

Марина Андреева



**УКРАДИ, ЗАСТАВЬ,  
УБЕЙ, НО РЕШИ**  
ИЛИ ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ПРОБЛЕМ

Марина Андреева

**Укради, заставь, убей, но реши.  
Или избавление от проблем**

«Издательские решения»

**Андреева М.**

Укради, заставь, убей, но реши. Или избавление от проблем /  
М. Андреева — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-838948-1

Когда начальник орёт — «укради, заставь или убей, но реши проблему!» это может означать многое. Но если это сказал мой босс, то... я попал, и мне предстоит свершить несвершаемое. В качестве стимула на кон поставлена моя жизнь. Ещё и волонтёр привязался с предложением оттестировать новую вирт-технологию под названием «Избавление от проблем». И Господи! Как же хочется поверить в чудо...

ISBN 978-5-44-838948-1

© Андреева М.  
© Издательские решения

## Содержание

Пролог	6
Глава 1. Появление проблем	8
Глава 2. Урок выживания	14
Глава 3. Жадность гнома чуть не сгубила	20
Глава 4. Нереальная реальность	26
Глава 5. Сладкое слово – трофеи	33
Конец ознакомительного фрагмента.	40

# **Укради, заставь, убей, но реши Или избавление от проблем**

**Марина Анатольевна Андреева**

© Марина Анатольевна Андреева, 2017

ISBN 978-5-4483-8948-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Пролог

В одном из российских НИИ давно и весьма активно велись работы по созданию полностью автономного саморазвивающегося искусственного интеллекта. Разработчики, как всегда, не вписывались в бюджеты и сметы. В итоге, на очередном закрытом научном собрании было принято решение в качестве тестирования поставить перед ИИ задачу: рассчитать всё необходимое для воплощения в реальность – максимально реалистичного виртуального мира. Со всеми сопутствующими гаджетами: схемой подключения, вирткостюмами с встроенными системами жизнеобеспечения, мощными серверами, способными в режиме онлайн обрабатывать данные.

Цель проекта – привлечение инвестиций, как в виде государственных дотаций и субсидий, так и коммерческих. Изначально планировалось одно направление – развлекательная индустрия. Но коммерция это одно, а возможность получить государственную поддержку в финансировании нового подпроекта – совсем другое. Для этого требовались альтернативные методы использования активно разрабатываемой системы.

После создания опытных образцов невероятно сложных костюмов, и первых тестирований, выяснился один немаловажный факт: реальное и виртуальное время различалось, что приводило к увеличению скорости движения подопытных ни много, ни мало в тридцать раз! Первыми испытуемыми являлись лица, осуждённые на пожизненное заключение. Им не повезло. Последствия удалось благополучно замазать. В итоге, появились новые технические задания для ИИ и идеи дальнейшего развития проекта: подготовка спортсменов и элитных спецподразделений.

В период тестирования доработок использовались иные, щадящие методы подключения. Взаимодействие по принципу интерфейса мозг-компьютер посредством воздействия импульсов на уровне нейронов. Риск побочных эффектов так же имелся, но физические перегрузки при этом не грозили. Испытывали его добровольцы из числа неизлечимо больных людей с такими диагнозами как неоперабельные виды или стадии рака, СПИД и прочими недугами.

Доработки, тестирования, опять доработки... Казалось, конца и края этому периоду не будет. Спустя долгие пять лет после постановки тестовой задачи, разработанные ИИ реабилитационные препараты и вакцины, впрыскиваемые в организм по первым же сигналам системы жизнеобеспечения, решили проблему перегрузок при погружении в виртуальное пространство в костюме. Началось более активное тестирование. И... сюрпризы.

Мир действительно оказался невероятно реалистичным, за исключением наличия магии. Уже спустя три месяца после начала активного исследования Лероуна (как ИИ именовал своё детище), были выявлены первые случаи излечения неизлечимых современной медициной больных! Людей тщательнейшим образом опрашивали, исследовали логи и выяснили, что все они поддерживали в виртуальном пространстве контакт с одним и тем же человеком – единственным лекарем из нескольких тысяч тестирующих.

