронтауне есть специальная зона, но налог платить хотят не все, поэтому и возникают такие стихийные лавочки.

Ладно, я отвлекся. Как и всем новичкам, система выдала стартовый, неубиваемый комплект одежды. Ботинки, штаны, рубашку и сумку-инвентарь, вместимостью десять килограммов, в которой обнаружился амулет призыва спутника. Бонусов, естественно, никаких, но оно и понятно. Зато стартовая одежда не имеет прочности и в неё встроены очень полезные функции: самоочистение и саморемонт. То есть если ты извазюкаешься в грязи, а моб порвёт одежду, можно просто отдать голосовую команду, и одежда станет как новенькая – чистая и благоухающая.

– Система, статус, – шёпотом скомандовал я, и перед глазами появилось запрошенное меню, надо точно знать обо всех ограничениях, чтобы потом не было сюрпризов.

На ознакомление с правилами хардкорного режима много времени не ушло. В принципе, я и так их знал, просто обновил в памяти. Большинство людей, помимо риска лишиться всего заработанного, естественно, отпугивает необходимость всё делать своими руками, и прежде всего это касается крафтовой деятельности. В Хронтауне и окрестностях есть специализированные мастерские для крафта, куда каждый игрок может прийти со своими ресурсами и попытаться что-то сделать своими руками. В случае успеха какой-либо ремесленной деятельности у игрока появляется книга рецептов, в которую вносятся рецепты всех изготовленных предметов, и в будущем достаточно лишь подойти к нужному станку с рецептом и ресурсами, как система скрафтит предмет автоматически.

Хардкорщики же лишены такого права. Нам недоступна книга рецептов, и каждый раз придётся проделывать всю технологическую цепочку от начала и до конца. В этом есть как плюсы, так и минусы. Основной минус – значительные затраты времени, но плюсов гораздо больше. Игрок, который желает добиться в каком-либо ремесле звания мастера, никогда не пользуется автоматическим крафтом, потому как действительно качественную вещь, с выдающимися свойствами, можно сделать только в ручном режиме, путём ежедневной многочасовой работы и поступательного освоения ремесленных навыков. Именно поэтому бессмысленно пытаться вычислить хардкорщика по ручному крафту. Людей, которые приходят в Юнисферу и в основном занимаются ремесленной деятельностью, очень много, всех не проверишь. Тем более что, когда игрок добивается определённых успехов, ему начинает капать опыт, но добиться этого, если использовать автоматический крафт, невозможно.

Ещё одним ощутимым ограничением хардкорного режима является безальтернативность построения магических формул заклинаний во время каста. Нет, поначалу, когда изученных заклинаний мало, а их пространственные формулы довольно просты, все маги пользуются ручным режимом, так как благодаря этому заклинание не уходит на откат и можно кастовать его без перерывов. Но по мере прокачки заклинаний формула усложняется, а количество скиллов, формулы которых надо держать в голове, неуклонно растёт, и вот тогда народ переходит на автоматический каст, для которого существует откат после применения.

Опять же, тут дело каждого, какой способ использовать. Есть множество игроков в обычном режиме, которые пользуются ручным кастом и в ус не дуют. Тут всё дело в индивидуальных способностях. Кому-то под силу запомнить сложнейшие формулы, а кому-то нет, потому как малейшая ошибка приведёт к срыву каста и придётся всё начинать сначала.

Также ограничения хардкорного режима коснулись и игрового интерфейса. Из всего многообразия вкладок и удобных фишечек Юнисферы, которые другие игроки могут установить по периметру своего поля зрения и которые существенно облегчают игровую жизнь, мне будет доступен минимум. По сути, я смогу видеть лишь шкалы хп, бодрости и маны своего персонажа. Даже чат-лог, где в режиме реального времени отображается наносимый и получаемый урон, смогу активировать лишь по завершении боя, как и внутриигровой чат. Доступ в инвентарь хоть оставили неограниченным, и то хлеб.

Остальные ограничения не столь существенны. Выводить юниксы в реал мне не нужно, а очки кармы зачислятся на мой баланс лишь на сотом уровне, и с этим ничего не поделаешь.

Отдельно хочется остановиться на способах получения информации об окружающих предметах, мобах, людях. Системная справка доступна всем игрокам, но и тут есть свои тонкости. В Юнисфере ты не можешь узнать ник любого человека по щелчку пальцев, как в других играх. Здесь над головой игроков не висят таблички с именами, но если человек представился сам, то система выведет такую табличку над головой этого человека, если ты при приближении его узнаешь.

Касательно предметов, мобов и всевозможных ресурсов, которые можно собирать в локациях. Тут всё неоднозначно. В городах справку о каком-либо объекте получить можно при помощи мысленной команды, а вот в локациях все не так просто. Во-первых, знания можно

получить из специализированных книг. Прочёл, скажем, книгу под названием «Простые растения», запомнил, как выглядит та или иная травка, сумел отыскать её в локации – молодец, можешь срывать, тогда система определит её как ту самую и назначит определённую цену. То есть не получится тупо бродить по поляне и без остановки идентифицировать все растения подряд. Ты должен знать, что берёшь именно ту самую, нужную тебе, знакомую травинку, и знание это ты должен получить в Юнисфере, система за этим следит. И так со всеми ресурсами.

