

Константин Чит

РОМУЛ

ЛитРПГ

Константин Чит
Ромул. ЛитРПГ

«Издательские решения»

Чит К.

Ромул. ЛитРПГ / К. Чит — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-834740-5

На правительственном уровне были разработаны и утверждены к обязательному к посещению вирт-миры, направленные на социальное и психологическое развитие подростков. Продолжительность нахождения в виртуальности учитывается на аппаратном уровне и должна составлять от 2 до 6 часов ежедневно. При уклонении от посещения социальных вирт-пространств накладывается административный штраф, вынуждая родителей заставлять своих детей играть с 15 лет.

ISBN 978-5-44-834740-5

© Чит К.
© Издательские решения

Содержание

== Дом ==	6
== Песок ==	9
== Вечер ==	27
== Нежданчик ==	29
== Будень ==	34
== Первые шаги ==	36
== Новые друзья? ==	42
== Перед выходными ==	47
Конец ознакомительного фрагмента.	51

**Ромул
ЛитРПГ
Константин Чит**

© Константин Чит, 2016

ISBN 978-5-4483-4740-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

== Дом ==

Родители и старший брат только что зашли в квартиру, вернувшись из магазина. Звуки снимаемой одежды и шорох пакетов с покупками сопровождался негромкими голосами. Я сидел в своей комнате, успокаивая сбившееся дыхание. Слов доносившихся из прихожей было не разобрать, но интонации легкой словесной перепалки легко угадывались.

В нашей малометражной двушке мы жили уже шесть лет. Отец нашел постоянную работу и десятилетняя эпопея с постоянной сменой жительства закончилась. За это время мы успели пожить во многих городах нашей страны, не оставивших в моей памяти никакого следа.

Мама, занимавшаяся хозяйством по дому все эти годы, вслед за отцом нашла себе работу в прошлом месяце.

– А что мне дома сидеть, вы у меня уже большие, – потрепав меня по вихрастой голове сказала она в ответ на мой недоумевающий вопрос.

Мой брат и в правду был уже взрослым, в свои 20 лет он учился в институте и зарабатывал себе «на пиво» выводя деньги из виртуальной игры. Этим достижением он гордился особо, постоянно ставя мне в укор мою финансовую несостоятельность. Подначки с его стороны невольно сформировали у меня сильное желание доказать, что и я могу зарабатывать в виртуале, совмещая приятное времяпровождение с вполне меркантильными интересами.

На правительственном уровне были разработаны и утверждены к обязательному к посещению вирт-миры, направленные на социальное и психологическое развитие подростков.

Продолжительность нахождения в вирте учитывалась на аппаратном уровне и должна была составлять от 2 до 6 часов по будним дням. При уклонении от посещения соц- вирт-пространств накладывался административный штраф, заставляя родителей отправлять своих чад с 15 лет в вирт клубы.

Вчера у меня был ДР и отец подарил пароль к своей вирт-капсуле.

Купить игровую капсулу обычной семье было не по карману. Установленный в нашей комнате кокон, был предоставлен работодателем моему отцу и имел расширенный функционал. Его хватало и для удаленного контроля с частичным управлением производственного процесса в цехе где работал отец и для вирт игр.

Из-за малого метража помещения нашей квартиры кровать для Сергея было решено не покупать и он спал на ложементе капсулы.

После того как мой брат отпраздновал свое пятнадцатилетие, он тоже пошел в местный вирт-клуб. Это было более пяти лет назад, мы только-только переехали в город и знакомых не было. Избитый несколько раз подряд на улице рядом с вирт-клубом, Сергей не рассказывал о причинах конфликта с местными подростками. Но отец смог решить проблему по своему, получив у работодателя разрешение на использование рабочей капсулы для старшего сына.

Через полгода Сергей обзавелся знакомыми и друзьями. Но играть в общественном вирт-клубе он так и не стал.

– Потом сам все поймешь, – не желая вдаваться в подробности, брат отмахивался от моих вопросов.

Пару лет назад до меня дошло, что наличие возможности играть дома в личной вирт-капсуле, в любое время суток, это удел совсем не многих. В нашем городе таких ребят было от силы сотен пять. Это были дети очень обеспеченных родителей. Я стал подозревать, что мой брат выдает себя на просторах вирт-миров за одного из таких мажоров, но вслух о своих догадках говорить и спрашивать не торопился.

– Я из института в шесть вечера прихожу, так что вылезай из капсулы минимум за полчаса до моего прихода и не забывай активировать режим само-очистки, – Сергей не был в восторге

от того, что я буду пользоваться тем же коконом что и он, очевидно в тайне надеявшийся, что родители раскошелятся для меня на абонемент в вирт-клуб.

Судя по спокойному выражению маминого лица, брат уже поднимал этот вопрос и получил добро на подобное ущемление моих прав.

– В игру сможешь заходить не раньше, чем сделаешь уроки, – добавила она.

Не смотря на то, что от положенных по закону максимальных шести часов игры мне оставили всего 2—3 часа, я все равно укладывался в административный минимум и возразить было нечего.

Пять минут назад я выскочил из вирт-капсулы. Таймер, который настроил мне старший брат не подвел и практически вынудил меня покинуть игру, чему теперь я был конечно же рад. Нарушать график пользования капсулой в первый же день было чревато.

Кокон тихо гудел. Легкий запах озона пробивался из под крышки, свидетельствуя о работающей программе очищения. Мое сердце потихоньку успокаивалось, замедляя ритм. Первое погружение в вирт-игру прошло совсем не так, как я планировал.

«Главное, что бы брат ни о чем особо не расспрашивал», – думал я.

Сергей часто рассказывал мне истории о вирт игре, расписывая множество уловок, применяемых их кланом для того чтобы получить или прокачать нужные навыки. Никогда не называя конкретных имен, Сергей любил говорить о событиях от третьего лица. Выслушанные истории сформировали в моей голове основные принципы по которым жил виртуальный мир. Несколько раз я пытался получить подтверждение своим догадкам, но Сергей недослушав, обычно только смеялся или изредка указывал на явные нестыковки в моих рассуждениях.

– Начнешь играть и сам во всем разберешься, – часто говорил он.

План, который я себе составил был простым и безупречным. Рассказывать о нем брату я не собирался, желая доказать, что и сам могу добиться всего без подсказок.

Игровой форум на официальном сайте игры был до сегодняшнего дня мне не доступен, так как вход в него осуществлялся только при наличии учетной записи в игре. Множество других фан сайтов вирт-игры не требовали предоставления информации об игровом персонаже, что позволяло зарегистрироваться без особых проблем и общаться с такими же как и я парнями на интересующие нас темы.

– Ну как все прошло? – освободившийся от продуктовых пакетов из кухни в комнату зашел мой брат.

– Да норм все, покрутился по начальной локе и все пока, – мой голос на удивление не дрогнул: – Завтра навык «тише-дальше» буду брать.

– Помни, никому ни слова о нем, ты обещал, – напомнил мне Сергей давний уговор, и переодевшись полез в капсулу.

Несмотря на многообразие вирт-миров, вариантов достойных моего выбора было не много. В созданные по заказу правительства соц-вирт-миры подростки играть не хотели и этому было множество причин, начиная от низкого качества игрового иКсина заканчивая лагами и наличием закольцованных квестов. Корпорации, создавшие и обслуживающие большие проекты для взрослых игроков, чтобы привлечь новые поколения в ряды своих будущих пользователей, сориентировались в сложившейся ситуации и создали вирт-игры называемые в народе «социальными песочницами».

Эти миры удовлетворяли требованиям государства к виртуальности для подростков и исподволь привязывали к продукту будущих потребителей. Начав играть в таком мире по обязательной программе и достигнув 18 лет, игрок имел возможность без потери персонажа перейти во взрослый вирт-мир.

Сделав выбор в пользу коммерческого проекта, мне оставалось выбрать жанр, в котором хотелось бы играть. Возможно в силу рассказов брата о его приключениях, а возможно и в силу

еще каких-либо причин, я решил играть в мире, где царит магия и правит острый меч. Конкурентов в данном жанре у соц-песочницы «Ромул» почти не было и мой выбор был определен.

== Песок ==

В виртуальный мир я попал потратив полчаса субъективного времени после того как залез в кокон и прошел идентификацию личности. Несмотря на мой план, в котором я четко определил для себя будущую расу и необходимый знак зодиака, создание персонажа заняло время, дольше расчетного. Несколько раз я выныривал из приветливого меню игры и зарывался на страницы форума, ставшего доступным, в поисках ответов. Новостной анонс корпорации создавшей вирт-мир «Ромул» прояснил ситуацию. Оказалось, что компания добавляет время от времени что-то новое, предоставляя игрокам самим разбираться с возникшими изменениями, привнося таким образом поток свежего ветра перемен в свой проект. Гайды, что я читал на сторонних фан-сайтах, оказались сильно устаревшими.

Основной идеей в моем плане был хилящий танк. Говорить брату о своей идее я не хотел по многим причинам и то, что он обязательно поднимет меня на смех и будет зло шутить каждый день, было главным.

Начальные характеристики любого игрока при создании персонажа выглядели совершенно одинаково.

Сила 100 x 0,5 физ атака
Ловкость 100 x 0,2 скорость
Интеллект 100 x 0,5 маг атака
Выносливость 100 x 0,3 здоровье
Мудрость 100 x 2 мана

С выбором расы, класса и знака зодиака под которым родился персонаж, начальные статьи менялись в ту или иную сторону.

– Выбрана раса Огр, – мелодичный голос подвел итог моим мысленным терзаниям.

«Из костей своих жертв они изготавливают трофеи и талисманы, которыми украшают как своё жильё, так и самих себя. Правда, Огры, кажется, не одарены особым интеллектом. Их коммуникация ограничивается самыми необходимыми и жизненно-важными аспектами, и совершается, в большинстве, дикими жестами и выкриками.»

Выскочившую справку системы я уже прочитал раз пять, и не найдя противоречий со своим планом дал повторное подтверждение.

Сила +60%
Ловкость -50%
Интеллект -80%
Выносливость +100%
Мудрость +5%
Дополнительный расовый бонус от родства стихий:
защита от ВОДЫ +20,
защита от ЗЕМЛИ +20,
защита от ВОЗДУХА +20

Почему мудрость была в плюсе а не в минусе я не очень понял, но порадовался неожиданной халяве.

«Доступен навык: Артефакторика»

Сообщение от системы было неожиданным подарком, но это было и хорошо и плохо одновременно. Артефакторика был редким навыком, но на самый первый навык у меня были свои огромные планы. Из рассказов Сергея я знал, что навык можно либо изучить за большие деньги у наставника своего класса либо получить самому. Обладанием навыка, несвойственного выбранному классу, могли похвастаться немногие. Такой навык можно было получить только при условии, что никаких других навыков до этого открыто не было. Обломившись с этой идеей, я махнул на нее рукой.

– Выбран знак зодиака «ЛЕВ» – продолжил я формирование своего билда.

«Лева- защита от ОГНЯ +20»

«Внимание!

Находясь в квадрогоне СТИХИЙ Огонь, Земля, Воздух и Вода вы получаете врожденное свойство персонажа: —

«ЗАЩИТА ОТ ВСЕХ СТИХИЙ +20»

Теперь и физическая и магическая защита у моего будущего персонажа была выше, чем у других новичков.

Прием получения полной защиты от магического урона был услышан в одной из историй от моего брата. А защиту от физических атак я улучшил выбрав расу ОГР. Их кожа давала хороший коэффициент понижения входящего урона.

Здоровье в игре напрямую зависело от параметра ВЫНОСЛИВОСТЬ и у выбранной мной расы, этот параметр доминировал среди всех рас, представленных в песочнице вирт-мира «Ромул».

– Выбран наследный ген «Асклепий» голос системы чуть дрогнул или мне просто показалось.

«По легенде, древнегреческий бог медицины и врачевания Асклепий, шёл, опираясь на посох, во дворец критского царя Миноса, который позвал его воскресить умершего сына. По дороге посох обвила змея, и Асклепий убил её. Следом появилась вторая змея, с травой во рту, при помощи которой она воскресила первую змею. Асклепий нашёл эту траву и с её помощью стал воскрешать мёртвых.»

Этот третий пункт был одним из нововведений корпорации, что заставил меня потратить дополнительное время на поиски информации о нем и еще какое-то время на выбор подходящего гена для моего плана. Как я понял из комментариев на офф форуме, выбранный ген подразумевает наследственность от условных родителей, придавая персонажу бонусы к определенному роду деятельности.

Сила -10%

Ловкость +20%

Интеллект +100%

Выносливость -10%

Мудрость +50%

– Выбран класс героя ЛЕКАРЬ, – голос системы обрел невозмутимость, прежнего огонька не было.

Сила -15%
Ловкость +25%
Интеллект +50%
Выносливость -10%
Мудрость +80%

«Похоже, что ничего уникального я не придумал,» – грустное предположение проскочило в моей голове и тут же забылось. Впереди меня ждал огромный и неизведанный мир.

«Внимание!

Потомственный лекарь, идущий по стопам своих предков, обладает врожденной способностью к лечению. Усиление заклинаний восстанавливающих здоровье +50%

Получен предмет: свиток «Заклинание Асклепия»

Передаваемое от отца к сыну заклинание нельзя передать, продать, потерять, подарить.
Доступный навык: Травничество.»

Бесплатное заклинание лечения это хорошо, а наличие теперь уже целых двух доступных навыков было плохо. Шанс получить что-то внеклассовое, из исчезающее малого, стал равен нулю. Немного расстроившись, я решил взглянуть на итоговые характеристики получившегося героя.

Сила 100 +35% итого 135
Ловкость 100 +5% итого 105
Интеллект 100 +70% итого 170
Выносливость 100 +80% итого 180
Мудрость 100 +135% итого 235

Прежде чем подтвердить свой выбор я еще раз все перепроверил. Явный уклон в магию мне не очень понравился, но и в силе я не проиграл. Плюнув на возникшие сомнения, я перешел к следующему пункту меню.

Заниматься внешней детализацией персонажа я не собирался. И уж тем более я не хотел активировать функцию слияния с реальной внешностью. В идеале мне бы хотелось, чтобы другие игроки увидев меня думали, что я НПС. Сарказм в комментариях моего брата о внешности некоторых игроков навел меня в свое время на мысль, что внешность это не то, чем стоит выделяться. Легендарное оружие или редкий навык являлись более предпочтительным способом индивидуализации среди игроков во всех вирт-мирах.

Сделав рост персонажа максимально низким, я порадовался очередной системке, доказывающей, что информацию от брата я получил правильную.

«Внимание!

Ваш персонаж родился карликом. Его рост вызывает пренебрежительное отношение среди соплеменников. Так как кожа стала намного толще, то ее цвет изменился от болотно-зеленого к болотно-коричневому.

Эффекты:

скорость набора репутации с расой ОГР снижена на 30%
привлекательность среди женщин расы Огр снижена на 50%
Физическая защита увеличена x2,7»

– Мне с вами детей не рожать, а репа и подавно идет лесом, – нажимая подтвердить хмыкнул я

Где искать земли Огров было известно, но то, что было надо для осуществления моего плана, я собирался получить в совсем другом месте. Остальные настройки персонажа я прощелкал, оставив все по умолчанию.

– Выберите имя персонажа, – голос системы стал совсем скучным.

«Разочаровался во мне игровой иКсин», – подумалось мне.

– АРИКРАТ, – четко произнес я, заранее придуманное имя.

Радужный калейдоскоп, о котором я так много читал на форумах игры, увлек меня в мир моих грез.

Очутившись в песочнице Ромула, не теряя ни минуты, я пошел быстрым шагом по направлению к виднеющемуся за болотом частоколу. Глаза то и дело скашивало в стороны от любопытства. Мне очень сильно хотелось остановиться, оглядеться по сторонам и внимательно изучить этот новый для меня мир, приглядываясь к деталям. Но делать так для успешного исполнения моего плана было категорически нельзя.