Выяснить, кто этот человек не составило труда – им оказался взаимодействующий с сотрудниками проекта хирург, выявивший желание проверить совместное детище на себе. С этого момента больных специально при первых погружениях выбрасывали в локации ближайšie к лекарю. И он лечил их там, исцеляя их тела и души в реальности. Фантастика, подтверждённая судебно-медицинскими комиссиями!

Информация просочилась, и полились денежные реки. Многие крупные финансовые воротилы готовы были рискнуть, ради избавления от мучивших их недугов, а у кого-то имелись неизлечимо больные родственники.

Щадящий метод подключения позволял погружать в виртуальный мир даже тех, кто находился в коме! В реальности, не реагирующие ни на что люди, попадая в Лероун начинали

новую жизнь с нуля. Если им везло попасть под влияние исцеляющей магии, то в какой-то момент они приходили в сознание и медленно, но верно шли на поправку. Совпадение? Возможно. Но не страдающие финансовыми затруднениями родственники пострадавших, готовы были вываливать немалые деньги в надежде на спасение своих близких.

Теперь проект финансировался более чем щедро. Его появление на рынке игровой индустрии обещал настоящую революцию. Начались тренировки спецподразделений особого назначения и спортсменов. Плюс подключение больных, имеющих теперь шанс на излечение стоило баснословных денег. Но люди или их близкие находили средства ещё в период тестирования. Готовились пресс релизы для СМИ, и тут... одна за другой посыпались проблемы.

Во-первых, обнаружили некие аномальные зоны, попав в которые игровые персонажи впадали в сон, а управлявшие ими реальные люди впадали в кому! Анализ невероятно разросшегося программного кода и запросы к ИИ ничего не дали. Пытались программными методами вычислить и исправить, заблокировать или удалить эти зоны – не удалось. Тогда была запущена система защиты от проникновения. Своего рода сигнализация, воздействующая на психику игрока. С того момента, новых случаев отмечено не было, но даже спустя годы ранее пострадавшие несмотря на все усилия медиков в себя так и не приходили.

Во-вторых, погиб единственный в Лероуне лекарь. Теперь проекту грозила реальная опасность: деньги были вложены и по большей части израсходованы, а случаев излечения больше не было. Начались активные поиски. Долгое время не удавалось найти кого-либо проявляющего требуемые способности. Был сделан очередной запрос к ИИ, у которого имелась максимально полная база данных по населению всех более или менее крупных населённых пунктов РФ и союзных республик.

И такой человек был найден! Всего один! Разработчики готовы были пойти на любые уступки лишь бы заполнить его. Ведь у проекта появился шанс на выживание.

## Глава 1. Появление проблем

Утро не задалось. Вроде бы солнце за окном светит, что для питерской весны не частое событие, но... всегда найдётся какое-нибудь «но». Сначала, в попытке отключить будильник на мобильнике, шнур от зарядника зацепил кружку, с остатками недопитого кофе. Она не разбилась, но я добрую четверть часа убил на устранение образовавшегося пятна на новом и жутко дорогом светло-бежевом паласе. Потом, выехав из дома на те самые злосчастные пятнадцать минут позднее, встрял в успевшую скопиться на въезде в город пробку. Живя в ближайшем пригороде, я всегда старался успеть прошмыгнуть до наступления часа пик.

Кто-то сигналил впереди стоящим машинам, словно это может что-то изменить, а я сижу молча, никого не трогаю. Нервно постукиваю пальцами по кожаной обмотке руля. А что ещё делать? Деваться-то некуда. Это только в вопросниках ГИБДД могут написать: «С какой скоростью надо двигаться в плотном потоке: быстрее, медленнее или наравне со всеми?» В реальной жизни «быстрее» обернётся тем, что встрянешь на полдня в ожидании доблестных сотрудников того самого любящего пошутить ГИБДД. А мне оно явно сейчас ни к чему.

Часы перед носом нервируют, так и хочется ударить по рулю, будто в чём-то есть его вина. Ещё и взгляд нет-нет, а обращается к расположенному в салоне зеркалу заднего вида. А в нём отражается брошенная на спинку заднего сиденья папка с документами и отчётами, подготовленными мной для сегодняшней встречи с инвесторами. Которая, вот прямо сейчас и проходит. Ладно бы без моего участия, а вот документы...