Ну и во-вторых, есть ещё один способ, магический. Можно купить свиток идентификации и открыть свойства найденного растения, минерала, гриба, куска камня, да чего угодно, но стоят такие свитки недёшево. Потому как для того, чтобы создавать свитки, нужно получить соответствующее умение, а сделать это сложно, да и заклинание идентификации относится к разряду редких и есть в ветке заклинаний только одной школы – воздушной.

С мобами всё немного проще. Можно всегда увидеть как минимум уровень противника и количество его хп, ну а все остальные параметры узнаются в процессе боя. К слову, у разных мобов даже одного вида, находящихся буквально в десяти метрах друг от друга, эти параметры могут существенно отличаться, и далеко не факт, если удалось без труда завалить одного волка, что через пять минут ты так же просто справишься с другим. Халявы не будет.

В правом нижнем углу призывно мигал конвертик, сигнализируя о получении письма от системы. Сообщения в чате имеют другую визуализацию, да и некому мне пока писать, список друзей пуст, а без этого отправить сообщение другому игроку нельзя. Мысленно ткнул в конверт, и перед глазами тут же развернулся пергаментный свиток:

**– Получено ежедневное задание. Цель: 30 минут физической активности в условиях реального мира. Внимание игроку, ознакомьтесь с вариантами деятельности, которые идут в зачёт, можно в специальном разделе журнала заданий. Награда: + 1 свободное очко характеристик на первом уровне персонажа.**

Я не собирался ограничиваться тридцатью минутами, потому как минимальное время отдыха между четырёхчасовыми погружениями в Юнисферу составляет один час, а телу паренька надо многое навёрстывать. Нет, давать большую нагрузку сразу тоже нельзя. Всё надо делать с умом, иначе можно навредить организму, а идти к целителю слишком рискованно.

Ладно, надо двигаться, Костик ждёт. Поборов импульсивное желание залезть в воду и набить карманы халявными деньгами, напряг извилины и начал вспоминать, как добраться от фонтана удачи к центральной площади Хронтауна, а в голове сам собой всплыл очень давний и донельзя плаксивый пост игрока, который покусился на монетки в фонтане. За попытку вытащить деньги система наказала его дебаффом неудача сроком на год. Чего только с этим бедолагой не случилось за это время. Он мог подвернуть ногу на ровном месте и проходить пару дней с негативным эффектом хромота, мог выронить оружие из руки во время замаха, мог “случайно” нарваться на опасного моба в локации, где никого выше первоуровневого кролика отродясь никогда не водилось, ну а уж о крафтовой деятельности можно было и вовсе забыть, если что и получалось создать, торговцы наотрез отказывались это покупать. Он даже персонажа пересоздавал, но дебафф всё равно остался на своём месте. Вот такой юмор системы, причём переждать нужное время в реале тоже было нельзя, в зачёт шло только игровое.

Да и шут с ним, с тех пор много времени прошло, и народ научился относиться к выкрутасам системы Юнисферы с осторожностью и больше не покупается на подобные заманухи. Ибо – смотри главный постулат Стражей – никакой халявы, всё сам.

Эх, далековато меня закинуло, придётся минут двадцать добираться до места встречи, но приблизительная карта Хронтауна у меня в голове есть, заблудиться не должен. И бежать нельзя, мигом обнулю очки бодрости. Пока не повышу характеристики, придётся передвигаться по Юнисфере исключительно пешком.

Первое, что я сделал, когда нырнул в ближайшую подворотню, – это активировал мультицит. Персонажа на миг окутало радужное свечение, но визуальный эффект довольно быстро

прошёл, а защитный эффект остался. Мысленной командой вызвал меню инвентаря. В интерфейсе Юнисферы эта функция совмещена с системным окошком, на котором изображена проекция персонажа с множеством слотов. Эти слоты игроки постепенно заполняют разнообразными предметами. Сейчас практически все слоты пусты, но я залез в меню не для этого. Сверху этого окошка располагается краткая информация о персонаже, дублируется текущее наполнение шкал и отображаются данные об активных умениях, наложенных баффах и так далее. Сейчас меня интересуют цифровые значения защиты:

**Прочность физического щита: 177 единиц урона. Перезарядка: 60 минут.**

**Прочность магического щита: 387 единиц урона. Перезарядка: 30 минут.**

**Прочность ментального щита: 75 единиц урона. Перезарядка: 60 минут.**

**Прочность астрального щита: 35 единиц урона. Перезарядка: 60 минут.**

Ну что сказать, очень даже неплохо. Особенно радует показатель магической защиты, спасибо бонусу класса, но и возможность заблокировать 177 единиц физического урона чертовски греет душу, особенно глядя на мою куцую шкалу хит-поинтов. С ментальной и астральной защитой надо будет разбираться по факту. Ментальных магов не так уж и много, а игроков, способных управлять астральными сущностями, ещё меньше, но возможность отразить хотя бы первые атаки таких врагов очень дорогого стоит. По крайней мере тот же страх меня теперь не возьмёт.

В обычном режиме игры можно вывести эту информацию на боковые меню поля зрения, чтобы можно было контролировать расход защиты в режиме реального времени, но у хардкорщиков такая функция заблокирована, поэтому придётся постоянно держать эти цифры в голове.

Мелькнула мысль активировать какую-нибудь ауру, так, на всякий случай, но быстро её отринул. Слишком долго провожусь с кастом, да и народ по этому переулку периодически проходит, мало ли у кого есть умение магическое зрение и он увидит, что я работаю с хаотической энергией, ну на фиг, дойдём с Костиком до личной комнаты и только тогда начнём тренировки. Пока не отработаю каст основных заклинаний, нечего и думать о фарме мобов.