Вербовщики сильных кланов по всему вирт-миру РОМУЛ устраивали настоящую охоту у первой точки возрождения. Оценивая игрока по одежде и поведению, они безошибочно вычисляли новичков, только-только создавших персонажа в игре и начинали их обрабатывать. Отказ от вступления в ряды своего клана они не принимали, и занесение в КОС лист академки строптивому новичку становился неизбежным «правилом».

Играть с черным билетом в начальной локе было просто невозможно. Занимаясь помощью в прокачке навыков для соклановцев на первых уровнях, старожилы сидели безвылазно в песочницах по два три месяца. Начальная локация была не очень большой и уже через пару недель ее можно было изучить от и до. Покинув начальную деревню, игрок терял возможность вернуться назад, так что у ветеранов оставалось не так уж и много развлечений.

Отработанные множеством поколений предшественников схемы прокачек надоедали через пару недель и у вербовщиков оставалось только одно развлечение: юный нуб, ухитрившийся попасть в КОС лист клана. Ставшего «героем» дня, или даже нескольких дней, игрока шпыняли все кому не лень. Старые шутки, а так же свежевывдуманные приколы начинали сыпаться на голову новичка, решившего показать свой гонор и отказавшегося принять чужое покровительство.

Я не хотел вступать ни в один из кланов вирт-мира Ромул. У меня был свой план раскочки, выполнить который будучи членом отряда было не возможно. Все сильные кланы имели просчитанные составы для пати и развивали нубов в нужном для них направлении. Выйдя из начальной локации, игрок оказывался вынужден остаться в клане так как с кривораскачаным билдом он был неспособен играть соло или в случайно собранной пати.

О подковой игре в песочнице брат рассказывал с особой злостью и порой ненужными подробностями. Наступать на его грабли и совершать те же ошибки я не хотел. Со стартовой одеждой одетой на мне, я поделать ничего не мог, зато уверенность в моих движениях и совершаемых поступках была мне подвластна, и я старался побыстрее проскочить мимо вербовщиков изображая из себя бывалого геймера, проходя в поселение через ворота частокола.

Из гайдов я знал в какой части поселка находится необходимый НПС для исполнения следующего шага. Оказавшись внутри частокола, я сразу же свернул на лево.

У каждого новичка была поясная сумка, ее нельзя было потерять или выбросить, можно было только заменить на более новую, содержимое инвентаря перемещалось самостоятельно. При создании персонажа система давала десять фиалов восстановления здоровья и столько же

фиалов на ману. Никакого оружия разработчики игры не выдавали, решив вопрос вооружения на первых уровнях странным способом. Одна серебряная монета должна была помочь новичкам решить все их проблемы. Выбор необходимого оружия оставался за игроком. На одну серебряную монету можно было приобрести либо оружие ближнего боя, как то меч, нож или дубину. Дальнобойное оружие или свитки с атакующим заклинанием так же стоили один серебра. Одной монеты хватало на покупку чего-либо одного.

– Здравствуйте уважаемый, – вежливо поклонившись, я пробасил приветствие.

НПС Кристофет осмотрев меня со всех сторон скептически улыбнулся и ответил:

– С легким рождением тебя, бессмертный.

– Я и группа моих друзей хотели бы объединиться и создать свой клан, – не растерявшись от ехидного уточнения, и следуя рекомендациям бывалых игроков выложенных на форуме, я продолжил диалог.

Демонстративно заглянув мне за спину и не обнаружив там никого из игроков, НПС сказал:

– Быть лидером клана не каждый способен. Докажи делом свои лидерские качества, собери своих друзей и добудь для меня шкуру саблезубого тигра.

«Внимание!

Вам предлагается квест: Шкура саблезубого тигра

Награда: регистрация клана. Опыт.

Срок: семь дней»

Принять: Да/Нет»

Подтвердив принятие квеста, я распрощался с НПС. Победить тигра и снять лутом с него шкуру я не собирался даже пытаться. Местный бос-моб ложился только под сыгранную папи из 10 человек 4 уровня с прокачанными в кап навыками. И очередь на его фарм была распланирована между клановыми тренерами на месяц вперед. Пытаться влезть в налаженный конвейер, значило обратить на себя внимание и получить черную метку от двух кланов сразу, и это как минимум.

Отойдя немного в сторону, я открыл торговый чат и стал внимательно его просматривать. Предложений о продаже шкуры пока не было, но я не отчаивался. Респ босса был каждые 6 часов и герои, прежде чем покинуть стартовую локацию продавали весь накопленный хлам здесь. В большом мире за стартовый лут можно было выручить от силы пару медных монет.

В пределах начальной локации, цены были другие. Местные НПС за шкуру тигра платили 70 меди. Шанс, что в ближайшие семь дней мне удастся перехватить шкуру у ошарашенных победителей, был довольно высок, так что я не расстраивался отсутствию предложений.

Появившаяся возможность не спеша осмотреться в открывшемся для меня мире, расслабила скрученные в стальной жгут нервы. Оказывается все это время, я был сильно напряжен и даже не замечал этого.

Присев между шатрами торговцев, я с наслаждением прислонился к частоколу. Несмотря на высоту ограждения в два метра и мое сидячее положение, голова персонажа практически торчала над остро обточенными наверх кольцев.

Стоя мой рост составлял больше трех метров, что было редкостью для большинства локаций. Играть таким гигантом игроки избегали, аргументируя свое решение повышенной вероятностью попадания в крупное тело большого количества метательных предметов или магических заклинаний во время сражения. Но меня это особо не смущало, заложенная в персонаже защита должна была нивелировать повышенный урон. Вспомнив о магии, я запустил руку в инвентарь и достал свиток с заклинанием.

«Внимание!
Изучено заклинание Асклепий Уровень 1/3
Магия Жизни
Восстанавливает ед. здоровья x2 интеллект
Затраты 8,0 мана»

Теперь, чтобы не случилось, я смогу себя подлечить.

При смерти персонажа выпадали почти все вещи. Создатели игры на возмущенные вопли игроков отвечали, что таким образом было реализовано одно из требований к социальной игре. Играть соло в песочнице становилось не выгодно. Объединение игроков в группу давало шанс выжившим после боя подобрать и вернуть утраченные вещи своим погибшим товарищам, мотивируя поддержку хороших отношений между сверстниками.

В вирт-мирах для взрослых, там, где крутились реальные деньги, подобного безобразия не было. Легендарные вещи имели привязку к владельцу и не падали, а шанс выпадения менее ценных вещей увеличивался пропорционально уменьшению цены. Но загадывать о том, что будет в будущем, мне было еще рано. Ближайшие три года Я собирался играть в Ромул и пра-вила этого вирт-мира надо было принимать как константу.

Одной из составляющих моего плана было избавиться от зависимости в моей боеспособности от наличия или отсутствия у персонажа оружия и брони. «Все свое ношу с собой» – хороший лозунг, услышанный мной где-то, навел меня в свое время на здравую мысль. Навык боя «без оружия» избавлял меня от необходимости тратить на железки и страдать от его утраты. Сражаясь голыми, руками я мог наносить урон соизмеримый с холодной сталью при условии наличия соответствующей профессии. Камнеподобная кожа Огра, даровала мне физическую защиту не хуже, чем имел хороший латный доспех, одетый на игрока другой расы. Ко всему прочему, однажды изученные боевые заклинания невозможно было утратить при смерти персонажа, чего нельзя было сказать об атакующем «железе».

Таверны и постоялые дворы в этой стартовой локации к сожалению были недоступны для расы Огр. В будущем, в больших городах я смогу найти комфортное жилье для себя, но это будет еще не скоро и на текущий момент мне придется довольствоваться небом над головой. Я осознанно выбрал местом рождения эту деревню, так как следующий пункт моего плана можно было реализовать только здесь.

Посидев еще немного, я направился по боковой улочке к кузнице. Удары молота по наковальне радовали слух чистым высоким звуком. В выбранной мной стартовой деревне проживал уникальный НПС. По легенде, гном был изгнан из подгорного королевства за какие-то грехи. В отместку, за постигшую его несправедливость, он учил иноплеменных игроков кузнечному делу, выдавая расовые секреты гномов назло соплеменникам.

Два или три года назад, все игроки бросали взятый квест на профу у данного НПС, и пересоздавали персонажа в другой точке мира Ромул. Но к разочарованию администрации, получением множества писем с претензиями за потраченное в пустую время от игроков, дело не закончилось. Механика вирт-мира Ромул была хорошо сбалансирована в экономическом плане. Ничто не могло взяться из ниоткуда. Железные изделия, выходявшие из печей и наковален кузниц, попадали в местные лавки, оседая в инвентаре игроков в виде мечей, ножей или доспехов. Оставшийся без игроков-подмастерьев, НПС гном ничего не производил, вводя всю начальную деревню в перекокс игрового процесса.

Чтобы исправить пошатнувшийся баланс в данной локации и увеличить количество железных изделий в лавках, разработчикам игры пришлось вносить небольшое изменение в линейку квеста на получение профессии кузнеца. Патч делали наспех и он вышел сырым. Прекратившиеся после этого жалобы на квест и самоустранившийся дефицит железа, ослабили внимание программистов к данной проблеме, со временем позабытой окончательно,

на фоне других событий в игре. Но, обнаружившие возможность нестандартно использовать патч, игроки не забыли и всюю пользовались услугами кузнеца.

– Силы в руке! – поздоровался я с гномом, дождавшись паузы в его работе.

– Выносливости в спине, – ответил мне кузнец, поддержав ритуальное приветствие.

Фраза-ключ на взятие профессии кузнеца была прописана на сайте игры, в разделе крафтовых профессий. Если бы мой параметр СИЛА, был ниже 150, я бы услышал совсем другие многоэтажные слова, пропущенные цензурой соц-вирт-мира. Попросив обучить меня профессии кузнеца, я вынужденно стоял без дела, пропуская мимо ушей лекцию о всевозможных трудностях, подстерегающих подмастерье в процессе учебы.

Через какое-то время система вознаградила мое терпение и выдала запрос.

«Внимание!

Вам предлагается профессиональное задание «Кузнец»

Часть 1/10: Принесите кузнецу крицы из болотного железа.

Награда: Обучение профессии Кузнец. Опыт.

Срок: три дня

Принять: Да/Нет»

Согласившись на задание, я стал слушать гнома, как мне добыть крицу.

– ...и когда в горне скопится крица до одного пуда весом, меха уберешь и вынешь из печи.

Положи на плоский камень, да деревянным молотом околачивай. – По интонации кузнеца, я догадался что утомительная инструкция подходит к концу и стал прислушиваться к его словам, чтобы не пропустить нужный момент: – И не зевай, куй пока горячо. Не останавливайся, пока весь шлак не выбьешь. А как молот положишь, считай загубил материал, ежели больше половины шлака осталось.

– Как же я деревянным молотом железо то буду околачивать, – я вклинился в монолог, помня наставления брата: – вмиг разобью в щепу деревяшку то!

– Ты силушку то поумерь, легонько-легонько удары наноси, всю ночь работай, к утру весь шлак то и выйдет, – оглаживая бороду, гном смотрел куда-то в район моего левого колена.

– Побойся бога! Как же мне всю ночь простоять? Не выдую столько, сомлею! – слушая последние четверть часа гнусавый голос, моя речь подхватила нужные словечки и интонации, для улучшения репутации с НПС.

«Внимание!

Вы честно признались, что можете испортить материал. Ваши слова напомнили гному о его первых шагах в кузне отца.

Репутация с кузнецом Кувкидом улучшилась.

Текущее значение +5»

– И то правда, – задумался гном, окинув мою трехметровую фигуру надменным взором: – Зелен ты еще. Обучу я тебя навыку полезному, с ним сможешь ты шлак из крицы отбивать неспешно, – сказал гном через пару минут размышлений и треснул кувалдой мне по ноге, добавив: – день и ночь, день и ночь.

«Внимание!

Работая многие годы в одиночестве от зари до зари, мастер Кувкидом научился отдыхать телом и духом, не прерывая начатой работы.

Вам предлагается выучить навык «Тише едешь, дальше будешь» (Активируемое)

Да/Нет»

Дав согласие, я порадовался, что в игре нет боли, кувалда в руке кузнеца была тяжелая.

«Внимание!

Изучен Навык «Тише едешь, дальше будешь» Уровень: 1/10 (Активируемое)

Текущее значение: 1/100

Расход: 3 ед. выносливости на х (уровень навыка) минут

Когда ваш дух покидает тело, вы не прерываете начатой работы»

Кузнечное дело требовало от игроков при выполнении некоторых заданий непрерывной работы в течение долгого времени. Но находиться в соц-вирт-песочнице подросткам запрещалось дольше шести часов. Учитывая эти обстоятельства, игроделы оставили лазейки игрокам, позволяющие выполнить задание независимо от района вирт-мира, где находился их персонаж.

В горных районах, для получения профы кузнеца надо было подружиться с подмастерьем НПС, который соглашался подменить игрока за работой, пока его не будет в игре. В выбранной мной локации, гном-кузнец жил один и по легенде он не мог иметь помощника-гнома. Только что полученный навык позволял продолжать делать любое начатое дело в игре, даже после выхода в реал.

Это был один из наиболее охраняемых секретов в клане у моего брата, используя который, игроки качали любые навыки. Взяв с меня самые страшные клятвы, что я никому и никогда, Сергей рассказал мне метод его получения. Это был его подарок на мое четырнадцатилетие. На пятнадцатилетие, брат мне ничего не подарил, очевидно разозлившись из-за появления нового юзера у отцовской вирт-капсулы.

Кое-как дослушав до конца гнома, я распрощался с наставником и вышел из кузни. Я не собирался становиться кузнецом, заниматься крафтом, играя в игре соло, было чистым безумием. Для изготовления простейших вещей надо было найти не менее десятка ингредиентов. Только кланы могли позволить себе иметь героев, прокачивающих производственные профессии.

Полученный навык и был той целью, ради которой я потратил полчаса своего игрового времени. Просматривая одним глазом торговый чат, я с удовольствием наблюдал за плывущими над головой облаками и вслушивался в приятный моему слуху деревенский шум. Звуки, издаваемые другими игроками, как-то вязли и утихали с увеличением расстояния, зато лай дворовой собаки или крик петуха было слышно через всю деревню.

Создать собственный клан и являться его единственным членом, было основным пунктиком в моем убер плане. Надеяться на удачу и ходить на цыпочках три месяца по начальной локе я не хотел, опасаясь в любую минуту нарваться на вербовщика и загреметь в КОС лист. Обзаведясь карманным кланом, я приобретал частичный иммунитет, так как занести главу чужого клана в черный список было нельзя. Вербовщики, отбывающие свой срок на начальной локе, лишались таким образом возможности втянуть меня в свои «игры от скуки». Даже если глава какого-нибудь клана снизойдет до моей персоны и решит меня проучить, максимум что он сможет, так это объявить моему клану войну. При объявленной войне обе стороны могут безнаказанно убивать членов противоборствующей стороны даже в мирной локации, но не чаще одного раза в шесть часов. К такому раскладу я был морально готов, ведь я становился уже не мальчиком для битья в одни ворота, а сам получал неплохой шанс покачать навык ПВП на новичках клана противника. Я не планировал брать кого либо еще в свой клан. После смерти и возрождения, у меня будет шесть часов, чтобы найти на ком выпустить пар и отомстить, и при этом не один раз.

[Куплю шкуру саблезубого тигра], – написал я в торговый чат.

Мысль о том, что вряд ли шкура пользуется спросом у новичков, заставила меня шевелиться. Герои, добыв ее с босс-моба, вероятнее всего понесут ее сразу в лавку кожевника, и не будут тратить время на поиск покупателя, засоряя торговый чат криками.

[Скок дашь?] – прилетел мне приват почти сразу от некого ВааДа.