Когда я влетел в офис, там царил подозрительная тишина. Никто даже не соизволил поздороваться. «Затишье перед бурей» – мелькнула мысль. Я кинул взгляд на огромные настенные часы. Рабочий день начался ни много, ни мало час назад. Странно, почему тихо-то так? И секретарша Катенька притихла словно мышка, спрятавшись за монитором. Обычно во время встреч она суетится, таская воду, чай и кофе в конференц-зал.

– Светлов, хватай вазелин, – выходя из кабинета начальника и ехидно ухмыляясь, изрёк «зам». – Тебя босс вызывает. Срочно!

В этот момент у меня реально поджилки затряслись. Нет, я не боялся физической расправы, точнее надеялся, что до этого дело не дойдёт, меня куда больше пугала перспектива вылететь с работы в тот момент, когда в стране кризис, а шею давит ипотека. Осознание того, что с моими знаниями о махинациях, которыми промышляет наша контора – долго не живут, бодрости духа тоже почему-то не добавляет. Прихватив злополучную папку, на негнущихся ногах иду к начальству.

– С-све-етлов! – шипя, рявкнул босс. Этот невысокий, обрюзгший несмотря на довольно молодой возраст мужик, умел нагнать страха на сотрудников даже в профилактических целях, что уж говорить о реальном проколе с моей стороны. – Ты понимаешь, что, чёрт тебя подери, сегодня произошло?!

Смотрю в пол и молчу. Откуда ж мне знать, коль все в офисе, словно воды в рот набрали. Хотя понимаю, что явно ничего хорошего, ибо встреча подозрительно быстро закончилась. И не исключено, что виной всему та самая папка, которую я по-прежнему сжимаю в руках.

– Не-е-ет, Светлов, ты явно не понимаешь... Инвесторы отказались от финансирования проекта! И если учредители узнают... То... – он многозначительно взглянул на потолок, словно я не знал о том, что он является одним из тех самых учредителей. – В общем, вали сейчас, хоть на все четыре стороны. И как хочешь – укради, заставь, убей, но проблему реши! Иначе...

От его тона на последнем слове, у меня холодный пот на спине выступил. Кажется, речь уже не о простом увольнении шла. Хотя о подобном счастье в моём положении разве что помечтать на досуге можно. Меня вмиг сдуло из кабинета. Сидеть в офисе смысла не было. Вышел на улицу. Пешеходы куда-то спешат. У них есть цель, а мне-то что делать? Ему легко говорить –

«...укради, заставь, убей, но проблему реши...», для него же ничего более святого, нежели деньги не существует. Ради них он и не на такое способен. А я, пусть и косвенно на эту самую святыню покусился, получается.

Взглянул на припаркованную на стоянке машину, потом на мелко вздрагивающие руки. Не-е-ет, в таком состоянии за руль никак нельзя. Нет, когда-то я и не в таком виде за руль садился, а вот после аварии укоренился в сознании страх. И теперь я лучше воспользуюсь общественным транспортом или такси, но за баранку ни-ни.

Бреду по тротуару, куда ноги ведут, прохожие обтекают меня со всех сторон, кто-то нет-нет да выругается, но мне сейчас всё равно. В голове полная каша: вот и как мне добиться встречи с инвесторами, как убедить их вложить немалый капитал в наш проект? Это в принципе почти невозможно...

– Молодой человек! – воскликнул некто, совершенно бесцеремонно вцепившийся в мой локоть, а мне ничего не оставалось делать, как остановиться.

Некто это было мужского пола и выглядело совершенно не примечательно: бледненький, среднего росточка, мне едва до плеча достаёт, лет тридцати пяти – сорока, с коротким редким ёжиком русых волос, в простых серых джинсах и такой же футболке. Я, конечно же, тоже на звание секс-символа не претендую, но неприметным меня не назвать: волосы и брови чёрные, глаза голубые, рост сто девяносто восемь. На этом, правда, все плюсы моей внешности заканчиваются, ибо вес в шестьдесят восемь кг при таком росте, это, мягко говоря, маловато.