Пока в голове прокручивались мысли, ноги несли меня к главной площади Хронтауна. Часы, проведённые мной за изучением карты этого волшебного города, не прошли даром. Взгляд постоянно цеплялся за ориентиры, так что блуждать не пришлось, да и множественные таблички-указатели на домах помогали не сбиться с маршрута.

По пути не переставал глазеть по сторонам. За месяцы своей отшельничьей жизни в Инферно я успел отвыкнуть от суеты большого города и сейчас жадно рассматривал как прохожих игроков, так и красоты виртуального города. В Юнисфере каждый человек может найти себе занятие по душе. Вот мимо прошёл отряд стражи в качественных латах. Эти игроки решили согласиться выполнить длительный квест от системы на охрану правопорядка в городе и теперь обязаны патрулировать улицы минимум по четыре часа в сутки. Вот по широкой улице идёт симпатичная девушка в цветастом сарафане, а в руках у неё корзинка с выпечкой. Вот в поле зрения попался мутный игрок, весь закутанный в чёрные одежды и с капюшоном, набрасывающим тень на лицо. А вот мерно вышагивает бородатый маг, экипированный в просторную робу, выстукивая по каменным плиткам ритм своим длинным, деревянным посохом.

Огромный город, бурлит жизнью. Отовсюду доносятся десятки голосов, в воздухе витают диковинные ароматы еды, специй, благовоний и ещё куча разнообразных запахов. И все куда-то бегут, что-то делают, общаются, живут.

Отыскать Костика на центральной площади Хронтауна удалось сразу. Он ждал меня у статуи бога Хроноса, которая установлена в самом центре. По местным легендам, именно благодаря этому небожителю и появился Хронтаун. А вообще в Юнисфере официально есть боги, которые иногда проявляют себя и общаются с некоторыми игроками, которые их заинтересовали, посредством системных сообщений. Как правило, это случается, когда игрок в сложной

ситуации проявил те или иные качества, которые ценит конкретное божество. Поначалу могут прилетать просто поощрительные системки, потом божество может предложить квест, ну а финальной точкой этого общения становится посвящение в адепты, что сулит игроку множество бонусов.

– Наконец-то, – буркнул Костик, когда я приблизился к статуе и потёр отполированный до блеска большой палец ноги Хроноса.

– **Получен положительный эффект +10 к бодрости сроком на 1 час.**

Тут же отреагировала на это простое действие система, а я сделал в памяти зарубку о приблизительном времени получения баффа. Если попытаться повторить эти действия раньше чем через сутки, то вместо положительного эффекта получишь такой же но со знаком минус.

– Появился у фонтана удачи, – пояснил я.

– Можно считать хорошим знаком, – улыбнулся друг. – Из всего многообразия локаций система забросила тебя именно туда.

– Тоже так подумал, – кивнул я. – Ладно, не будем терять время. У тебя какой ник, кстати?

– Белый, как обычно, – отозвался друг, и над его головой тут же появилось имя.

– Ну а я, как обычно, Арт, будем знакомы, – протянул я руку Костику, и тот её тут же пожал.

Этой формальности системе было достаточно, чтобы разблокировался соответствующий функционал игры, и я быстро поместил Костика в разряд друзей. Теперь мы сможем обмениваться сообщениями в игровом чате.

– Система, сформировать группу с игроком Белый.

Костик подтвердил полученный запрос, и в левом уголке поля зрения появился игровой фрейм друга, где отображались его шкалы хит-поинтов, бодрости и энергии, которая у игроков с воинским классом заменяет ману.

– Мда, печально у тебя всё со статами, – прокомментировал друг моё куцее наполнение шкал.

– У меня ещё мультищит есть, так что всё не так фатально, – быстренько накатав ответ в чате, отправил сообщение я, чтобы, не дай боги, кто-нибудь из прохожих не услышал. – И вообще, все важное пиши в чате, – добавил я, и Костик кивнул.

– Куда двинем? В горный кластер? – спросил друг.

– С дуба рухнул? Куда мне с двойкой в силе киркой махать, – не подумав, брякнул я, чем вызвал презрительный смешок проходящей мимо девчонки в стальном нагруднике, длинных сапогах и с луком за спиной. – Гоу в озёрный край, там и народу поменьше, и рыбалка, и растения с ягодами можно собирать, а ты пока лес валить начнёшь, дури, в смысле силы, хватит. Заработаем первые юниксы, махнём на серебро с медью, а там видно будет. Там же и ЛК активируем, нет смысла привязываться к городу.

– Ну погнали, – пожав плечами, ответил Костик. – Тогда нам на север.

Друг знал Хронтаун не хуже меня. Мы с ним планировали играть вместе, так что Костик уверенно зашагал в нужную сторону, а мне оставалось только не отстать от его массивной фигуры. Вокруг города есть несколько безопасных стартовых локаций, которые в простонародье называются песочницей, где новички вроде нас могут делать первые шаги. Находиться внутри могут только игроки до пятого уровня, так что опасаться охоты прокачанных персонажей не стоит, хотя и назвать эти локи полностью безопасными тоже нельзя. От встречи со всяческими придурками, которые дорвались до вседозволенности волшебного мира, где нет смерти, не застрахован никто. Да и мобы в песочнице есть, причём порой хитрые и опасные. Так что игроки довольно частенько летают на точку респа. Но мне умирать никак нельзя, поэтому придётся быть постоянно начеку и не рисковать сверх меры.