[Один серебра, стандарт], – подпустив в слова чата нотки бывалого геймера пошедшего на реролл, я затаил дыхание.

[Ок, подходи к пещере через 15 мин, как раз лут возьмем.]

Выходить из поселка категорически не хотелось, но обосновать свой отказ куда-либо идти как то не получалось.

[Иду], – отправив короткое сообщение, я отрубил себе путь к отступлению.

Проходя через центральную площадь деревни я смотрел по сторонам и с сомнением думал о том, что мне удастся затеряться среди игроков в этой локе. Ни одного Огра в деревне я не наблюдал, а бегающие кругом игроки были мне чуть выше пояса в лучшем случае. Смотреть на них было очень непривычно. Все кругом казалось маленьким и хрупким. Игра предоставляла на выбор еще нескольких рас со схожим, хотя и меньшим, эффектом на снижение входящего физического урона. И сейчас я думал о том, что можно было бы пожертвовать несколькими процентами у физической защиты, в пользу большей незаметности.

Попавшийся на глаза НПС чем-то зацепил мой взгляд. Сообщение ВааДа, сбило меня с запланированного маршрута в исполнении моего супер плана.

– Бли-ин, совсем дурак, – чертыхаясь я пошел назад к оставленному за спиной жителю деревни. – Доброго дня уважаемый Бромиль, – как можно вежливее поздоровался я, изобразив поклон.

– И тебе не хворать, – ответил наставник игроков, сделавших свой выбор в пользу рукопашного боя.

Я порадовался, что мой билд при создании не провалился по параметру «ловкость» ниже 100. С меньшей цифрой я бы не подходил под минимальные требования, для взятия профессии у этого наставника. Выдержав словесную перепалку с учителем о никчемности медлительных Огров как бойцов без оружия я обещал доказать на деле, что я не такой уж и неуклюжий.

«Внимание!

Вам предлагается задание: молоко уссурийской тигрицы

Принесите молоко наставнику.

Награда: обучение профессии Рукопашный Боец. Вариативно.

При принятии задания, цепочка заданий «Кузнец» будет отменена. Дальнейшее обучение кузнечным навыкам будет невозможно. Репутация с кузнецом Кувкидом ухудшится до -50. Текущее значение +5

Принять: Да/Нет»

Я уставился на системное сообщение, не веря своим глазам. В гайде на получение профессии рукопашного бойца было совсем другое задание. С ухудшением репы у кузнеца все было нормально, так и задумывалось, но про квест на тигрицу я ничего не знал.

– Как же я тигрицу то одолею? У нее когти длинные, кровью весь истеку, – не зная что делать, я решил импровизировать, опираясь на прочитанные ранее советы: – Двумя руками бить я привык, а тут, пока зелье здоровья из сумки достану, пока выпью, так и конец мне.

– Держи вот. – протянул мне наставник: – Хотел позже тебе отдать, но без него и в правду можешь не справиться.

«Получен предмет: пояс ученика

Вставленный в разъем пояса фиал, автоматически расходуется при уменьшении соответствующего параметра ниже 10%. Использованный фиал зелья автоматически замещается новым при наличии аналогичного в инвентаре игрока.

Ограничение: только для фиалов класса новичок»

С получением пояса все прошло гладко, как и обещали в на форуме игры. Подобные свойства подарка тянули на легендарную вещь, если бы не ограничение на разрядность фиала. Пузырек новичка восстанавливал всего 2 единицы здоровья, а фиал с рангом повыше в пояс просто не вставлялся.

На моем первом уровне я имел 54 единицы здоровья. Стоило мне подрасти еще чуть-чуть и подобный пояс мне будет просто не нужен.

Задумавшись о полезности пояса, я продолжал стоять рядом с наставником, не подтверждая квест.

– Один решил пойти? Или позовешь кого на помощь? – неожиданно спросил меня НПС.

– К тигрице уссурийской один пойду, а есть разница? – грубоватые слова как-то сами выскочили из меня.

– Есть, – достав неизвестно откуда, мастер рукопашного боя протянул мне пустую бутылку: – молока сюда полную набери, чтоб с запасом у меня было, но только чтобы никто не видел.

Я продолжал тупить, не зная, что предпринять. Продержав в протянутой руке пустую бутылку какое-то время, наставник нехотя добавил: – Питомец у меня, скучает по мамкиному молоку.

Совсем растерявшись и не придумав как сменить задание, я протянул руку и взял пустую пол-литра.

«Внимание!

Принято задание: молоко уссурийской тигрицы (обновлено)

Принесите молоко наставнику для тигренка.

Вы вынудили наставника Бромиля раскрыть информацию о его уникальном питомце

Награда: обучение профессии Рукопашный Боец. Вариативно. Опыт.

Штраф за невыполнение: репутация с наставником -50 со всей деревней -5

Срок исполнения: 7 дней»

«Внимание!

Цепочка заданий «Кузнец» отменена. Дальнейшее обучение кузнечным навыкам невозможно. Репутация с кузнецом Кувкидом ухудшилась. Текущее значение -50»

Замедленным шагом я направился к пещере. Изменившиеся условия задания были очень неприятными. Отношения с деревней портить было никак нельзя. Кузнеца здесь не очень то и любили, и я надеялся, что просевшая репа с гномом мне не будет сильно мешать в будущем. С остальными НПС пока что была нейтральная репутация, и портить ее было никак нельзя. Достаточно будет уйти в легкий минус, как местные жители перестанут разговаривать со мной, и получить хоть какой-нибудь навык станет очень проблематичным.

На интерактивной карте после принятия квеста появилась дорога до логова тигрицы. Место, где меня ждал игрок ВааД, и место отмеченное в только что полученном мной задании совпадали.

Прокручивая детали взятого задания, я обратил внимание, что полные условия квеста отобразились только после того как я взял бутылку в руки. Ни о чем подобном ранее я не читал и не слышал от брата.

«Что бы это значило?» – подумалось мне.

Предсмертный рев умирающего тигра я слышал, даже не заходя в пещеру.

[Я здесь, жду у входа в пещеру], – подождав еще немного, я отписал в приват игроку, согласившемуся на сделку.

[Иди к нам, мобов всех слили, дорога чистая], – обнадеживающие слова тем не менее напрягли мою пятую точку. Соваться вглубь пещеры совсем не хотелось.

Осторожно шагая вместе с гулким эхом внутрь скалистой пещеры я пытался поймать тревожащую меня мысль.

«Что-то я упустил», – билось в моей голове.

Выйдя в обширный грот я увидел нескольких игроков. Сориентировавшись на махнувшего мне рукой рыцаря в блестящих доспехах, я подошел к группе победителей. Босс-моб лежал на каменной площадке бесформенной тушей.

– Привет, – поздоровался я.

– Привет, – рыцарь белозубо улыбнулся: – вот твоя шкура, как договаривались один серебра.

Сказав это, он протянул руку, развернув ладонью верх.

– А что сами не облутали, – брякнул я.

– Так ноу-дроп же, – немного растерянно ответил мне торговый партнер.

Вложив в протянутую руку монету, я присел к поверженному тигру.

«Спалился!» – погребальным набатом зазудела в мозгу мысль.

Я прикоснулся к тушке и в открывшемся меню перетащил шкуру в свой инвентарь. Распрямив колени я посмотрел на окружающих меня игроков.

– Ты чьих будешь? – по лицу рыцаря было понятно, что произносимые слова не более чем формальность. Прищуренный взгляд и неслышная мне скороговорка в чат пати говорили сами за себя.

Момент неминуемой смерти моего героя в этой пещере приближался и я лихорадочно думал, что можно предпринять. Затравленно озираясь я невольно сделал шаг назад. Синхронно со мной, шаг вперед сделала изготовившаяся к атаке пати. Появившиеся над головами у игроков не до конца восстановленные бары здоровья и манны после победы над боссом, подсказали мне, что игроки перешли в режим нападения.

«Теперь можно нападать, но мне это вряд ли поможет», – констатировало факт мое подсознание, отсчитывая последние секунды перед фатальным избиением.

Стремительная тень, мелькнувшая за спинами игроков, не удостоилась моего внимания. Спасительного выхода из создавшегося положения я не видел, и оставалось только драться, продав свою шкуру подороже.

Удивленные крики героев и яростный рык тигра в последний момент остановили мою безнадежную атаку. Моб, неизвестно откуда появившийся в этой пещере, напал со спины на ошестинившихся в мою сторону колюще-режущими предметами героев. Выбив первыми ударами наиболее хлипких магов и хиллеров, моб атаковал раскидывая растерявшихся игроков, раздавая тяжелые удары направо и налево.

Рыцарь, по всей видимости был одним из тренеров-вербовщиков и обладал хорошо прокачанными навыками. Его оружие с золотым ореолом вокруг лезвия указывало на легендарный класс предмета. Оставшись вдвоем, бос-моб и рыцарь сошлись в завершающей битве.

Я продолжал безучастно наблюдать за всем происходящим. Почти три минуты длилось сражение. Звук падающего на каменный пол закованного в крепкие доспехи рыцаря разлетелся под сводами пещеры с металлическим лязгом.

«Похоже пора сматываться», – выйдя из ступора я собрался дать деру.

Босс-моб был едва жив, держа в прицеле своих глаз, он полз ко мне на передних лапах. Позвоночник вероятнее всего был перебит и задние ноги волочились по камням, оставляя кровавый след, который впрочем тут же исчезал.

Приглядевшись, я увидел имя моба: «Саблезубая тигрица»

Мысли, до последнего момента тормозившие словно асфальтный каток, поскакали в моей голове, засыпая догадками о произошедшем.

«Квест на молоко активировал появление босс-моба, как только я вошел в пещеру», – эта идея мне казалась наиболее правдоподобной из вороха себе подобных.

Самка уссурийского тира прекратила движение, не доползя до меня пары метров. Бар здоровья моба находившийся до этого в красном секторе, почти истончился и сменил свой цвет на бордовый. Белесая поволока затянула мерцавшие зеленью в полумраке пещеры глаза.

В вирт-игре «Ромул» практически не было крови. Убивая бесчисленное количество животных игроки всегда оставались в чистых доспехах. Никто из них не мог похвастаться бурыми пятнами на одежде или оружии. Игра умело обыгрывала моменты рассечений, лишь обозначая наличие красной жидкости и никогда не нарушая требования к соц-вирт-играм для подростков.

Надсадное дыхание тигрицы в купе с кровавой пеной у рта больше напоминали спецэффекты из вирт-мира для взрослых.

Испытав непреодолимое желание хоть как-то помочь и облегчить ее страдания, я скастовал заклинание. Зеленое свечение окутало шкуру тигрицы и тут же пропало. Бар здоровья чуть дернулся и опять пошел на убыль. Увидев такое дело, я начал отхливать моба. Моей маны хватило ровно на пять лечений. Приглядевшись к здоровью, я с радостью заметил, что чуть подросший бар замер на одной отметке.

«Еще чуть-чуть и я вытащу ее из невозврата», – мысль забила в голове.

Как и герои, мобы могли регенерировать свое здоровье в игре, если оно не падало ниже определенного значения. Имея прокачанные навыки «регенерация» и «сопротивление» некоторые игроки ухитрялись полностью восстановиться, имея всего одну единицу здоровья, другие игроки могли загнуться, посадив здоровье чуть ниже пятидесяти процентов ХП.

Я присел на камень рядом с распластавшимся животным. Бар моей маны отреагировал на сидячее положение тела и стал регенерировать чуть быстрее. Протянув руку, я гладил тяжело вздымающийся бок.

– Вот отлежишься и будешь как новая, – не ожидая сам от себя такого, я стал успокаивать израненную большую кошку: – сейчас моя мана подрастет и еще полечу.

Скосив глаза, тигрица недоверчиво прислушивалась к моим словам. С самого раннего детства я мечтал иметь дома кота. К сожалению наша семья не могла себе позволить подобной роскоши. Налоги установленные государством на домашних животных были просто астрономическими.

В очередной раз проведя по боку животного моя ладонь сместилась вниз и слегка задела один из сосков на животе тигрицы.

«Внимание!

Вы хотите подоить уссурийскую тигрицу?

Да/Нет»

«Вот безмозглый», – обругал я себя. За всеми событиями я совсем забыл про квест и вместо того чтобы добить моба и снять с него лутом молоко стал его лечить. Предложенное игрой решение было лучше убийства и я дал согласие.

К моему счастью доить живую не пришлось. Я лишь приблизительно мог догадываться как это делается в реале. В игре все прошло в автоматическом режиме- я утвердительно отве-

тил на вопрос системы и через мгновение в моем инвентаре вместо пустой бутылки оказалась полная емкость.

К этому моменту моя мана как раз немного восстановилась и ее хватило еще на один каст заклинания Асклепий. Здоровье у тигрицы дрогнуло и уверенно пошло вверх.

«Пора делать отсюда ноги», – судя по заворчавшей самке и глухому рычанию, процесс дойки оскорбил гордое животное.

Прикинув на глаз скорость восстановления ее ХП, я решил что на пару минут еще можно задержаться. С ничего не выражающим лицом я пошел по трупам игроков, собирая все выпавшие из них вещи и оружие. С павшего последним героя, достался легендарный меч, это порадовало особо – дорогая вещица. Моя грузоподъемность позволяла взять и больше, так что не тратя время на рассматривание доставшегося добра, я побросал вещи в инвентарь и поспешил в начальную деревню. Совершенная мародерка окончательно ставила меня вне закона.

[Ты многоразовый труп, готовься], – прилетевший приват от рыцаря подтвердил мои худшие опасения.

Судя по рассказам Сергея в подобных ситуациях взывать к логике и пытаться что-либо объяснить другим игрокам было просто бесполезно. Я перешел на бег, шарахаясь от любого попадавшегося на встречу игрока.

«Надо успеть закрыть оба квеста, до того как меня начнут отправлять на перерождение озверевшие игроки», – мысль подгоняла, придавая сил.

Бромиль заворожено смотрел на протянутую мной бутылку молока. Отдышавшись, и я тоже решил посмотреть, что могло вогнать в ступор иКсин, отвечающий за действия НПС.

«Молоко живой уссурийской тигрицы» – прочитал я подсказку, выскочившую под моим пристальным взглядом на стеклотару.

«Внимание!

Задание молоко уссурийской тигрицы завершено.

Награда: Профессия: Эпический Рукопашный боец. Уровень 1/10

Текущее значение уровня 0/100

Скорость атаки 1,8 x на уровень профессии

Получено: опыт 3010»

«Поздравляем!

Вы достигли 2 уровня

Доступно 10 очков свободных характеристик»

«Поздравляем!

Вы достигли 3 уровня

Доступно 10 очков свободных характеристик»

ИКсин очнулся и разродился плюшками. Множитель x1,8 к скорости атаки у эпической профессии был точно такой же, как и у обычного рукопашного бойца. Отличие было в максимально-возможном уровне профессии. У обычной профы максимальный уровень был равен трем. У редкой профы он достигал пяти, а у легендарной семи. И только у эпических плюшек была возможность прокачаться до десятого уровня. Полученная награда приносила оптимизма в мой взгляд на ждущее меня будущее. Поблагодарив наставника, я кинулся по кривой улочке к следующей точке на карте.

«Внимание!

Задание Шкура саблезубого тигра завершено.

Награда: регистрация клана
Опыт: 5023

«Поздравляем!
Вы достигли 4 уровня
Доступно 10 очков свободных характеристик»

«Поздравляем!
Вы достигли 5 уровня
Доступно 10 очков свободных характеристик»

А вот это очень-очень плохо. Я даже крикнул с досады. Получив пятый уровень за выполнение двух квестов, я набрал слишком много опыта и стал высокоуровневым игроком для этой локи. Ни один местный НПС больше не выдаст мне задания в начальной деревне. С моей «пятеркой» оставалась только одна дорога, дорога в большой мир.