– Вот вы-то мне и нужны! – довольно восклицает невзрачный тип, окидывая меня неожиданным пронизательным взглядом своих блёкло-серых глаз. – У вас проблемы. И даже не пытайтесь отрицать! – тут же взял меня в оборот он.

Искренне хотелось оттолкнуть прилипалу, но что-то вдруг щёлкнуло в голове и мне стало интересно, что же он желает втереть? Как минимум, розовые очки или экологически чистый напиток, устранивающий все проблемы. Выяснилось, что я был почти прав.

– Предлагаем, вам, принять участие в тестировании новейшей технологии под временным названием «Избавление от проблем»!

Мужичонка выжидающе уставился на меня. А я что? Ну, удержался, конечно, от соблазна у виска покрутить, и собрался уже отчаливать. Если б было у него что-то конкретное, так бы и сказал, а не размытое «бла-бла-бла». Нет, в сказки и чудеса я не верил, и вовсе не рассчитывал, что кто-то добренький в одночасье решит все мои проблемы, но отвлечься немного не помешало бы. Ан нет, не судьба.

– Вы откажете себе в удовольствии испытать возможности настоящего вирт-костюма? – бросает мне в спину мужик, и...

Чёрт бы его побрал! Зацепил он меня этой фразой. Может и врёт, но если правда, то возможность испытать неизведанное это лучший способ отвлечься. А мыслительные процессы на свежую, отдохнувшую голову, значительно результативнее согласно научно обоснованной статистике. Хотя в моём случае, не думать о сложившейся ситуации мягко говоря сложно.

Пока он вёл меня какими-то подворотнями, я успел много чего понадумать, неоднократно ловил себя на желании повернуть назад, но всё равно, гонимый любопытством, следовал за проводником словно приклеенный.

В одном из многочисленных дворов-колодцев, коих в Питере пруд пруди, мужик спустился к невзрачному как и он сам входу в подвальное помещение. Что-то внутри тревожно тренькнуло, напоминая о том, что приличные учреждения не располагаются в столь неприглядном месте. К счастью или к сожаленью, мои ноги опережали мозг, и вот я уже очутился внутри.

Хм... а тут-то вполне приличненько. Светло. Стены и пол отделаны кафелем, неожиданно высокие потолки – явно натяжные. Судя по всему, не бедствует эта шарашка, чем бы она ни занималась. За вполне современной хромированной конторкой восседает девица, пусть

и не модельной внешности, но весьма ничего такая. Впрочем, на меня она обратила внимание не больше чем на любой иной предмет интерьера, за то сопровождающему меня невзрачному типу лучезарно улыбнулась во все тридцать два!

Дальнейшее продвижение напомнило какую-то компьютерную игру: бесконечные широкие коридоры, двери, и за ними очередные мрачные коридоры, в которых свет включался, стоило нам войти. И загорался он, не разом на всей протяжённости, а рывками – две лапы, потом ещё две, и ещё, и ещё... Минут через десять довольно бодрых блужданий я откровенно потерялся.

– Ну, вот мы и пришли, – наконец-то подал голос проводник. – Если хочешь, можно заключить договор, но это не обязательно.

С одной стороны, я понимал, что всё экспериментальное потенциально опасно для здоровья. Но с другой, что я смогу сделать, если с тем самым здоровьем что-то случится? Вряд ли удастся что-нибудь отсудить. Особенно, если вспомнить о последнем разговоре с боссом, и поставленной передо мной нереальной задаче, или если быть честнее то просто-напросто о том, что жить мне осталось недолго. Увы, прошлого не воротишь, а сейчас... сейчас, поскорее бы отвлечься от всех этих дум.

– Не хочу я никаких бумажек, – понуро произношу.

– Ну вот и хорошо, вот и чудненько, – потирая ручки запричитал он. – Вот, проходи, – передо мной распахнулась одна из дверей.