Добираться до озёрного края пришлось долго. Да только до нужных ворот Хронтауна мы шагали минут сорок, а потом ещё надо было пройти несколько километров по магистральному

тракту и свернуть на узенькую тропку к локации для новичков, благо пройти мимо указателя попросту невозможно.

Но идти было интересно. В Хронтаун стекается огромное количество игроков вне зависимости от уровней. Это самый большой город Юнисферы, можно сказать, столица, откуда когда-то началось исследование этого волшебного мира. Первым игрокам пришлось несладко, они учились всё делать своими руками, начиная от простеньких зелий на +50 к хп, заканчивая созданием оружия и брони. Повторюсь, в Юнисфере нет неигровых персонажей, которые могут с радостью выполнить сложную работу вместо людей. Всё сам, ибо никакой халявы.

Вот так постепенно, локацию за локацией, зону за зоной игроки начали осваивать Юнисферу, отстраивать сначала аванпосты в опасных землях, а потом и возводить города. Но даже спустя несколько тысяч лет после начала игры никому не удалось достичь внешних границ этого волшебного мира. Прогресс людей застопорился. Чтобы идти дальше, надо становиться сильнее, получать новые уровни и пахать, но добившись определённого успеха, у большинства игроков пропадает энтузиазм двигаться дальше. Зачем рвать жилы, когда на достойную жизнь в реале хватает и текущего прогресса. Знай себе гуляй по знакомым локациям, добывай ресурсы, делай из них предметы и получай за это юниксы.

В среднем народ теряет интерес к прокачке уже к сто пятидесятому уровню персонажа, потому как дальше становится слишком сложно и, чего уж скрывать, опасно. Игровые монстры, обитающие в высокоуровневых локациях, очень сильны и хитры. Они могут объединяться в стаи и атаковать форты людей или внезапно нападать на фарм-группу игроков. В общем, со сто пятидесятого левела начинается совершенно другая игра, и, как мне подсказывает интуиция, вход на нулевой слой располагается именно в тех смертельно опасных локациях.

Ладно, поживём – увидим. Сейчас слишком рано думать об этом. Впереди показалась небольшая деревушка, расположившаяся рядом с лесным озером. Нас с Костиком ждёт много работы, потому как ленивые в Юнисфере ничего не добьются.

## Глава 5

**– Внимание игроку, вы вошли в личную комнату. Личная комната является безопасной зоной, куда без вашего разрешения не могут попасть другие игроки. Также личная комната является резервной точкой возрождения. Просим обратить внимание, что бесплатный период пользования личной комнатой составляет семь дней, по истечении этого срока, чтобы получить доступ в личную комнату, вам будет необходимо внести в таверне любого города или деревни стандартную плату – пятьдесят медных монет за сутки.**

Итак, мы добрались до центра пятой по счёту деревушки Озёрного края под названием Затонье и с ходу направились к двухэтажному деревянному зданию таверны, чтобы активировать личные комнаты. Если не сделать этого в первые сутки игры, то бесплатный период пользования попросту сгорит, а мне нужно безопасное пространство, где я могу спокойно тренировать каст заклинаний. Пускать магию в ход и тратить ману необязательно, но набить руку жизненно необходимо. Да и Дэвила можно выпустить из амулета, пусть тоже осваивается, его помощь может нам пригодиться уже в ближайшее время.

Юникс в Юнисфере заменяет игровое золото. Курс обмена стандартный. За каждый юникс можно получить десять серебряных монет, а за каждую серебряную сто медных. Если стоимость изготовленных предметов недотягивает до одного юникса, а, как правило, изделия новичков стоят немного больше нуля, игрок получает медь и серебро, которые без каких-либо проблем потом можно обменять на полновесный юникс, эквивалентный одному реальному империялу.

Послышался стук в дверь: это согласно предварительной договорённости, пришёл Костик. Ему нет нужды тренироваться в магии, хотя и у воинов есть определённые специфические моменты при активации боевых скиллов, которые следует отработать, вот только делать это желательно не в стеснённых условиях непрокачанной личной комнаты.

– Много тебе времени надо? – с разбега плюхнувшись на кровать, которая немного промялась под его весом, спросил Костик. – Может, я не буду тратить время и пойду рубить лес?

– погоди, успеешь, – буркнул я и запер дверь. – Мне надо понять, не спалюсь ли я, если активирую ауру из ветки магии хаоса. Я не собираюсь сейчас тренировать каст всех заклинаний. Времени до выхода в реал осталось не так много.

– А я говорил, надо было лезть в капсулу, – буркнул друг.

– Чего разлёгся, закрой лучше шторы, я собираюсь призвать Дэвила.

Костик буркнул что-то нечленораздельное, но всё же выполнил просьбу. Ну а я извлёк из инвентаря амулет, нацепил его себе на шею и мысленной командой активировал призыв. От амулета тут же потянулась зеленоватая струйка дыма, которая очень быстро принимала очертания человеческого тела, пока напарник полностью не воплотился в Юнисфере. Ну что сказать, выглядит Дэвил паршиво. Скелет, обтянутый зеленоватой кожей. На голове редкие чёрные волосы, ниспадающие на плечи слипшимися прядями, словно змеи. Единственное относительно живое место – зелёные глаза, которые безразличным взглядом осматривают комнату.