По моему начальному плану я собирался оставаться на 2 или 3 уровне еще пару месяцев, ежедневно прокачивая свои навыки. Теперь же все летело под откос.

Получивший шкуру тигра НПС Кристофет был очень доволен.

– Я вижу что ты не только отличный лидер, сумевший организовать победу в кратчайшие сроки над грозным противником но и оказался прилежным учеником, овладев достойной профессией – не переставая наглаживать рукой мех, наставник почему-то улыбался.

«Про молоко наверно прознал», – вяло шевельнулась мысль, разбираться в чужом словоблудии не было никакого желания.

– Как бы ты хотел назвать свой клан? – убрав наконец-то шкуру в свою сумку, Кристофет продолжил диалог.

– «Против Ветра», – название пришло в голову, навеянное грядущими неприятностями.

– Ха, ха, – засмеялся НПС.

«Внимание!

Клан «Против Ветра» зарегистрирован.

Присвоен ранг: J

Текущий глава клана игрок АРИКРАТ

Ознакомьтесь с панелью управления кланом в личном меню»

«Что за ранг такой? – недоумение сделало зарубку на будущее:– надо будет почитать гайды».

Поблагодарив наставника, я направился к телепорту, установленному на центральной площади. За последние пять минут в чате локации стали появляться странные фразы, нервировавшие и заставляющие перейти с шага на быстрый шаг.

– Железки, Огр, плюс.

– Непарься, юг закрыт, камнежопых пока нет..

Чат лог местной локации крутился без остановки, отображая сообщения трех десятков человек. То, что меня будут искать я ожидал, но то что в поисках примут участие так много игроков было неприятной неожиданностью.

– Вижу, на площади, у ТП...

Я успел подойти к телепорту и в нерешительности остановился. Телепорт пропускал игроков только в одну сторону при условии достижения ими пятого уровня и я мог спокойно шагнуть вперед.

Ажиотаж вокруг моей персоны был слишком неожиданным, и это вызывало тревогу. Надо было подумать.

– Там тебя тоже ждут, так что отдай по-хорошему, – голос у рыцаря был сиплый и злой.

Оглянувшись, я увидел подходящего ко мне игрока, без блестящих доспехов и своего меча он был сам на себя не похож. Вспомнив золотистое свечение, исходившее от его оружия, до меня дошла серьезность происходящего. Легендарные вещи в большом мире хоть и были редкостью, но все же встречались. Достать же легендарное оружие в начальной локации было нереально сложно. Если я сейчас перейду в большой мир с этим мечом в инвентаре, то назад его будет уже не переправить никакими способами. Гнев на мою голову от крупного клана будет колоссальным, и возможные выгоды от продажи легендарки на аукционе вряд ли смогут перевесить неизбежные проблемы.

– Я все равно уйду отсюда, – сказал я и протянул вынутый из инвентаря меч: – держи.

Пока рыцарь не очухался от счастья, я сделал шаг назад и попытался войти спиной вперед в телепорт.

«Внимание!

На вас упал большой камень

Защита «всех стихий» уменьшила входящий урон

Получен урон 52 ед.

Здоровье: 2/54

Получена Травма: переломы -1 ед. здоровья/сек

Сопротивление стихиям улучшено, текущее значение +21»

Дополнительно сработал надетый пояс с фиалом здоровья новичка и на появившихся крохах ХП я ввалился в телепорт.

«Внимание!

Вы телепортировались в город Орикан

Добро Пожаловать!

Здоровье: 1/54

Здоровье: 0/54

Вы умерли.

Вы будете возрождены на ближайшем кладбище»

Мелькнувшая перед глазами площадь городского телепорта с толпящимися на ней игроками, сменилась на унылый пейзаж кладбища.

«Хоть какая-то польза от смерти, – подумал я и ухмыльнулся:– от тех, кто ждал меня по эту сторону ТП, я ускользнул ну очень быстро. Надеюсь, что рыцарь успел сообщить своим друзьям-подельникам в этом городе, что я вернул ему меч, и искать меня не надо», – надежда оптимиста приободрила меня, и я отряхнул прилипшие к коленям песчинки песка. – «А может и не сообщит вовсе», – мысль пессимиста поумерила мой пыл выскочить из зоны возрождения немедленно. Подождав для верности еще минут пять, я вышел из склепа озираясь с опаской по сторонам.

Заглянув в инвентарь, я грустно вздохнул. После смерти осталось жалкие крохи от собранного с игроков лута. Я оставил на месте гибели почти все, что насобирал в пещере.

«Да, дойти до аукциона все равно бы не успел», – успокаивал я свою жадность.

К сожалению, убить игрока даже в мирной зоне не было проблемой для изворотливых умов подростков и мирная лока в начальной деревне была очень условным понятием. Мне

еще повезло, так как маг применивший заклинание по площади, был не очень силен и не смог выбить из меня здоровье одним ударом.

«Может и пронесет», – я нерешительно пошел вперед.

Осматривая окрестности, мой взгляд зацепился за строение храма. Четкого плана действий на ближайшее время не было, и я решил посмотреть, что там внутри. Пока шел по утоптанной сотнями возрожденных игроков тропинке старался не думать о том, что делать дальше. Мой план приказал долго жить, а новых идей пока что не было.

Внутри здание было немного пафосным и просторным. С моим ростом я спокойно прошел сквозь гостеприимно распахнутые двери, не пригибая головы.

Статуя бога Тора стояла в противоположном от входа конце зала. Тор был покровителем воинов и щедро одаривал своих почитателей различными квестами с хорошей наградой.

«Это я удачно зашел», – подумал я, направившись к внушительной группе игроков, столпившихся у подножия статуи. Очевидно в разгаре был какой-то инвент, не зная о которых заранее случайно попасть на него было большой удачей.

Постояв в толпе и понаблюдав за происходящим, я уловил суть. От имени Светлого бога Тора младший жрец выдавал собравшимся игрокам каменный осколок темного алтаря. Неся его в руке, герой должен был доставить его в центральный храмовый комплекс, находящийся в центре города для проведения обряда с уничтожения частицы «тьмы». Сложность была в том, что каждую минуту темный камень наносил урон, равный 10% здоровья героя.

Бежать надо было очень быстро, чтобы не умереть до завершения квеста. Темный камень блокировал действие любых зелий ускорения, а так же помощь от других игроков. Понаблюдав за очередным кандидатом, сорвавшимся в стремительный забег, я открыл карту и прикинул расстояние до точки финиша.

«С моей скоростью я умру раз пять, пока добегу до главного жреца», – грустная математика не добавила радости к моему настроению.

Оглядев более внимательно собравшихся игроков, я отметил, что почти все из них имели расы дающие врожденные бонусы к скорости и ловкости. Поймав насмешливые взгляды, я отошел в сторону и стал прикидывать варианты. Сдаваться просто так не хотелось. Первой и последней пришедшей дельной мыслью было использовать заклинание лечения, чтобы остаться в живых. Ничего другого у меня просто не было.

«Надо бы попробовать скастовать заклинание,» – запоздало сообразил, что так и не разобрался по сколько же отлечивает за один раз Асклепий.

Выйдя из храма, я отошел подальше от центральных дверей, но чахлые кусты не смогли скрыть мою трех метровую фигуру от возможных наблюдателей.

«Да кому я нужен», – разозлился я на свою стеснительность и раскрыл системное меню. Припомнив, что жрец вкладывал черный камень героям в их правую руку, я переместил лечилку в левую.

В настройках заклинания выставил активатор на касание ладонью. Вздохнув и немного помявшись в нерешительности, я хлопнул себя по груди. Зеленое свечение моргнуло под ладонью и рассеялось в воздухе.

«Внимание!

К вам применено заклинание Асклепий

Восстановлено здоровья 0 единиц»

Недоуменно уставившись на ноль восстановленного здоровья, не сразу сообразил, что восстанавливать заклинанию было нечего, так как мой бар здоровья был полным. Оглядевшись по сторонам увидел кованную ограду с острыми шипами торчащими по периметру. Неуверенный в том, что не поломаю ажурную конструкцию, я осторожно оцарапал ладонь правой руки.

Тоненькая струйка крови неохотно побежала вниз по антрацитовому железу, исчезнув по пути к изумрудной траве у безымянной могилы.

«Внимание!

Нанесена кровоточащая рана. 1 ед, здоровья /мин

Осталось: 1/10000»

Я смахнул системное сообщение в сторону и шлепнул себя ладонью по груди еще раз.

«Внимание!

К вам применено заклинание Асклепий

Восстановлено здоровья 1 единица»

Поняв, что так ничего не добьюсь, я полез в описание заклинания. В школе приходилось заниматься математикой почти каждый день, делать это еще и в игре было полной дурью.

Виртуальный калькулятор не с первого раза, но выдал внушающий оптимизм результат. Получалось, что за один каст я мог восстановить до 51 единицы ХП. То есть почти полностью все свое текущее значение здоровья. Единственным недостатком было малое количество маны. Ее должно было хватить от силы на 6 раз при условии, что чуть-чуть успеет восстановиться за время бега. Продолжив расчеты, у меня выходило, что без восстановления здоровья я смогу продержаться около десяти минут.

Учитывая заклинание, время доступное на пробежку до центрального храма увеличивалось в шесть раз и получалось что я смогу бежать целый час, не опасаясь загнаться по дороге. Класть все яйца в одну корзину я не стал и решил подстраховаться, используя пояс, выданный наставником Бромилем. К счастью, в инвентаре после смерти еще остались фиалы новичка и их было до неприличия много.

«С паршивой овцы хоть кллок», – оставшийся лут с погибших героев, чуть-чуть поднял мне настроение. Помимо начальных фиалов, в инвентаре лежал еще один пояс, являвшийся точной копией одетого на меня. Из вещей больше ничего не было. Подумав немного, я нерешительно попробовал на себя надеть вторую полоску кожи. Система промолчала и я спокойно застегнул пряжку.

«А еще вот так», – мысли заискрились в мозгу. Я взял фиал жизни и воткнул его в кармашек своего пояса. Фиал на восстановление маны отправился в разъем второго пояса. Имея два пояса, я получал гарантию восстановления баров жизни и маны одновременно. «И это почти чит!» – хорошее настроение возвращалось.

Подумав еще немного, я полез в настройки и дополнительно поставил автоматическую активацию заклинания Асклепий при падении моего здоровья ниже 6 единиц, гарантии что во время бега не собоюсь с таймера было мало.

Не углубляясь больше в меню, я оставил все остальные настройки как есть и пообещал сам себе разобраться с ними позже. Вернувшись в храм я не увидел ни одного игрока. Жрец бога Тора почти покинул свой пост, но увидев меня, задержался. К моей удаче инвент еще не закончился.

– Что привело тебя к стопам Великого Бога Тора? – своеобразно поздоровался служка.

– Я бы хотел испытать себя и доказать богу Тору что достоин его внимания, позволь оказать помощь и донести осколок проклятого алтаря до центрального храма, дабы предать его уничтожению, – повторить слово в слово услышанные ранее от других игроков слова не составило проблем.

С сомнением оглядев мою грузную фигуру, храмовый служка протянул мне очередной черный обломок.

«Внимание!

Вам предлагается задание: Уничтожение Осколка черного алтаря
Доставьте осколок в центральный храм и вручите его главному жрецу.

Награда: навык Быстрее ветра

Увеличивает скорость передвижения героя 1,5 x уровень навыка

Осторожно! В случае вашей смерти, осколок алтаря впитывает в себя эманации смерти и обрета некротическую энергию исчезнет. Повторное взятие задания невозможно.

Принять?

Да/Нет»

«Бесконечный запас камней у них что ли, если выданные исчезают», – подумалось мне.

Зажав осколок в правой руке, я ринулся на выход. Вывешенная перед моими глазами карта города в полупрозрачном режиме не сильно застлала мне обзор и гарантировала, что я не собьюсь с пути. Сбежав со ступеней храма я чуть не запнулся от ввинчивающегося в голову неприятного звука. Сделав еще несколько шагов по запланированному маршруту, я сообразил, что сработал таймер, установленный Сергеем. С такой какофонией в голове играть оказалось просто невозможно. Похоже, что пора было выходить из вирта.

«Как же все не вовремя», – скривился я.

Оглядевшись по сторонам я прикинул где можно оставить тушку моего перса. Взгляд зацепился за оградку, у которой ранее я занимался самолечением. Чахлые кусты, растущие вокруг нее, вряд ли могли замаскировать мое немаленькое тело.

Искать другое место было уже просто некогда. Усевшись в позу лотоса среди кустов, я активировал навык «тише едешь, дальше будешь» и нажал на выход.

«Может хоть навык медитация успеет открыться до того как я сдохну», – осколки моего прежнего плана не сдавались, пытаюсь прижиться в новых условиях.

== Вечер ==

– Алексей, иди ужинать, – за воспоминаниями о стремительных событиях в вирт-мире пролетело время и я не заметил как мама успела приготовить ужин.

Сергей ужинал с нами очень редко. На кухне за столом не теснясь могло поместиться только три человека, а брат часто был уже в игровом коконе к началу ужина. И как то незаметно повелось, что мы стали ужинать втроем, я отец и мама.

– Как вирт-мир, – спросил отец: – какой кстати выбрал?

– Ромул, – с набитым ртом говорить было неудобно.

– И как тебе там, – отец явно переживал, что я пошел по стопам брата.

Прожевав я ответил:

– Сергей мне все объяснил, так что норм пока что.

На удивленно приподнятую бровь мамы я поспешил добавить:

– ну классно конечно там, ток эмоции пока буксуют, наверно большего ожидал.

Отец на мой коммент только хмыкнул. Мама потрепала меня по голове и сказала:

– не ввязывайся там ни во что, отбыл обязаловку и хватит.

– Угу, – махнув головой в знак согласия, я сидел пережевывая пищу и старался не думать о том что увижу завтра, зайдя в игру.

Не думать не получалось. Я ворочался полночи, вспоминая события первого погружения. Решив для себя что перед тем как заходить завтра в игру надо посидеть на офф форуме в поисках ответов на возникшие вопросы я наконец то уснул.

– Привет Леха, – хлопнул меня по плечу мой закадычный школьный друг Жека и тут же спросил: – В какой вирт-мир предки абонемент купили?

– «Математический архипелаг», – соврал я не моргнув глазом. С Жекой было хорошо пообсуждать чужие новости. Но доверять ему какую-либо личную информацию, было равносильно спам-рассылке в сети. Узнав хоть что-либо стоящее, он стремился поделиться об этом с как можно большим количеством людей.

Направляясь вместе в класс по школьному коридору, я в пол уха слушал его соболезнования. Играть в «Математический архипелаг» было не интересно и это знали все.

Виртуальное пространство Мат-Архипа состояло из множества островов. Перейти с одного на другой остров можно было только при выполнении всех заданий на текущем куске суши. Все задания были связаны с цифрами. Из-за малого количества подростков, играющих в «математику» и их разрозненности по множеству островов вирт-пространства, шанс что я спалюсь на деталях был минимален. Встреча со знакомыми мне почти не грозила.

– Через три месяца пройдешь всю цепочку островов и считай свободен, – услышал я конец подбадривающей фразы моего школьного друга.

– Складывать и делить я умею, глядишь и раньше управлюсь, – выдал я из себя никому не нужный ответ.

Жека хлопнув еще раз меня по плечу унесся в вираже по классу, рассказывая всем о постигшем меня несчастье. Заметив появляющиеся сочувствующие взгляды одноклассников, скорчил подобающую случаю кислую мину. Держать марку было не сложно, от моего супер плана в Ромуле ничего не осталось, и я чувствовал себя паршиво.

Мой старший брат часто говорил, что нельзя смешивать дружбу и работу. Все действия в вирт-мирах от связывал с получением прибыли, то есть работой. Насколько я уяснил, ни один человек из его окружения в реальном мире не знал и наверно никогда не узнает ник его персонажа в игре. То-же самое было и с друзьями из вирта, никто из них не знал его реального имени и фамилии.