– Хреново выглядишь, – поделился своими мыслями с напарником я. – Но система Юнисферы тебя пропустила, а это главное.

– Давненько я не ощущал себя таким слабым, – прохрипел Дэвил. – Рассказывай, – потребовал он.

Пришлось потратить несколько минут, чтобы вкратце описать ему всю полноту той задницы, которая на нас свалилась. Дэвил слушал молча и, когда я закончил говорить, просто неопределённо хмыкнул, после чего начал копаться в доступном ему игровом интерфейсе. Костик же и вовсе демонстративно игнорировал Дэвила и тупо глазел в окно.

– Помощнички, блин, – буркнул себе под нос я и открыл вкладку с заклинаниями, надо учиться колдовать.

На тестовые прогоны основных заклинаний я выделил себе двадцать минут. С огненной стихией проблем не возникло. Я готовился к погружению в Юнисферу основательно и заранее изучил пространственные формулы множества заклинаний разных стихий, которые удалось отыскать на специализированных форумах. Есть чудики, которые переносили эти знания в реал и даже пробовали колдовать таким образом, наивные. Тем более что огненная стихия всегда благоволила нашему роду, и было бы как минимум странно, если бы я не изучил этот вопрос.

Стоило начать плести узор заклинания, как в воздухе появился отчётливый след. Так система помогает начинающему магу сориентироваться и допускать меньше ошибок. Всё же погрешности в формуле могли быть довольно ощутимыми, а я ещё и в другом теле нахожусь, так что надо привыкать.

По идее, узор заклинания виден только мне, но игроки, что умудрились получить умение магическое зрение, могут также видеть формулу. Отчасти именно поэтому я так стремился запомнить как можно больше формул. Если заранее знать, какое заклинание хочет применить против тебя враг, можно предпринять контрмеры. Фишка заключается в том, что в Юнисфере даже некоторые мобы наделены магическими способностями и в момент каста над их головой начинает формироваться пространственная формула заклинания. Осталось только получить соответствующее умение.

Со стихией земли было чуть сложнее, но простенькие скиллы начальных рангов скастовать не сложно. Девятка в ловкости и восьмёрка в восприятии позволяют делать это довольно сносно, но со временем придётся повысить эти характеристики, так как для каста более мощных скиллов нужна скоординированная работа всех мелких мышц и органов чувств, так называемая мелкая моторика, и текущих значений для комфортной игры явно недостаточно. Но ничего, буду работать над телом в реале, жаль, что в квартире не так много места, как хотелось бы, а посещать специализированные спортзалы слишком рискованно.

Затык возник с магией хаоса. Формул заклинаний из этой школы в свободном доступе и так было мало, в связи с её непопулярностью, а я ещё и решил работать с аурами, так что пришлось попотеть, чтобы воспроизвести даже относительно простенький узор ауры уклонения. Осваивать сейчас что-то ещё не видел особого смысла. Слишком маленькое у моего персонажа наполнение шкал.

– Заметил что-нибудь? – спросил я у Костика, которого перед началом экспериментов с магией хаоса попросил отвлечься от своего увлекательного занятия и посмотреть вместо окна на меня.

– Нет, всё чисто, – отрапортовал друг.

– А сейчас? – активировав эффект ауры, уточнил я.

– Глаза на миг полыхнули алым, а так, больше никаких внешних эффектов, – после небольшой паузы ответил Костик.

– Механика этой игры очень напоминает мне Альфу, – прошипел из дальнего угла Дэвил, о котором я уже успел благополучно забыть. – Тот, кто создавал этот проект, явно там бывал.

– Ты намекаешь на Кирика? – повернувшись к напарнику, в лоб спросил я.

– Не удивлюсь, если лидер Стражей приложил руки к созданию Юнисферы. От него можно ожидать чего угодно.

– С чего ты так решил? – фыркнул Костик. – Кирик был, ну или есть, выдающимся человеком, который очень много сделал для Земли, но он всё же был человеком, и создать настолько сложную виртуальную имитацию, нууу не знаю.

– Открою тебе небольшую тайну, – хмыкнул Дэвил. – Кирик перестал быть человеком ещё при моей жизни. Он стал первым представителем новой расы – титаном. Оказавшись в

Инферно, я многое узнал о нашей Вселенной. Иногда терзаемым душам давали небольшую передышку, а демоны бывают довольно болтливы. Скажите, вам что-то известно о хранителях?

Мы с Костиком синхронно покачали головами. Таких терминов слышать не приходилось даже мне. Возможно, отец или старший брат что-то об этом знали, но по понятным причинам спросить их уже не получится.

– В нашей Вселенной правят Творцы, – безразличным тоном продолжил говорить Дэвил. – Хаос – один из них. Ещё я знаю, что у него есть заклятый враг по имени Порядок. Наверное, есть и другие. Творцы не способны разрушать, они созидатели. А для войны у них есть хранители. Если говорить максимально просто, хранители – это бывшие смертные, которые благодаря своим поступкам получили от Творцов дар и стали богами. Хранители – это воины Творцов, которые защищают их владения.

– И ты считаешь, что Кирик стал богом, а потом создал Юнисферу? – с нескрываемым скепсисом в голосе проговорил Костик.

– Допускаю, – проигнорировав тон друга, безразлично ответил Дэвил. – По крайней мере это могло бы многое объяснить.