Довольное выражение лица Сергея часто подсказывало мне, что проявленная предусмотрительность в очередной раз спасла его от каких-то неприятностей, которые могли бы переползти даже в реал, если бы не принятые меры предосторожности.

– Вот вам всем! – сопровождаемые характерным жестом слова часто слетали с губ Сергея в момент покидания им вирт капсулы.

Я решил придерживаться линии поведения брата, пока сам не приду к какому-либо решению на счет обоснованности в параноидальной анонимности.

Уроки прошли ожидаемо скучно и по их окончанию я направился домой. Включив кокон на подготовку к погружению, я зарылся в форум. Меня интересовали навыки, которые были мне выданы системой при создании персонажа. В меню персонажа о них не было ни слова и я не мог понять куда они подевались.

Оказалось, что как только я совершу действие, подпадающее под алгоритм активации навыка, он тут же откроется со стопроцентной вероятностью. Обычный навык, не predetermined системой открывался с шансом в 1%. Навык не свойственный выбранной расе имел шанс открытия 0,01%.

Правда уже был изучен навык «тише-дальше» и вряд ли от системы удастся получить что-либо еще.

== Нежданчик ==

Радужный калейдоскоп подхватил меня и спустя пару минут развеялся оставив в вирт-мире. Заранее смирившись с мыслью, что мой Огр валяется на точке возрождения, я сильно удивился, увидев перед собой ветки с чахлыми листиками. Постаравшись не шевелиться и не делать резких движений, я осмотрелся, оценивая обстановку.

Мой персонаж продолжал сидеть в кустах рядом с кованой оградой. Несмотря на то, что прошло более 16 часов с момента моего последнего посещения мира «Ромул», Огр все еще был жив. Понаблюдав за происходящим в зоне видимости, я залез в системное меню и открыл логи игры.

«Внимание!

Вы находились на виду у других героев долгое время и остались незамеченным.

Получен навык: Скрытность Уровень 1/10

Активируемое.

Текущее значение: 1/100

Расход выносливости: 2 ед./мин

Вас не заметят с $50 / x$ (уровень навыка) метров

Осторожно, игроки с навыком Восприятие могут заметить вас раньше»

Навык, несвойственный расе Огр, открылся наперекор всей логике. Не могу сказать, что я хотел именно такой, но и полученная плюшка очень радовала, так как ее и вовсе могло не быть.

«Надо будет подумать об его использовании в бою», – я сделал себе пометку.

На текущий момент навык уже прокачался до 2/100, очевидно активировавшись самостоятельно в момент получения.

Несмотря на заверения брата, о том, что кузнечный навык позволит качать любые навыки, не связанные с металлом, я опасался подвоха с его стороны. Сергею ничего не стоило подшутить надо мной, слив дезинформацию. Но пока что все работало.

«Надо будет еще раз его поблагодарить, – подумал я:– а не то он какой-то злой после моего дня рождения ходит».

Я сидел не шевелясь, стараясь и дальше не привлекать к себе взгляды пробегающих по тропинке игроков.

«Внимание!

Вы долгое время находились в полной тишине, познавая этот мир.

Получен навык: Медитация Уровень 1/10

Текущее значение навыка: 1/100

Скорость регенерации повышается $1,3 * x$ уровень навыка/мин

Требования: Активируется в позе лотоса»

А это был ожидаемый мной навык. Перед выходом из игры я специально заломил бубликом ноги персу. В разделе форума, посвященному магии, игроки писали, что этот навык быстро прокачивался во время режима «бой». Как можно качаться рядом с мобами и сидеть лотосом мне еще предстояло выяснить. Но и сейчас навык потихоньку рос, обогнав «скрытность» и уже достиг 3/100.

«Внимание!

Кровоточащая рана. 1 ед, здоровья /мин

Осталось: 965/10000»

Опустив взгляд на ладонь, я обнаружил так и не затянувшуюся рану. Кровь продолжала сочиться и осколок темного алтаря буквально купался в моей крови. Заклинание Асклепий почему то не могло затянуть порез. Непонятный счетчик накручивал вытекающее из меня здоровье, обещая остановиться всего лишь через каких-то 6 дней и 6 часов.

«Если бы у меня не было эпической профессии, то пошел бы на рерол, – подумал я:– способ получения гномьего навыка я знал, а вот повторить комбинацию с молоком тигрицы мне вряд ли удастся».

За время моего отсутствия, благодаря навыку «тише-дальше» заклинание Асклепий периодически активировалось и отлечивало мою тушку, не позволяя темному осколку и непонятному кровотечению убить меня.

«Пока попробуем так», – решил я сам для себя.

Следующее системное сообщение укрепило меня в моем решении.

«Поздравляем!

Вы восстановили 5000 ед. здоровья

Заклинание Асклепий достигло Уровень 2/3

До следующего уровня: 184/10000

Расход маны 7,5

Восстанавливает ед. здоровья x2,5 интеллект»

За шестнадцать часов непрерывного лечения, заклинание хорошо прокачалось. Прикинув все «за» и «против» я решил оставить перса в этих кустах еще как минимум на пару дней. Никаких дел особо не было, и я мог спокойно сидеть невдалеке от тропинки, любясь величественным зданием храма и проплывающими над его шпилями облаками. Навыки качались, а я имел возможность наконец-то добраться до внутреннего интерфейса своего героя и все почитать и обдумать.

Прежде чем углубиться в ставшее доступным мне меню клана, я решил заглянуть в инвентарь. Сиротливый фиал с манной и пару десятков фиалов со здоровьем уныло глядели на меня.

«Не понял, а где все?» – недоумение и неожиданная обида на воришку стащившего триста с лишним фиалов из моей сумки закипели во мне.

На моих глазах последний фиал маны вдруг исчез. Перефокусировав зрение на окружающую меня обстановку я внимательно осмотрел все вокруг себя. Никого не обнаружив, я стал пытаться сообразить, как такое могло быть и что происходит.

«Р-rrrr», – от злости на самого себя аж зарычал вслух. Догадка оказалась тривиальна. Одетые пояса потихоньку расходовали запасы. Выведя вирт-калькулятор перед глазами стал пересчитывать приход здоровья и расход маны. По всему выходило, что если ничего не делать, то через 3 минуты мой перс пойдет на перерождение, а еще один камень от черного алтаря мне уже вряд ли кто выдаст. Заметавшись глазами по меню, я постарался найти выход.

Чуть подсвеченная цифра сорок привлекла мой взор.

«Свободные очки», – выскочила подсказка меню.

Ругая себя распоследними словами, я в экстренном порядке прикидывал что нужно предпринять. Не распределенные очки за взятые четыре уровня можно было вложить в любую из характеристик.

Выставив первоочередной задачей выживание в текущем состоянии, я остановился перед выбором между интеллектом, увеличивающим силу заклинания и мудростью, прибавляющую количество манны.

Улучшенный до второго уровня Асклепий зависел от интеллекта, но манны все равно не хватало, о чем свидетельствовало исчезновение фиалов из инвентаря.

Вложив десять в интеллект и двадцать в мудрость, я стал отслеживать свои бары. Тенденция падения замедлилась. Готовый кинуть в любой момент оставшийся десяток свободных очков в необходимую характеристику, я стал выжидать. Прошло пять минут, и Огр был жив. Выдохнув свободнее, я занялся настройками меню, присматривая в пол глаза за здоровьем.

Данное вчера самому себе обещание я собирался выполнить и настроить интерфейс игры за сегодняшний день, разобравшись со всеми доступными менюшками и окошечками.

Почти час ушел на создание нескольких отображений вирт-реальности. Получилось четыре вида: бой, социалка, медитация и «чистый лист». Последний режим получил свое название за то, что при его выборе ничего не отображалось, вся дополнительная инфа интерфейса от игры шла «лесом». Я сделал этот режим для собственного удовольствия. Хотелось иметь возможность просто отдохнуть, не вспоминая ни реальный мир с его проблемами, ни игровой. В песочнице не было боли. В отличие от взрослых миров, здесь герои могли прокачивать навыки и профессии не беспокоясь о психической нагрузке на нервную систему.

Раскрывшееся меню управления кланом меня не впечатлило. Так как я залез сюда в поисках ответов, то нажал кнопку справки. Потраченные очередные полчаса не внесли особой ясности и в десятую часть моих вопросов. В большинстве случаев предлагалась разблокировать то или иное под-меню, дабы ознакомиться с подробностями. Как выяснилось, спрятанные до поры до времени кнопки, ждали своего часа. Управления собственным замками или вассальными землями были заштрихованы серым, как и полдюжины других иконок.

«Внимание!

В собственности клана не обнаружено строение Замок. В собственности клана не обнаружено земельных наделов. Обратитесь к представителю наместника, для перевода личной собственности в собственность клана»

Игра явно принимало меня за кого-то другого.

«Ага, сейчас, разбежался, – бубнил я:– переведу все из личного пользования в клановое, три раза переведу, уже перевел».

Поворчав и потыкавшись как слепой котенок в неприветливом меню, я закрыл клановое окно. Единственные изменения, которые я смог внести, касались внешней и внутренней политики клана. Я поставил автоматический отказ от принятия вызовов на войну. Так же запретил доступ к информации о клане другим игрокам. Мой брат считал сохранение любой информации о клане приоритетным и это оказалось заразным.

Прикинув оставшееся время до выхода из вирта, я понял, что ничего больше особо не успеваю сделать. Три часа пролетело очень быстро.

Бар маны устойчиво держался в первой четверти, не проседая в ноль. Шкала здоровья как заведенная скакала вверх и вниз. Остатки фиалов здоровья замерли, не расходясь. Рука чесалась вложить не распределенные десять очков куда-нибудь еще, но я никак не мог решить куда.

Вкладывать все в выносливость был не вариант, с ростом единиц здоровья сразу же подрастал процентный урон от осколка черного камня. Сила сейчас была не актуальна, ни на кого нападать я не собирался. Ловкость была братом близнецом силы, оставаясь невостребованной. Интеллекта же едва-едва хватало на восполнение убывающего здоровья. Я задумался.

Находиться на крае, рискуя умереть или соскочить с конвейера прокачки? Выбор был не привычным и это адреналинило кровь. Холопское желание обезопасить себя и добавить свободные очки в интеллект я переборол с трудом. Чувство дыхания смерти, испытанное

мною в стартовой деревне, оказалось притягательно желанным, и я хотел испытывать его вновь и вновь. Оставив все как есть, я нажал логат.

– Ну, здравствуй, рад, рад, – встав из-за массивного стола, протянул свою руку хозяин кабинета: – с прибытием.

– И я очень рад вас видеть, – с легким поклоном пожал протянутую руку молодой человек.

Вернувшись в свое кресло, пожилой мужчина махнул рукой, предлагая гостю присесть на единственный оставшийся не занятым стул. В помещении был еще один человек, но он в упор не замечал вновь прибывшего, и гость отвечал ему взаимностью.

– Все никак не помириться да? – полу-утвердительно произнес хозяин, сложив руки домиком на своем животе. Переводя взгляд с одного на другого, глава клана «Тираны» взял паузу.

Девушка, находившаяся до прихода нового посетителя в кабинете, была одета в обычную одежду. Но утонченные черты лица и небольшая книга заклинаний на поясе свидетельствовали о ее магической профессии.

Молодой человек, был ее явной противоположностью, имея грубые черты и рельефную фигуру. Средний рост не вязался с угловатыми габаритами, но надетый серебристый доспех сидел как влитой, притягивая взгляд. Оружия на виду не было видно, но без усилий угадывалось, что надежный щит и крепкий меч всегда с ним.

– Касандра, – нарушил затянувшуюся паузу хозяин: – мы с тобой почти закончили, остальное думаю не срочно, обсудим на днях.

Грациозно встав со стула, девушка обозначила поклон в сторону главы клана и не взглянув на рыцаря, легким шагом вышла из помещения.

– Ну что вы как дети, а? – в голосе говорившего проскочило участие: – вам обоим по сколько лет уже? Давно бы сошлись в реале да деток понаделали..

Оборвав себя на половине фразы пожилой человек вскочил из-за стола и неожиданно зло заорал:

– И нечего тут глазами стрелять, сами во всем виноваты, а на меня собак вешаете!

Потупив яростный взор, молодой человек слегка наклонил голову, пряча глаза под челкой.

Разнервничавшийся глава клана, начал ходить из угла в угол, бухая железными ботфортами по каменным плитам помещения. Через пару минут он занял свое привычное место за столом и откинувшись на спинку кресла бросил:

– докладывай.

Двадцать минут потребовалось на сверку данных по новым рекрутам из начальной локи и оценку прогресса в формировании боевых групп у академии клана. Юрий Петрович потянувшись от долгого сидения, хлопнул ладонью по столу сказал:– с этим все ясно, закончили.

– Ну как оно в большом мире то, а? – откинувшись на спинку стула, хохотнул пожилой человек, переводя разговор в неформальное русло.

– Даже воздух другой, – довольный панибратским к себе отношением, ослабил рыцарь: – в деревне уже дышать трудно было, осточертела она мне за это время.

Посуровев лицом, лидер «Тиранов» замолчал. Повисшая пауза в воздухе наводила на мысль, что что-то осталось не обсужденным ранее.

На вопросительно приподнятую бровь молодого человека, хозяин кабинета с напускной ноткой трагизма сказал:

– совсем ты Вадим разучился мышей ловить за два месяца безделья.

Дернувшийся возразить, гость усох и промолчал встретившись взглядом с хозяином кабинета.

– Почему МЫ теперь должны сразу трем кланам в начальной локе? Я долги не терплю! – металл прорезавшийся в голосе вдавил голову молодого человека в плечи: – неужели без посторонней помощи нельзя было разобраться?

Сбиваясь с пятого на десятое рыцарь рассказал о происшествии в пещере уссурийского тигра и последующей охоте на игрока.

Приподняв руку, глава клана остановил словоизвержения посетителя.

– Когда я узнал, что ты запросил помощи у трех кланов, и эта помощь была тебе оказана, – сделав паузу, Юрий Петрович продолжил: – первым желанием было послать тебя на повторный реролл с отработкой долга в начальной локе еще на декаду.. Но! – удостоверившись, что полностью завладел вниманием рыцаря, он продолжил: – я дам тебе шанс избежать этого. Ты найдешь этого игрока и вытрясешь из него все его секреты.

– Да какие там секреты, – попытка отмахнуться захлебнулась под пристальным взглядом.

– То, что ты сумел удержать легендарку в начальной деревне и не просрать ее, конечно плюс, – встав из-за стола и начав мерить шагами кабинет, Юрий Петрович продолжил: – а вот минус в том, что дальше своего рыцарского класса ты ничего видеть не хочешь. Если бы интересовался, то знал, что для бесплатной регистрации своего клана в начальной локации есть квест на шкуру тигра.

– Так он за один серебра зарегистрировал клан? – удивился Вадим:– неслабо сэкономил пацанчик.

– Может и пацанчик, – согласился Юрий Петрович и помедлив добавил: – А может и опытный игрок из Сильвии.

Вопросительно вздернутую бровь рыцаря проигнорировали.

– Вопрос вызывает появление второго моба, – пожевав губами Юрий Петрович продолжил: – Кстати, пришедшая в пещеру за вашими шмотками группа Тимы доложила, что моб был жив и его пришлось убивать. Они там чуть все не полегли, ни шмота и алхимии с собой не брали. Понадеялись, говорят, на твои слова, что пещера зачищена.

– Не сходится что-то, – поддакнул рыцарь, решив не спорить с главой клана.

– Сроку тебе неделя, – поставил точку в разговоре глава клана: – Не найдешь Огра, пойдешь на второй реролл, все.

Повинуясь жесту руки, молодой человек ссутулившись вышел из помещения.