– Нет смысла гадать, – прервал я намечающуюся перепалку, потому как Костик уже открыл рот, чтобы отпустить очередную колкость. – Вот встретимся с ним и выясним. Прежде чем отправляться на фарм, надо заработать на оружие. Не знаю, когда смогу призвать тебя в следующий раз. Так что, не обессудь, ходить по мирным локациям в компании лича мы не можем.

Дэвил лишь пожал плечами и растворился в пространстве после того, как я отменил призыв спутника.

– Не нравится мне этот тип, – в очередной раз повторил Костик. – Мороз по коже пробегает всякий раз, как нахожусь с ним рядом. Страшно представить, сколько людей погубил этот... эта сущность, – немного смягчил окончание фразы друг.

– Мне тоже не нравится с ним сотрудничать, – признался я. – Но я бы не выбрался из Инферно без его помощи. Да, он прежде всего помогал себе, а не мне, и да, я с тобой согласен, он тот ещё мутный тип и темнила, но я заключил с ним договор и дал слово, что сделаю всё возможное, чтобы обеспечить ему встречу с Кириком, а ты знаешь, что бывает с теми, кто нарушает данное слово. Да и потом, мы можем использовать Дэвила только в случае экстренной необходимости.

– Ладно, – буркнул Костик, – согласен.

– Вот и отлично, – удовлетворённо выдохнул я. – Тогда расходимся. Я к травнице, а ты шуруй к лесорубам. Встретимся уже в реале, когда завершится игровая сессия.

– Уверен? Может, не стоит разделяться? Если что, смогу тебя прикрыть. Мало ли какие придурки бродят в окрестных лесах.

– Тоже мне нянька нашлась, – фыркнул я. – В отличие от некоторых, я могу приложить агра<sup>2</sup> магией, а чем мне поможет воин без оружия и доспехов? С кулаками помчишься на неприятеля? Или подставишь грудь под меч вражины?

– Твоя правда, – почесав затылок, был вынужден признать Костик. – Действительно, пойду-ка я лес валить, а потом начну делать древки для копий и рукояти топоров. Хоть какие-то деньги появятся.

– Топай уже, лесоруб, – ухмыльнулся я и вслед за другом покинул личную комнату.

Домик травницы и небольшая крытая пристройка мини-лаборатории, где начинающие игроки могут делать первые шаги в освоении непростого алхимического ремесла, располагаются на самой окраине Затонья. Соответствующую вывеску я видел, когда мы двигались к таверне.

---

<sup>2</sup> Агры – агрессивные игроки, которые нападают на других.

Как правило, в таких спокойных деревеньках рядом с крупными городами оседают исключительно мирные игроки, которые приходят в Юнисферу не за приключениями и битвами, а для заработка. Вместо того чтобы по восемь часов в день пахать какой-нибудь уборщицей, можно изучить ремесло в Юнисфере, согласиться на системное задание, поселиться в небольшом домике и помогать новичкам делать первые шаги в освоении этого ремесла.

Даже за счёт крафта простеньких зелий можно вполне себе прилично зарабатывать. Причём особо ленивым даже не придётся покидать своего дома и самостоятельно собирать ингредиенты, потому как за обучение азам наставник просит выполнить простое задание по сбору вполне конкретных трав, из которых потом и производит товар. Это правило применимо ко всем сферам деятельности, так что Костик без труда получит на лесопилке ученический топор и начнёт постигать ремесло лесоруба, а потом на той же лесопилке сможет воспользоваться инструментами и переработать добытый ресурс в конкретное изделие и продать его в системный магазин. Все довольны, и главный постулат соблюден.

У каждого наставника есть расписание приёма. Не может же человек сидеть в игре 24 часа в сутки, да и свои дела у игрока могут быть, но если согласился на выполнение квеста, будь добр отработать положенное время, иначе можно и лишиться хлебного места. Кандидатур на такую должность предостаточно. Если честно, то я совсем забыл об этой особенности, но мне повезло. Рядом с домом травницы стояло человек десять. По всей видимости, до начала приёма осталось не так много времени.

Пристроившись в конец очереди, прислушался к разговорам таких же новичков в Юнисфере, как и я. Ладно, не совсем таких, а если точнее, то совсем не таких, я же десятый уник, но не суть. По большому счёту здесь собралась молодёжь, только достигшая восемнадцати лет, а вместе с этим и права погрузиться в волшебный мир, но и парочка взрослых в компанию затесалась. К сожалению, система не позволяет изменить внешность и копирует её с реальной, но всегда можно повязать вокруг лица повязку или надеть шлем, тут к таким выкрутасам относятся спокойно.

Я собирался максимально быстро раздобыть себе кусок ткани и сшить капюшон, а для лица изготовить маску. Рано или поздно лидер демонопоклонников начнёт искать нас с Кости́ком и в Юнисфере, и лучше как можно быстрее озаботиться сохранением своего инкогнито. Кости́ку проще, воинский класс позволяет ему носить глухой шлем, что вызывает у прохожих куда меньше подозрений, чем тип в капюшоне и с закрытым маской лицом, но лучше так, чем светить своей физиономией на каждом углу. Вот только даже кусок ткани стоит денег, которых у нас пока ещё нет.

– Да я в эту глушь пришёл чисто по приколу, – громко вещал высокий парень вальяжно-наглым тоном, чем отвлек меня от мыслей. – Мне друзья из клана Аспид рассказали, что тут одна фифа симпатная работает, вот решил сам заценить. А так недельку перекантуюсь, и меня в академку клана возьмут. Вот что за фуфел придумывал эти правила? Нет чтобы чётких пацанов сразу приглашать можно было.