== Будень ==

Выйдя из капсулы, я наткнулся на удивленный взгляд Сергея.

– Ты что-то рано вылез, будильник еще не звенел.

– Я на прокачку навыки у перса поставил, а сидеть просто так скучно, – не говоря всей правды, я решил еще потянуть из брата инфы.

– Нуб, он и есть нуб, – на подобные словечки я давно научился не реагировать:– пообщался бы с кем в чате, к ценам в торге приценился. В записную книжку примерный расклад что почем запиши, чтобы знать, что тащить в деревню с фарм полей, а что и даром никому не надо.

Бесплатная инфа потекла ко мне рекой, но я не расслаблялся и как опытный рыбак подсек хищную рыбу:

– да с кем там болтать, одни школьники, знают не больше меня.

– Уха-ха, – отсмеявшись брат присел на кровать: – ты знаешь, что в песочнице сейчас играет более 60% рерольщиков из Сильвии?

Этого я действительно не знал. Видя мое недоверчивое выражение лица, Сергей продолжил:

– Взрослые дяди и тети уходят на реролл, с тем чтобы прокачать в песочнице все что можно до капа и перейти назад в свой вирт-мир.

– Так они год-два теряют зазря, – опешил я.

– Это ты теряешь, причем три, – усмехнулся брат: – у крупных кланов в песочницах есть свои академки, где они натаскивают старых бойцов меньше чем за год.

– Зачем хайлелелу удалять своего перса, у него же все есть, – мое искреннее непонимание забавляло Сергея.

– У каждого игрока есть ошибки в развитии, и чем выше игрок поднялся, тем ошутимее кривизна раскачки, – пояснил он: – единицы героев довольны всем, остальные становятся в очередь чтобы уйти на перерождение. И график в серьезных кланах расписан на годы вперед.

– Зачем ждать то столько, – я уже и сам догадался зачем, но решил получить подтверждение своим мыслям.

– Зачем, зачем, – уже потеряв интерес к разговору, брат стал переодеваться для погружения в вирт: – А позиции своего клана кто будет удерживать, если все в другой мир перейдут? Некоторые вещи нельзя вернуть никакими усилиями, что упало, то пропало, так то.

Пужинав с родителями я вернулся в свою комнату. На работающий кокон я давно уже не обращал внимания, за пять лет я просто привык к нему, как к шуму за окном от машин или к звукам соседского радио, что доносились через тонкую стенку.

Усевшись за компьютер, я бесцельно тыкал в ссылки на офф сайте, выискивая что-нибудь интересное. Поняв, что ничего не цепляет, я развалился на кровати. Надо было понять, отчего меня так хандрит. Еще вчера меня потряхивало от впечатлений, а сегодня я напоминал сам себе снулую рыбу.

«Все дело в игре», – причина была очевидна, но осознать это было необходимо, чтобы было от чего отталкиваться в дальнейших размышлениях. – «Я сильно желал попасть в вирт-мир Ромул последние несколько лет, а попав туда, сижу в кустах и ничего не делаю», – наличие качающихся навыков не успокаивало. – «Что-то я делаю не так», – я посмотрел на кокон, а единственный человек, способный дать мне ответ был сейчас недоступен.

Поразмышляв о сложившейся ситуации, до меня дошло, что Сергей уже все мне сказал, возможно предвидя мои терзания. Только я не сразу уловил намек в его словах. Представив себе игрока, достигшего трехсотого уровня, прошедшего реролл и тратящего драгоценное время просиживая его в чахлах кустах захолустного города, мне стало смешно.

«Вот кто мне нужен, – осенило меня:– игроки посвятившее свою жизнь зарабатыванию средств к существованию в игре не станут прятаться по несколько дней в репейнике!»

Наметив для себя планы на завтра я с улучшившимся настроением пошел смотреть телевизор в комнату к родителям. Судя по звуковой заставке, как раз закончился мамин сериал и можно было пощелкать по каналам в поисках чего-нибудь интересного.

== Первые шаги ==

Порадовавшись радуге, как старой знакомой я вошел в игру. Открыв глаза я глянул на вывешенные перед глазами системные окна режима «медитация» и скривился. Навык скрытности слетел и больше не качался. Взглянув на график прикинул на глаз, что это произошло часа три назад. То, что меня рано или поздно заметят я заранее предполагал, но то что навык после этого не возобновит свою прокачку самостоятельно, было неприятным открытием.

Повернув голову, я заметил краем глаза движение. В пяти метрах от меня рыцарь в серебряных доспехах махал мечом, отрабатывая связки ударов. Меч был другой, но рыцарь был тот же самый, что и в пещере с тигром.

– Привет, – я решил первым заговорить, показывая, что не боюсь ни его, ни его клан.

Прекратив махать железкой, игрок подошел ко мне.

– О, привет, еле дождался пока ты в игру зайдешь, горазд же ты спать.

Проигнорировав явную удочку, я промолчал, давая собеседнику возможность начать говорить первым.

В вирт-игры играли люди по всему земному шару. Из-за разницы во времени на разных часовых поясах можно было примерно вычислить регион проживания игрока, отслеживая его время входа и выхода из вирта. Пообщавшись на отвлеченные темы внимательный человек мог определить социальное положение собеседника и примерный возраст. Большинство игроков не придавали значения тысячам мелочей, выдавая себя с головой характерными словечками или жестами.

«Профессионал без труда раскрутил бы меня на информацию, – самодовольно подумал я:– но этому дилетанту я не по зубам»

То, что наш разговор начался с попытки узнать обо мне информацию в реале, настораживало и немного пугало. Ожидание моего входа в игру в течении не менее трех часов говорило само за себя, навык прекратил качаться по всей видимости из-за присутствия ВааДа.

«Что ему надо? – мысли бегали теряясь в догадках: -вроде ничего не сделал»

– Послушай, – поняв, что я не собираюсь отвечать на его поклевку, рыцарь продолжил: – Из-за тебя легла вся наша пати в той пещере, за тобой должок, и очень большой.

– Я то тут причем, – деланно удивился я: – босс-мобами повелевать не умею.

– Тигр появился из-за того, что ты пришел.

«Догадливый гад», – подумал я. Говорить вслух было нечего, и я лишь пожал плечами.

– Как отдавать долг будешь?

– Точка возрождения, – указав в ее направлении рукой, я резюмировал: – отмыла все мои долги.

«Формально ему предъявить нечего, – размышлял я:– смерть за смерть, и весь шмот, что я собрал с трупов из меня уже выбили. Наверняка встречающая команда подобрала все до последней монетки»

– Из-за тебя полегло десять человек, а ты умер только раз, не сходится, – начинающий злится из-за не клеящегося разговора, рыцарь повысил голос.

– Из меня падать больше нечему, – ухмыляясь в лицо, сказал я: – как с респа вышел, так и сию тут.

«Главное чтобы он не заметил осколок камня в руке», – беспокоился я.

Прокачка Асклепия продолжала идти полным ходом и уже скоро могла достигнуть третьего уровня. Бар здоровья как и вчера скакал вверх и вниз, мана даже подросла и была где-то на одной трети от своего максимального значения. Но отвлечься на подробное изучение игровых логов было некогда. Передо мной стоял игрок, который мог как облегчить мою жизнь

так и усложнить ее многократно. Кому попало легендарные мечи в начальной деревне из хранилища клана не выдают. Оставалось понять, чего хочет этот парень.

Угрожая игроку постоянно мешать в прокачке навыков, некоторые игроки вымогали деньги, обещая защиту. Жертвами такого рэкета как правило становились отколовшиеся от кланов и решившие пойти своим путем герои. Оставшись без защиты, они становились легкой добычей для любого отрепья, имеющих прокачанных на десяток уровней выше персонажей. Отказом от проведения перевоспитательных мер и возврата в строй игроков мог похвастаться редкий клан из старшего вирт-мира Сильвия. Среди клановых академок вирта Ромул такого благородства вообще не встречалось.

Мой собеседник был птицей «другого полета» и вряд ли входил в состав карательной бригады, отряжаемой на поиски заблудших овец по ближайшим от поселения локациям.

– Как то мы плохо начали наш разговор, – решил зайти с другой стороны рыцарь: – Я Вадим, а тебя как зовут?

– Меня зовут Арсений, – соврал я и с любопытством стал наблюдать за собеседником.

– Поздравляю, – не стал разочаровывать моих ожиданий парень: – Теперь ты в КОС листе моего клана, а не будешь отвечать на мои вопросы, добавлю тебя в КОС лист альянса. И в реале найти тебя нам проще простого, будешь рыпаться и там ноги руки пообломаем, свой вирт-клуб за два квартала обходить придется.

Я честно сделал испуганное выражение лица, но раса Огр подвела меня. Моя пантомима осталась неоцененной.

Вздыхнув я сказал: – а что без занесения в КОС лист нельзя было просто поговорить? Может и договорились бы..

Парень воспринял мои слова за испуг и стал еще больше давить. Впрочем, отвечать на его вопросы я не собирался. В КОС лист он занести меня никак не мог, должностью в клане не вышел. Понятия КОС листа альянса вообще не существовало, подобное было не предусмотрено механикой игры. Найти в реале, зная только имя человека также было невозможно. Было похоже, что меня приняли за подростка, коим я и являлся, с той только разницей, что я знал о игре на порядок больше обычного нуба благодаря историям моего брата. Собеседник явно блефовал и я все ждал, когда же он «вскроет» свои карты.

– Что ты делал в пещере? – вопрос поразил своей непродуманностью, на него можно было ответить как угодно.

– Ты же сам мне сказал «заходи», вот я и зашел, – включать дурака я не любил, но на сегодня по другому было никак.

– Ты что, не понял? Да я тебя сгною в этой локе, ты у меня на точке респа жить будешь.. «Полный неадекват», – вздохнув я встал и пошел в город не слушая более воплей больного.

Рыночная площадь была моей целью. Кастовать АОЕ в центре города никто не решится. Репутация у такого камикадзе слетит в минус со всем городом и провинцией разом. Выполнять квесты с минусом в репе игрок после такого больше не сможет, застряв навечно на каком-нибудь этапе. Только в начальной деревне можно было загнать репутацию в глубокий минус и остаться по нулям с провинцией большого мира. А здесь шла уже совсем другая игра. Рисковать из-за меня графиком ускоренной прокачки героев ни один клан не станет. Да и моя смерть вряд ли что-то окупит.

Как только я вышел с территории храма на одну из улиц ведущих к центру города, оскорбления и угрозы летящие мне в спину прекратились. Я не стал оборачиваться. То, что меня не потеряют в толпе и будут вести до точки прибытия было очевидным. Я в свою очередь попытался представить себе, какие усилия надо было приложить, чтобы найти меня в городе.

Через минут пятнадцать неспешного шага я вышел на рыночную площадь. Продолжая двигаться и искать место чтобы присесть я старался ни к чему не присматриваться. По всему

выходило, что ближайшие несколько дней я проведу здесь и успею на все вдоволь насмотреться. Как назло ни одного свободного пяточка в поле видимости не попадалось. Пройдя еще немного, я наконец-то увидел свободное место. Широкая лестница вела к величественным вратам, ведущих в главный храм светлых богов этого города.

По забавному стечению обстоятельств именно сюда я должен был доставить осколок черного алтаря. Заходить внутрь и закрывать квест не было никакого желания. Не зная что предпринять я остановился у подножия лестницы. Помявшись немного, решил присесть на самую нижнюю ступеньку. Не имея возможности играть в Ромул из-за возрастного ограничения, я часто смотрел в инете отснятое игроками видео. Яркие краски, веселые НПС, забавные повозки, старинные здания и множество-множество куда-то спешащих игроков. Именно эта картина развернулась сейчас передо мной. Это был именно тот мир, в который я так стремился.

«В кустах больше сидеть не буду», – пообещал я сам себе и с любопытством завертел головой.

У края площади наметилось небольшое оживление. Я как раз смотрел туда и видел наряд городской стражи, которые с пиками наперевес спешили на площадь.

«Интересно, куда они идут», – подумал я и через какое-то время получил ответ.

– Туда, – выделяющийся среди своих сослуживцев гигантским ростом, по всей видимости старший дозора, махнул в сторону храма рукой. Дружно сменив направление, защитники спокойствия жителей города направились в мою сторону.

Остановившись рядом, командовавший стражник уперся железным носком своего ботинка в мою босую ступню.

«Если я встану, то будет еще хуже», – промелькнула мысль, находясь в сидячем положении наши лица были на одном уровне, и этот гигант явно не привык задирать голову при разговоре с кем бы то ни было.

– На ступенях храма сидеть запрещено, – пророкотал он: – штраф пять золота.

– Выполняю задание светлого бога Тора, – в последний момент спасительная мысль пришла в голову.

Склонив слегка голову на бок, стражник стал приглядываться ко мне и как будто прислушиваться к чему то. Спустя дюжину ударов сердца начальник патруля резко стукнул сжатым кулаком себя в грудь.

– Слава Великому Тору! – выкрикнул он, вздернув голову к куполу храма.

– Слава! – почти синхронно вторили ему остальные стражники.

«Внимание!

Стражники города являются яростными поклонниками покровителя воинов бога Тора. Репутация со стражей города Орикан +1»

Не тратя больше на меня время, стражники пошли дальше, возвращаясь на свой маршрут патрулирования. Какой-то игрок, увидев, что я остался сидеть на ступенях и мне ничего не сделали, решил последовать моему примеру. Стража резко сменила направление движения и подошла к нему. Расстояние между нами было около десяти метров, но я не расслышал прозвучавших слов. Окончание беседы было предсказуемым. Завопивший что-то нечленораздельное игрок и ловкое движение стражника, предотвратившего побег последнего. Обвинительные вопли и злобный взгляд в мою сторону не возымел на меня никакого действия.

«Теперь понятно, отчего здесь никто не занимает место, – догадка породила опасение:– а не буду ли я здесь привлекать внимание всего города? Плохо это или хорошо?»

Ответа у меня не было, и я оставил все как есть.

«Еще неизвестно как воспримет бог Тор мою попытку отойти от храма, в котором надо по идее уничтожить осколок темного алтаря», – найдя железный аргумент для самого себя, я

поудобнее уселся, сложив ноги лотосом. Пришло время просмотреть системные сообщения, накопившиеся за время моего отсутствия.

«Поздравляем!
Заклинание Асклепий достигло Уровень 3/3
Вы восстановили 10000 ед. здоровья
До следующего уровня: 23/50000
Расход маны 7,0
Восстанавливает ед. здоровья x2,8 интеллект»

Улучшенный Асклепий выдавал теперь восстановленных единиц здоровья больше, чем мне было надо. Подумав немного и прикинув цифры на калькуляторе я решился кинуть оставшиеся свободные очки характеристик в выносливость. Подросшее здоровье тут же увеличило входящий урон, наносимый мне осколком алтаря. С замиранием сердца я следил за тенденцией потери и восстановления бара жизни. Потратив минут пять на статистику, я с облегчением выдохнул. Асклепий в совокупности с наследственным пятидесяти процентным бонусом отлечивал меня с запасом.

«Внимание!
Вы долгое время находились на грани смерти, борясь за свою жизнь.
Получен навык: Регенерация Уровень 1/10
До следующего уровня: 5/100
Скорость регенерации увеличена на 20% x уровень навыка
При совмещении с навыком медитация увеличение скорости регенерации +100%»

Следующая системка была приятной, но я не знал, насколько мне нужен этот навык. Опыта сражений и последующего рега у меня не было. Продолжив изучение открытых окон, созданных мной для отслеживания развития ранее открытых навыков, невольно вздохнул.

«Навык: медитация
Текущее значение навыка:6/100»

Судя по графику последние 12 часов навык вообще не качался. От чего зависит скорость изучения, было не понятно.

«Руки что ли над головой домиком сложить», – вспомнив виденное фото статуи Будды, грустно пошутил я.