А это что ещё за экземпляр? Недовольно скривившись, подумал я. Азиатская внешность, короткая модная стрижка, наглое выражение лица, крепкое телосложение. Судя по поведению, кто-то из отпрысков важных шишек империи. И лицо какое-то знакомое. Вроде бы я его даже где-то видел. Не могу вспомнить. Наверное, он был на приёме во дворце вместе с родителями. Мне иногда приходилось участвовать в официальных мероприятиях, хотя я и всеми силами старался минимизировать такие появления в свете.

Тем временем дверь хижины отворилась, и на пороге показалась действительно симпатичная девушка лет двадцати пяти, одетая в добротный синий сарафан. Окинув притихшую толпу игроков беспристрастным взглядом, она скомандовала:

– Первые шестеро, можете входить. Учебники разложены на столе. На всё про всё у вас двадцать минут, затем заходит вторая партия. Всем всё понятно?

– Конечно, понятно, красавица, – сально улыбнулся парень. – За тобой хоть на край света, – и первым зашагал ко входу.

У других игроков вопросов тоже не было, и вслед за травницей в домик зашла первая шестёрка игроков, а мне пришлось двадцать минут пинать балду и слушать разговоры вчерашней школоты о новых голофильмах, планах покорения Юнисферы, бахвальство, что вот они-то точно уже через пару месяцев попадут в топ-клан и выбьются в люди. Ага, наивные. Ну да ладно, не стал их переубеждать. Бессмысленно это, только на грубость нарвусь. А оно мне надо?

Если честно, то я уже и думать забыл о наглом типе, хотя если он действительно имеет какие-то подвязки с Аспидом, кланом, входящим в топ 5 в Юнисфере, то стоит держаться от него подальше. У Аспидов довольно паршивая репутация. Во главе этого клана стоит род Ци, с которым Огневы давно в контрах. Я никогда особо не интересовался политической жизнью империи, но всё равно слышал об Аспидах. Вроде как это они негласно охотятся на хардкорщиков. Лидер этого клана якобы назначил приличный ценник за голову каждого хардкорщика, потому как сам является таковым. Лидер Аспидов Красный дракон является держателем рекорда по самому высокому уровню среди хардкорщиков, и ему не нужны конкуренты, так как все бонусы от достижения достаются только одному игроку.

И вот наконец-то дверь распахнулась, и народ начал выходить из хижины. Пятеро игроков покинули дом травницы с хмурыми лицами, но ни хозяйка, ни мажорчик так и не появились. Вместо этого послышался наглый возглас парня:

– Я иду на второй заход, мне не хватило времени, пусть всякие там нищеброды подождут.

– Ваше время вышло, если вам этого оказалось недостаточно, вы можете принести мне десять цветков сирицы, и тогда получите возможность ещё двадцать минут изучать ремесло травника, – невозмутимо ответила девушка.

– Слышь, курица, ты меня не поняла? Я сказал, что иду на второй заход, и в этот раз сама будешь мне преподавать, иначе тебя будут ждать серьёзные проблемы в реале. Чё вылупилась, закрывай дверь, у меня индивидуальное занятие, и расстегни верхнюю пуговицу своего сарафана, а лучше вообще его снимай, так учиться гораздо приятнее. Ну а если мне понравится, что я увижу, то выпишу тебе кругленькую сумму, в накладе не останешься.

Если честно, то я охренел от подобного поведения парня, и поэтому немного протупил. Раздался звук хлёсткого удара и разъярённый вопль упыря, которому вполне законно вlepили пощёчину. Затем в доме послышался шум переворачиваемой мебели и испуганный вскрик девушки, который привёл меня в чувство.

Рванув вперёд, растолкал переминающихся у входа игроков и на ходу начал каст огненной стрелы. В дом я вбежал вовремя: девушка лежала на полу, а парень нависал над ней с занесённой для удара табуреткой.

– Ты чё, непись тупая, берега попутала? Ты хоть знаешь, на кого руку подняла? Ты же уже сегодня вечером ботинки мне будешь вылизывать и умолять взять тебя в особо грубой форме, – брызжа слюной орал парень.

– А ну свалил, упырёныш, или я за себя не ручаюсь, – взревел я и направил в сторону парнишки зажатую в руке огненную стрелу.

Атаковать первым не хотелось. За это система вешает метку преступника, отмыться от которой бывает весьма проблематично, а если убить другого игрока, то вообще можно лишиться очков кармы и заработать настоящую головную боль, потому как снять метку убийцы гораздо сложнее.

– А ты не лезь не в своё дело, червь, пока я за тебя не взялся, а ну пшёл прочь!

Разъярённый парень молниеносно сплёл пальцами магическую формулу, и в мою сторону полетел полупрозрачный сгусток ментальной энергии. Не признать его мастерство было бы

гупо. Он чертовски быстр и плевал на возможные последствия атаки, ну или был настолько взбешён пощёчиной, что у него сорвало все тормоза.

Мысленный приказ, и аура уклонения включилась за секунду до удара. Сегодня мне везёт, сработал тридцатипроцентный шанс, и заклинание этого придурка прошло немного левее и ударило в стеллаж с разнообразными склянками. Стекло, естественно взорвалось и на пол посыпались разнообразные порошки вперемешку с осколками. Формулу этого заклинания я видеть не мог, но интуиция подсказывала, что мажорчик пытался угостить меня ментальным шоком, отчего я бы отключился минимум секунд на двадцать. Ну, по крайней мере, это он так думал, ну а я знал, что мультицит способен поглотить как минимум одну такую атаку.