«Навык: Скрытность. Активируемое.
Текущее значение навыка:4/100»

Здесь тоже все было грустно. Находясь под взглядами сотен игроков, навык будет не прокачать. Пока было нечем заняться, я решил прикинуть, о возможном развитии событий. Ситуация с кланом «Тираны» и игроком ВааДом напрягала.

Из моей начальной деревни бесплатный телепорт перебрасывал игроков всегда в городок Орикан, где я сейчас и находился. Логично было предположить, что поиск должен был начаться отсюда, а не из столицы провинции или какого другого города. В то, что ВааД бегал и искал меня сам по городу, мне не верилось.

Большинство навыков герои качали вне городской черты. И смерть одинокого игрока являлась естественным и будничным делом, если он пытался оставить персонажа в укромном

месте, чтобы не бегать каждый раз из города до точки прокачки. Оставив персонажа в городе, игрок мог надеяться, что вернувшись, он застанет его живым и здоровым. Таким образом, меня должны были начать искать в первую очередь внутри городской черты.

«И они меня нашли», – грустно подвел я итог.

Переключившись в режим «белый лист» я выкинул грустные мысли из головы и с удовольствием стал смотреть на рыночную площадь. Просматривать торговый чат и заводить знакомства сегодня не хотелось. Всегда хорошая погода вирт-мира Ромул выгодно отличалась от пасмурных дней реала. Тепло от солнечных лучей расслабляло, отодвигая все заботы и мысли на задний план. Мне было хорошо.

* * *

Юрий Петрович сидел за своим массивным столом и размышлял. Информацию, которую рассказал Вадим, следовало обдумать.

– Значит этот Огр сидит сейчас на ступенях храма и стражники его не трогают?

– Да, сидит, – подтвердил рыцарь и поспешил добавить: – я Шустрому команду дал проверить, так его тут же прихватили, впаяли штраф и репу с городом понизили. Не добавляет его система в КОС лист, пишет недостаточно прав, – выждав немного, решил повторить уже сказанные ранее свои слова рыцарь: – похоже, что этот Арсений успел сдать квестовую шкуру тигра и закрыть квест на создание клана, теперь он клан лидер. Может быть вы объявите войну, и тогда моя боевая звезда раскатает его в блин.

Недовольно посмотрев на торопыгу-подчиненного, глава клана «Тираны» открыл соответствующее меню и переспросил:

– как там его зовут, по буквам скажи.

– АРИКРАТ, – Вадим осклабился, предчувствуя грядущее веселье.

«Внимание!

Игрок Арикрат является главой клана Против Ветра.

Желаете объявить войну?

Да/Нет»

Уставившись на название клана, Юрий Петрович поймал себя на мысли что заинтригован и развеселившись от пришедшей на ум мысли, подтвердил системе свое согласие.

«Внимание!

Ранг вашей гильдии недостаточен для объявления войны»

Последнее сообщение было неприятным и очень многое меняло. Стоило все еще раз обдумать. Вадим, наблюдавший все это время за шефом, увидел как выражение лица главы клана слегка дрогнуло от улыбки, а потом опять превратилось в каменную нечитаемую маску.

«Что-то пошло не так», – прошла в мозг догадка.

Последующие несколько минут ожидания и изменившееся направление в их разговоре, подтвердило последнюю мысль рыцаря.

– Скажи мне Вадим, зачем каждый глава клана старается заполучить под свои знамена как можно больше игроков с редкими, легендарными и эпическими профами? – вопрос был простой, и рыцарь поспешил дать ответ.

– Чем больше в клане таких игроков, тем сильнее клан, тем больше вероятность успешного прохождения данжей, захватов шахт и замков..

Прерванный взмахом руки парень замолчал.

– Все так, все так, – решив в очередной раз измерить свой кабинет шагами, Юрий Петрович взял паузу. Наконец остановившись, он продолжил, возвышаясь над сидящим ВааДом. – Только лидеры кланов и особо доверенные лица, – сделав упор на последних словах, шеф выразительно посмотрел на рыцаря и продолжил: – знают о таком понятии как РАНГ КЛАНА. Это не общедоступный рейтинг в сводке топ-кланов, это внутри-игровая классификация, которая зависит напрямую от того, кто входит в состав. Если бы в клане были одни герои с набором эпических профессий и с раскачанными в кап навыками, то ранг у такого клана был бы ААА.

– И что это дает? – почувствовав, что перед ним приоткрывается дверь, за которой скрыты законы устройства вирт-мира, Вадим спешил узнать побольше.

Игроки, обладающие определенной информацией, становились неприкасаемыми фигурами. Они занимали хорошие должности со стабильной зарплатой из казны клана. Обратной стороной медали, являлся тот факт, что уйти из клана такие счастливицы могли только вперед ногами, причем не в виртуальности, а в реальном мире. Но Вадим для себя все давно решил, и уверенно шел к своей цели.

– Если у твоего клана ранг выше, чем у другого на три позиции, ты можешь как минимум плевать на все его попытки отбить у тебя замок, землю или шахту. Система никогда не даст возможность объявить войну и признать смену владельца объекта, даже если ты стер защитников противника в порошок. «Только равные могут поделить этот мир меж собой», – процитировав дословно некогда полученный ответ от администрации игры на петицию недовольных кланов, Юрий Петрович замолчал и стал наблюдать за молодым человеком. Настал момент, определяющий будущее юного собеседника.

«Если он додумает не досказанное и все поймет, то..» – в словах и в мыслях глава клана был сдержан и воздерживался от обещаний даже самому себе.

Вадим сидел и складывал полученные знания. Главное было понять, каким образом здесь оказался этот Огр. Внимательный взгляд шефа мешал и подстегивал одновременно. Он чувствовал, что от его следующих слов очень многое зависит.

== Новые друзья? ==

Просидев вчера до звонка, я выходил из вирт-мира в экстренном порядке, едва не позабыв активировать «тише-дальше». Оставшийся со вчерашнего дня активным режим «белый лист», сегодня раскрыл передо мной рыночную площадь во всей своей красе.

«Надо будет в настройках выставить, что бы при запуске игры автоматом „чистый“ запускался», – решил я, наслаждаясь ощущением полного реализма.

Смотреть при входе в игру на прекрасный вирт-мир сквозь кучу различных окошечек, менюшечек, циферок и прочей мишуры больше не хотелось. Посидев ничего не делая еще минут десять под нежными лучами солнца, я почувствовал, что мое настроение поднялось до максимальной отметки.

В школе я написал последнюю контрольную по математике на два и тем самым чуть не спалился на своей лжи. Рассказав всем, что родители купили мне абонемент в «Математический архипелаг», я оказался в неудобном положении.

Требующие подсказать ответы одноклассники во время контрольной вогнали меня в недоумение, пока Рита не прояснила ситуацию:

– это же Задачи с начальных островов соц-вирт-мира МатАрхип. Ты их уже решал, подскажи, тебе что сложно?

Отвлекаясь на помощь тем, кто сидел недалеко от меня, я наделал ошибок в собственных уравнениях. После оглашения результатов контрольной, вновь возникли вопросы. Пришлось выкручиваться, напомнив ребятам, что играю в игру всего ничего и что родители выбрали этот вирт-мир, чтобы подтянуть мои знания по математике. Для убедительности добавил, что все еще не выбрался даже с первого острова.

– Так сразу бы так и сказал, – фыркнула Рита: – а еще нам вздумал помогать.

Проведя по моему плечу своей рукой, девушка прошла мимо, обдав ароматом духов. Устремленные взгляды мужской половины класса на нижнюю часть спины удаляющейся одноклассницы помогли мне сообразить, что со мной вопрос закрыт и можно расслабиться. Остальные девчонки из класса зашушукались, заметив куда сместился фокус внимания большинства парней.

– У тебя с ней как? – мой друг Жека как всегда пытался узнать хоть что-нибудь новенькое, страсть к новой информации съедала его изнутри.

– Да никак, – как можно более спокойно сказал я: – живет в моем дворе и все, ты же знаешь.

– Ну да, ну да, – протянул Жека продолжая смотреть на скрывающуюся за поворотом школьного коридора девушку. Говорить о том, что я был бы не против сходить с Ритой в парк или еще куда-нибудь, я не собирался.

В вирт-мире Ромул как всегда было многолюдно. Звуки издаваемые игроками гасились системой, не позволяя им распознаться по всему городу. Ситуация напомнила мне начальную деревню, когда я мог услышать лай собаки, что жила на другом краю поселка, но не мог понять, о чем говорят игроки, проходя мимо меня в десяти метрах. На рыночной площади эта особенность игры выглядела особенно комично. Я отлично слышал речевки-зазывалки от НПС торговцев с самых дальних торговых рядов, но не слышал игроков, находящихся ко мне намного ближе. Казалось, что герои просто стоят и разевают рты, не в силах выдать из себя даже пары звуков. Поглазев еще немного по сторонам, я переключился на меню медитация, став изучать информацию в окнах прокачек.

Не надеясь ни на что хорошее, тем не менее, я был приятно удивлен. Просмотрев для верности повторно графики развития скрытности и медитации, я полез в логи игры.

«Внимание!

Находясь в шумном месте вы не прерывали Медитацию в течение долгого времени.

Скорость улучшения навыка повышена в 2 раза.

Навык: Медитация уровень 1/10

Текущее значение навыка: 62/100»

Получалось, что медитировать в городе очень полезно.

«Надо в следующий раз в кузницу к гномам пойти, – веселая мысль показалась дельной:– может еще большее ускорение дадут».

«Внимание!

Вы находились на виду долгое время у большого количества игроков и остались незамеченным.

Скорость изучения навыка повышена в 1,5 раза.

Навык: Скрытность Уровень 1/10

Активируемое.

Текущее значение: 44/100

Расход выносливости: 2 ед./мин

Вас не заметят с 50 / x метров уровень навыка

Осторожно, игроки с навыком Восприятие могут увидеть вас раньше»

Рассматривая носящихся по рыночной площади игроков, я понял, что они меня не замечают. Озабоченные своими делами почти все передвигались бегом. В плотной толпе, игроки тратили все свое внимание на предоставленный торговцами товар, а система исправно их учитывала, накручивая мой счетчик.

Механика игры позволяла видеть игрока на огромных расстояниях друг от друга. Прокачивая навык Скрытность, я уменьшал дистанцию своего обнаружения. Достигнув максимального десятого уровня навыка, я смогу стоять в пяти метрах от другого игрока и он меня не будет видеть. К сожалению, существовал навык «Восприятие», который существенно снижал эффективность Скрытности, но каковы значения у контр навыка я пока что не смог выяснить.

Тенденция прокачки навыка регенерация в противовес другим, падала от часа к часу. Время нахождения моего здоровья в красном секторе существенно сократилось. Если так пойдет и дальше, то до следующего уровня навык «Регенерация» будет качаться почти год.

Напомнив сам себе, что сидеть по кустам больше не буду, я переключился на режим «социальный» и стал всматриваться в развернувшиеся окна торговых и других чатов. Временно, я сделал окно чата «курилка» полупрозрачным, чтобы не отвлекаться пока на пустой треп праздных игроков.

Как и советовал брат, в торговом чате я отслеживал запросы на тот или иной товар, заносил информацию в специально созданный для этой цели раздел в блокноте. Пока что я просто накапливал статистику, решив позже суммировать все записи и оценить частоту запросов на товары и примерную цену.

Через полчаса у меня уже все смешалось в голове. Новых названий и количественно-качественных характеристик товаров было очень много. Свернув в трей торговый чат, я решил передохнуть.

В окне чата «поиска группы» было малоллюдно. Основная часть игроков играла в клановых папи и редкие одиночки искали себе подобных, чтобы одолеть какое-нибудь задание. Основной проблемой был разброс в уровнях игроков. При разнице среди персов более чем в 10 уровней, система не давала собрать группу.

Имена наиболее активных игроков я зафиксировал, чтобы позже посмотреть на них вблизи и оценить потенциал. Исключать того, что кто-то из них может работать на кланы, я не стал.

Чат «курилка» порадовал пулеметной скоростью прокрутки сообщений. Я еле-еле успевал прочитать сыплющиеся острооты и шутки. Использовать клавиатуру в вирт-играх было не надо, достаточно сказать фразу себе под нос, и она появлялась в чате. Из-за этого было очень много сообщений, которые игроки не собирались делать достоянием общественности, но из-за неопытности в обращении с голосовым помощником, становились центром чужих остроот и издевок.

Чтобы не повторять ошибок, я временно заблокировал свой голос. Не хватало еще ляпнуть привычные в нашей семье шутки в чей-либо адрес. Не все одинаково реагировали на мой юмор, и в школе порой приходилось сдерживаться, чтобы не обидеть ненароком хороших ребят.

Пару раз я собирался вклиниться в словесную перепалку чата, но каждый раз опаздывал. Кто-нибудь более шустрый успевал поддержать разговор, перебив меня. К такому способу общения определенно надо было привыкнуть.

* * *

– Добрый вечер господа, – усевшись за квадратный стол гостевого зала в цитадели клана «Тираны», Юрий Петрович оглядел участников встречи.

В просторной комнате собрались четверо мужчин представительного вида. Они отыгрывали разные расы и классы в вирт-игре, но у всех была одна общая черта. Властность в манерах и жесткий взгляд роднил их между собой, ставя на одну социальную ступень.

– Что-то зачастил твой клан, Юра, с криками о помощи, – высокий эльф был чопорным в движениях, но острым на язык: – еще за старое не рассчитался, а снова в долги лезешь, нас вот позвал.

– Позвал раздать долги, да еще и сверху добавить, – никак не реагируя на подначку, ответил организатор встречи. Лидеры трех приглашенных кланов переглянулись.

– Кхм, – глухо кашлянул гном в мифриловом доспехе: – ты, Юра, так не шути, а если не шутишь то говори, время тоже ценный ресурс.

Кивнув головой, глава клана «Тираны» начал свой рассказ.

– Начну с того что вы и так все знаете. Наш альянс был организован с одной единственной целью. Для достижения которой, мы все с вами оказались здесь, в песочнице. И сейчас весь наш план «Перерождение» находится под угрозой.

Собравшиеся за столом люди умели хорошо владеть собой, не раз и не два они участвовали в переговорах на высшем уровне. Несмотря на свою выдержку, после услышанных слов, приглашенные гости проявили озабоченность.

– Мы слушаем, – эльф нарушил повисшую паузу.

– Все это переселение в Ромул, – делая отступление, Юрий Петрович махнул рукой как бы охватывая окружающее их пространство: – имело смысл, только при уверенности в том, что темная фракция не сможет повторить наш путь и подняться еще выше. Вы, я, и наши бойцы прошли реролл, чтобы по-новой создать наших персов, получив максимально возможные ранги профессий и прокачать в кап навыки. Светлые боги щедро одаривают наших бойцов, готовя их к битве с темными в вирт-мире Сильвия. Как все мы знаем, Корпорация готовила для

игроков противоборствующей нам фракции песочницу Рем, но благодаря и нашим усилиям в том числе, второй вирт-мир не прошел проверку по возрастной цензуре и остался закрыт. Таким образом мы были уверены, что пройдя перерождение и прокачавшись по новой, мы сможем вернуться в Сильвию и наконец то забрать у клана «Противостояние» принадлежащее нам по праву сильного.

– Пока что я не услышал ничего не известного мне ранее, – подал голос третий участник, отыгрывающий паладина.

Успокаивающе приподняв ладонь, Юрий Петрович перешел к причине встречи.

– У меня есть неподтвержденная информация, что темные не стали ждать нашего возвращения и тоже начали ротацию кадров.

– Факты, – рубанул воздух гном.

– В вирт-мире Ромул обнаружен неизвестный ранее клан «Против ветра» и на текущий момент имеет ранг не ниже К или J, – убедившись в произведенном эффекте, он продолжил: – не мне вам говорить, насколько сложно получить и главное удержать эту планку.

– Каким образом была достигнута точность в определении кланового ранга? – паладин был явно заинтересован возможным появлением антагонистов.

– Временно, из моего клана вышло четыре человека, имеющие легендарные профессии. Заплатив известную вам сумму за регистрацию, был создан новый клан. Дальше, я думаю, вы и сами догадались. Новообразованный клан с рангом N не смог бросить войну клану «Против Ветра», что означает как минимум три ступени между ними.

– Из твоих слов можно судить об эффективности «невода», устроенного нами в начальных деревнях, – взял слово эльф: – вернее ее отсутствию. Все кто хочет, спокойно просачиваются в нашу песочницу, создают кланы, качаются.

– «Невод» работает, – не согласился с длинноухим гном: – отличные кадры сразу попадают в наши руки, а всем подозрительным игрокам мы уродуем билды. Они вынуждены либо оставаться здесь навсегда или идти еще раз на реролл. В Сильвию ни один понимающий игрок не перейдет, имея такие ошибки в раскачке. Там нет места субтильным и блаженным.

– Давайте вернемся к возможной проблеме, – вклинился в разгорающуюся перепалку Юрий Петрович

– То есть ты не уверен, что это темные? – паладин хотел конкретики.

– Я поделился с вами тем, что знаю, так как если проблема существует, то это общая проблема.

Во время повисшей паузы каждый из собравшихся обдумывал новость.

– Наблюдение ведется? – язвительный тон голоса эльфа исчез, за столом сидел собранный и жесткий человек.

– Никита, не нагнетай, – Юрий Петрович хорошо знал всех собравшихся за столом.

В первый раз они собрались этим же составом почти три года назад в вирт-мире Сильва с тем, чтобы объединить усилия четырех крупнейших светлых кланов в борьбе с темным «Противостоянием». С тех пор встречи происходили довольно часто, позволив лидерам кланов приоткрыться друг к другу и узнать о слабых и сильных чертах характера каждого из сидевших за этим столом.

– Небезызвестный вам герой, в поимке которого ваши бойцы помогали моим вербовщикам в начальной деревне, является игроком клана «Против ветра», – видя нетерпение в глазах собравшихся, глава «Тиранов» стал делиться тактической информацией.

– В текущий момент он сидит на ступенях у центрального храма города Орикан напротив рыночной площади, – демонстративно посмотрев на часы он добавил: – уже 29 часов как сидит.

– Это же запрещено, – удивленно выдохнул гном.

– Не запрещено, – скривившись от необходимости делиться информацией, сказал паладин.

– Не тяни, сказал А, говори и Бэ, – эльф взял себя в руки и снова отыгрывал «язву».

– При положительной репутации со стражей города можно сидеть на ступенях храма, – сказал Владимир и добавил: – только со стражей вопрос решить не легче, не качается с ними репа, никак.

– Значит качается, раз сидит, – эльф криво улыбнулся, показав острые зубы.

– Что-нибудь еще? – по интонации гнома было не понятно, хочет ли спрашивающий узнать, что либо еще, или наоборот опасается еще что-нибудь услышать.

– Нет. Коля, это все что мне известно, – Юрий Петрович замолчал, ожидая решения остальных.

– Ставки слишком велики, чтобы не обращать внимание даже на мелочи, паладин взял слово: – пусть мы дуем на воду, но слишком многое уже поставлено на карту. – Помедлив немного он добавил: – Я снимаю долг с Юры, твой клан мне ничего не должен.

– Поддерживаю Владимира, квиты, – гном кивнул головой.

– Похоже что старания моих ребят в деревне были на пользу общему делу, так что все поровну, без долгов. Предлагаю скинуться и вернуть потраченное золото на регистрацию временного клана, по четверти от суммы с каждого, – эльф побарабанил длинными пальцами по столу: – Что будем делать с этим «ветром»?

Начиналась вторая часть встречи, Юрий Петрович откинулся на спинку кресла. Свой план он выполнил на двести процентов. Лидер «Тиранов» не любил долги за услуги, тем более оказанные не ему, но висящие к оплате. Говорить о том, что никакого клана с игроками легендарных профессий не было, хозяин кабинета не собирался. Будущее игрока Арикрата и непонятно клана его вообще не волновало. Намного большее значение он придавал созданию и укреплению имиджа своего клана в глазах собравшихся гостей. Иметь в наличии игроков-легендарок было престижно, и намекало на гораздо большие ресурсы, разбросанные по всему королевству, но скрытые пока за кадром.

== Перед выходными ==

Сегодня была пятница, и перед тем как залезть в вирт-капсулу, я решил подготовить почву для вечерней битвы с братом.

– Маам, – заглянув в комнату к родителям, я остановился на пороге.

– Не подпирай косяк, проходи садись, – отложив в сторону планшет с кулинарными сайтами, мама спросила: – что случилось, говори.

Я не любил ходить вокруг да около и сразу перешел к делу.

– Еще не случилось, но случится, – сделал паузу продолжил: – брат сегодня меня убьет.

Видя недоумевающий взгляд, я пояснил:

– впереди выходные и Сергей обычно играет два дня с утра до вечера. У него там то захваты замков, то прохождение данжей и подземелий.

– И что с того? – похоже было что мама и в правду не понимает.

– Я теперь тоже играю, и у меня по выходным есть длительные квесты, их специально для школьников сдвигают, чтобы урокам в школе не мешало. Мне нужно больше времени на выходных, а Сергей не согласится меня пустить в игру.

Этот момент мои родители похоже упустили, решая на семейном совете вопрос о моем допуске к вирт-капсуле отца. Задумавшись, мама сказала:

– я поговорю с отцом, вечером все решим.

Довольный что все получилось, я нырнул в вирт. Мама была по гороскопу «весы», и всегда выступала за равенство. Если ей дать время подготовиться к разговору, то победа маминой точки зрения на семейном совете была практически обеспечена.

Налюбовавшись бурлящими массами людей в городе и чистым небом над крышами домов, я переключился на режим «медитация». Сообщение в пульсирующей красной рамке сразу привлекло мое внимание.

«Внимание!

Обновлено задание: Доставка осколка черного алтаря.

Главный жрец почувствовав эманации тьмы в городе Орикан, вышел из стен центрального храма. Увидев героя, отчаянно сражающегося за свою жизнь, жрец решил кинуться на помощь, призвав на борьбу с тьмой все свои невеликие силы. Снизшедшее свыше откровение открыло жрецу знание, что не сумеет одолеть осколок алтаря, он преумножит своей смертью силу врага многократно.

Задание: Доставьте осколок в столицу провинции город Амир и вручите его главному жрецу центрального храма.

Награда: навык Быстрее ветра, увеличивает скорость передвижения героя 1,5 x уровень навыка;

репутация с провинцией +5;

Осторожно: В случае смерти героя осколок алтаря не выпадает. Впитав в себя эманации смерти героя 100 раз, осколок исчезнет. Повторное взятие задания невозможно

Осталось: 100/100»

«Если принять мою прокачку Асклепия за борьбу за свою жизнь, то тогда все сходится», – попытался я подвести трактовку системы под реальное положение дел.

Задержав взгляд на правой ладони, я вздохнул в очередной раз, попеняв себе за идиотскую идею порезать руку. Черный камень был весь перемазан сочившейся из раны кровью:–

«Неудивительно, что силы тьмы возросли многократно, кровушки моей напился и вот результат»

«Внимание!

Кровоточащая рана. 1 ед, здоровья /мин

Осталось: 5893/10000»

Перечитав сообщение еще раз, я решил больше не сидеть на месте, понадеявшись на Асклепия. Я сместил значение уровня на 80% жизни для активации заклинания. Навык «Регенерация» совсем не качался, так что вновь и вновь опускать ХП в красный сектор я не видел никакого смысла.

Взвесив все еще раз, я приступил к выполнению нового плана.

Днем, в городе Орикан, было многолюдно. Клань не спешили поднимать уровни своим новым бойцам, продолжая прокачивать их навыки. У большинства рекрутов было по три года впереди до перехода в следующий вирт-мир и особо никто не спешил. Игроки неудачники, выкинутые из гильдий тоже обитали в этом городе. Чтобы уйти в другую локацию, для начала надо было поднять свой уровень, что было довольно сложно сделать соло.

Одиночки, такие же ребята как я, были нужны мне завтра. Я собирался собрать команду игроков и немного покачаться. Предвидя возможные вопросы о моих похождениях до сегодняшнего дня, я сочинил более менее убедительную легенду, объясняющую мое появление в этом месте.

Как и было задумано мной когда-то, я собирался быть танком, который может лечить и себя и других. Лечить я умел и уже довольно неплохо, а вот с навыками танка у меня было просто никак. Тяжелые рыцари изучали у своих наставников специальные приемы, позволяющие вешать агро на противника и сдерживать натиск врага при помощи щита. У меня не было ни щита ни навыков.

Я встал с насиженного места и направился вглубь города к его южной окраине. Судя по форуму где-то там проживал в своем доме наставник по рукопашному бою. Спрашивая дорогу несколько раз у прохожих НПС, я нашел дом, обнесенный высоким забором. Стукнув несколько раз в ворота, принялся ждать. Ученик наставника, такой же игрок как и я, открыл правую створку.

– Куда ломишься, каменюка, домом ошибся что-ли?

Не вступая в диалог, я прошел внутрь двора, немного толкнув героя. Значок принадлежности к клану висел над головой у борзого паренка. Система позволяла скрывать или отображать символику, оставляя выбор за игроком. Наиболее преданные делу своего клана игроки всегда выставляли напоказ атрибутику, искренне гордясь своим членством. Малейшая тень на репутацию клана заставляла таких фанатов с голыми кулаками бросаться на закованного в стальные доспехи рыцаря.

Пройдя внутрь двора, я нашел взглядом НПС, обучающего собравшихся здесь игроков. Плативших игровым золотом за ускоренную прокачку было около десятка, и все как один, они имели легкое и поджарое телосложение.

Остановившись у края площадки, я почтительно ждал, когда освободится наставник. Паренек, открывший ворота, посопел у меня за спиной, но так ни на что и не решился. Вернувшись к тренировке, он продолжил прерванное моим приходом упражнение. Его злобный взгляд мне был безразличен.

– Светлого дня, уважаемый Диропул.

– И тебе светлого дня, – прищурившись, НПС изучал мою фигуру внимательным взглядом. – Что привело тебя в мой дом? – признав во мне своего, мастер продолжил диалог.

– Я бы хотел изучить профессиональный навык на ваш выбор, – денег на оплату обучения у меня не было. Но первый навык к моему счастью давался в игре бесплатно, а за остальные надо было платить. И чем больше профессиональных навыков было открыто, тем дороже становились последующие.

– Такому как ты не каждый навык подойдет, – с сомнением в голосе Диропул обошел вокруг меня.

– Вверяю себя в ваши опытные руки, – по словам брата немного лести в общении с НПС никогда не мешали.

Разговор затягивался и любопытные игроки стали потихоньку подходить ближе. Мне не хотелось, чтобы нас слышали и я пошел ва-банк:– наставник, научите меня тому, что сочтете необходимым мне прямо сейчас.

– Вижу я, что путь твой предопределен одним из богов и ждет тебя дальняя дорога, – наставник хлопнул меня по груди, выше ему было не достать: – Во время странствий используй полученные знания, и тебе не будет равных в бою.

«Внимание!

Выучен удар: Блокировка

Текущее значение: 0/100

Обездвиживает врага на $0,3^* \times$ значение навыка / секунд

Ограничение: только для эпического класса»

«Внимание!

Выучен удар: Дрожь земли

Текущее значение: 0/100

Наносит агро всем врагам в радиусе $0,7^* \times$ значение навыка / метров

Цели попавшие под действия навыка лишаются подвижности на $0,05 \times$ значение навыка / сек

Ограничение: только для эпического класса»

«Внимание!

Выучен удар: Крушащий удар

Текущее значение: 0/100

Наносит физический урон на физ атака $5^* \times$ значение навыка

Ограничение: только для эпического класса»

Разбираться с навалившимися сообщениями от системы я сейчас был не готов. Другие игроки подошли совсем близко и могли слышать наш диалог.

– Спасибо вам за все. Очень жаль, уважаемый наставник Диропул, что мне никак не стать обычным Рукопашным бойцом, простите за беспокойство, – я очень надеялся, что иКсин игры достаточно продвинут, чтобы понять мой замысел.

Наставник НПС и в правду слегка подвис от моих слов. Герои слышали мои последние слова и начали соревноваться в остроумии. Особо старался недавно ушибленный мною «дворецкий», предлагая пойти выучиться на ассенизатора.

– Иди с миром, – продолжая стоять спиной к игрокам, Диропул подмигнул мне левым глазом и едва заметно улыбнулся.

Выдохнув, я направился к воротам. Игровой иКсин вирт-мира порадовал своей сообразительностью. Если бы он мне не подыграл, то могли бы возникнуть ненужные вопросы. Я и так наследил в начальной деревне, да так, что не последний в этом мире клан «Тираны» устроил за мной настоящую охоту.

Почему игра выдала мне три навыка вместо обычного одного, было не понятно. Войдя в список изученных ударов, я только сейчас заметил, что полученное требовало наличия эпического класса».

То, что это хорошо, я понимал: – «Осталось их прокачать и содрогнуть этот мир своей поступью»

Улыбнувшись пришедшим мыслям, я направился к следующей точке на своем маршруте.

– Привет, Мариз, пати ищешь на завтра? – послал я приват. Игрок отыгрывающий профессию лучника, периодически кидал в чат «поиска» сообщения о наборе в группу. Просмотрев их, я узнал, где его искать и уже минут пять за ним наблюдал с некоторого расстояния.

– Привет, а ты кто? – подпрыгнувший от неожиданно пришедшего сообщения, лучник быстро скинул ответ.

– Метров в двадцати от тебя, слева, – я решил дать парню шанс красиво отказаться, если ему огры не по нраву.

– Ух ты, – искренняя радость была очень приятна: – настоящий Огр.

Огры действительно пользовались популярностью в пати, массовое АОЕ ручными дубинами наносило колоссальный урон.

– Ты особо-то не радуйся, – притормозил я подошедшего ко мне парня: – был бы я раскочан как надо, не искал бы пати сейчас.

Лучник тут же загрустил. Очевидно, что и с его билдом было не все гладко.

– Давай я тебе скажу, что я могу, а потом ты, – отношения надо было налаживать, и я сделал первый шаг.

– Давай, – оживился Мариз.

«Первым бы рассказывать он точно не стал», – констатировал я факт.

– Я умею лечить, и лечу очень хорошо. Так же умею агрить и станить. Агро массовое, стан на одну цель, – сказав все это в слух, я сам удивился несуразности получившегося у меня перса.

«А ведь все по своему плану делал», – язвительное «я» зубоскалило на задворках сознания.

– Ну тебя и вывернули, – отойдя от шока, сказал лучник: – А у меня все в силу и выносливость, так что скорость атаки никакая, да и ловкость хромает.

Оживившийся вначале, после слов о самом себе парень опять скис. Играть с такими ста- тами за лучника и вправду было очень странно.

– Они говорили, что дадут мне арбалет, а лук это временно, – неизвестно зачем стал оправдываться Мариз.

– Лук то оставили? – прекрасно понимая кто такие они, я надеялся, что хотя бы оружие у него есть.

– Да, вот смотри, – парень достал устрашающего вида лук.

«Лук Силы.

Атака: 35—55

Скорость: очень низкая

Требование: сила +4 выносливость +6»

Сделанный из кости какого-то животного, лук обладал поистине колоссальным уроном для текущего уровня. Даже у меня, с моим гипертрофированным здоровьем, при первом же попадании, снесло бы все здоровье. Лук вероятнее всего оставили парню, потому что требования к нему были ну очень специфичными и он был не нужен другим игрокам в клане.

– Отличная ваншотка, – похвалил я парня: – меня таким зараз можно вынести.

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.