Над головой парня появилась метка преступника, а на моих губах засияла кровожадная улыбка. Теперь я могу спокойно отправить его на точку респа, и система мне за это ничего не сделает. Глаза парня испуганно расширились. По всей видимости, он осознал свою промашку, но было поздно. Каст! С моей руки сорвалась огненная стрела, со свистом пролетела разделяющие нас несколько метров и врезалась отморожку в грудь.

Раздался оглушительный визг, потому как назвать воплем издаваемые мажором крики было решительно невозможно. Словно свинью режут. В доме сразу завоняло палёным мясом. Агрессивный игрок упал на пол и начал кататься, вереща от боли. Ну а что он хотел? Кто же в здравом уме наезжает на мага огня, когда на теле не то что щита магического нет, из одежды всего лишь нубская рубашка.

Пока в голове пролетали эти мысли, руки сплетали формулу очередной огненной стрелы. Каст – и парень затих, в его голове зияло аккуратное, выжженное магией огня отверстие. Вот за что люблю Юнисферу, так это за отсутствие крови.

– Позвольте помочь вам встать, – протянув руку ошарашенно смотревшей на меня травнице, проговорил я. Девушка рефлексивно вложила свою миниатюрную ладошку в мою руку и уже через несколько мгновений стояла на своих двоих и нервно хлопала глазами. – Я так понимаю, обучения сегодня уже не будет? – совершенно спокойно, как будто не произошло ничего необычного, уточнил я.

– Ппочему же, – немного заикаясь ответила травница. – До конца смены ещё два с половиной часа.

– А не боитесь, что этот тип вернётся?

– Нет, – решительно заявила девушка, и в её глазах блеснула сталь. Она посмотрела на пол, где ещё недавно лежало тело мажорчика, которое система уже развоплотила. Лута, к сожалению, нет, но оно и понятно. Что взять с нуба. – Спасибо вам за помощь, но лучше бы вы дождались дружинника, а теперь у вас могут быть проблемы.

Словно дожидаясь её слов, в дом ввалился бугай под два метра ростом, богатырского телосложения. На его груди позвякивала кольчуга, а на поясе висел короткий меч. Парень осмотрел комнату, нахмурился при виде разбитых заклинанием склянок и обратился к девушке:

– Тарина, всё в порядке? Мне тут сказали, что был какой-то шум.

– Шум? – возмутилась травница. – Тебя где черти носят, Грег? Почему деревня осталась без охраны?

– Эммм, – замялся парень. – Я проспал. Дочурка всю ночь спать не давала, вот и не услышал будильник. А что было-то?

– Я тебе сейчас расскажу, что было, – набросилась на парня травница. – Меня чуть не убили или, того хуже, не изнасиловали, вот что случилось. Молись, чтобы я не отправила жалобу системе, тогда тебя оштрафуют минимум на десять юниксов. Хватит с меня твоих постоянных опозданий и отговорок, надоело. Если бы не этот молодой маг огня...

– Арт, – представился я.

– Арт, – подтвердила травница. – Ты бы обязательно нарвался на штраф юннков в сто. Так что слушай меня внимательно. Я собираюсь наградить этого парня книгой, а новую купишь мне ты, и, если ещё хоть раз опоздаешь, пеняй на себя.

– А можно мне ещё кусок простой серой ткани, иголку и нитки? – влез в перепалку травницы и охранника я.

– И это тоже – тут же добавила Тарина. – Я выдам Арту из своих запасов, а ты мне возместишь, усёк?

– Да понял я, не кипятись, – примиряюще поднял здоровенные, лопатоподобные руки вверх здоровяк, а когда травница отошла в соседнюю комнату за куском ткани, шепнул: – Спасибо тебе, Арт. Ты реально спас меня от крупного штрафа. Если бы мою подопечную убили, я бы как минимум лишился работы.

– Пожалуйста, – отмахнулся я. – А что, в Юнисфере реально можно изнасиловать? Я вроде не слышал о таком.

– Да нее, – улыбнулся здоровяк. – Это Тари так, брякнула на эмоциях, не подумав. Без личного согласия, причём без принуждения, одежду стащить с игрока невозможно. Ты это, если будут проблемы с этим типом, обращайся, подсоблю чем смогу. Но в пределах деревни, дальше мои полномочия не распространяются. Но думаю, что в ближайшее время мы его не увидим. Метка преступника снимается долгим квестом.

– Ты тоже будь осторожным, – немного понизив голос, проговорил я. – Этот мажорчик бахвалился, что связан с Аспидами, а Тарина отвесила ему пощёчину. Как бы чего с ней не случилось.

– Вот же подстава, угораздило опоздать именно в такой день. Спасибо за предупреждение. С меня пинта сегодня вечером после смены. Приходи в трактир.

– Буду, – улыбнувшись, ответил я и пожал протянутую руку.

– Ещё раз спасибо, Арт, – протянув мне книгу под названием «Простые растения, грибы и ягоды», а также свёрток серой ткани и небольшую деревянную шкатулку, проговорила Тарина. – Как изучишь растения, приходи, выдам задание на сбор трав, в награду можешь получить инструкцию для крафта простых зелий.

## **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.