Вошёл. Комната как комната. Все стены, пол и потолок каким-то непонятным светлым материалом обшиты. Окон нет, что и не мудрено – мы же вошли в подвал, а потом ещё два раза вниз спускались. Вот уж никогда б не подумал, что под старой частью города есть подобные катакомбы. Ну, а в остальном... Ни компа, ни проводов ожидаемых, лишь возле стены на специальных креплениях подвешено нечто напоминающее водолазный костюм.

– Просто идёшь в душ, – мужик взглядом показал на едва различимую дверку. – Потом одеваешь костюм на голое тело, и вуаля!

– И прям вот так вот – сразу все проблемы и решатся? – невесело ухмыльнулся я.

– Сразу... может быть и не сразу. Ну и возможно не все. Но решатся.

– Как это? – не скрывая скепсиса интересуюсь.

– Кто ж его знает? Может внутренний психологический конфликт какой-то разрешится, и решение ты сам найдёшь. Не факт, что оно будет простое, но верное – это точно. Может и в реальности изменения произойдут...

– Вот же Андерсон, – не выдержал я и вошёл в душевую.

Что уж скрывать – во мне всё бурлило от любопытства. Нет, я не верил в обещанные чудеса, но даже угрозы начальника поблекли рядом с тем фактом, что совсем скоро мне удастся испытать на себе воспетый фантастами вирт-костюм!

В обычных компьютерных онлайн играх, я далеко не нуб. Не то чтобы перепробовал всё и все, но в тех пяти до которых добрался, стабильно умудрялся выйти в топ. Одно «но» – не люблю стрелялки и бродилки, предпочитая фэнтезийные миры с различными расами и магией. Но выбор мне вряд ли дадут. Да и какая в принципе разница? Тут всё будет иначе. Обидно только, что на все мои вопросы о навигации, о мире в котором я окажусь и выборе персонажа, от меня попросту отмахнулись, сказав:

– Интерфейс интуитивно понятный, разберёшься. А выбирать тебе особо не придётся, машина сама решит – кем тебе быть.

Что тут скажешь? Пожав плечами, я с помощью так и не представившегося мужика облачился в великую невидаль. Страшновато было одевать обтягивающий, словно вторая кожа, капюшон, но отступать уже поздно и глупо. Посему вдохнул полной грудью на прощание и натянул этот довольно плотный чулок на голову. Дышать вопреки опасениям он не мешал, но пришла темнота.

Какое-то время ничего не происходило, и я решил уже, что надо мной просто подшутили. Даже стрёмно стало, что повёлся как лох, но вдруг...

Окружающий мир взорвался звуками, цветами и запахами. Я даже зажмурился и потёр глаза, пытаясь после темноты адаптироваться к свету. Ощущения обалденные! Такое впечатление, будто я реально сижу на лужайке посреди дремучего леса. Вокруг покачиваются кроны могучих деревьев, трава под ногами зеленеет ковром, бабочки с цветка на цветок перепархивают. Весело звенит пробегающий неподалёку ручеек. И всё это пахнет и звучит!

И при этом боковым зрением чётко различается панель состояния: левел – 1, ник – Aleksiya, ХП/МП/ЦП/ЕХР с циферками всё как положено. Вот только если повернуться, то и панелька убегает, то есть прямо на неё не посмотреть. Как-то не продумано. Разработчики игры интересно на себе это проверяли? Сдаётся мне – нет. Например, в бою постоянно нужно следить за состоянием здоровья, маны и ЦП, но при таком расположении окосеть недолго. Вот красота-то будет!

Но я всё же оценил стартовые статьи:

СР – 77; ХР – 111; МР – 827; ЕХР – 0, ну иначе и быть не может на старте.

Итак, что мы имеем? Судя по распределению величин у моего перса предрасположенность к магии, иначе на кой ему столько магической энергии? В обычных играх можно было бы вызвать панель информации о чаре, здесь такого не было. Ну по крайней мере, мне пока найти не удалось.

В этот миг, заставив вздрогнуть от неожиданности с ближайшего дерева вспорхнула птица и... пролетая мимо прицельно нагадила мне на нос!

«Вы получили отравление 1 уровня» – высветилось в воздухе.

– Мать вашу! – вырвалось из моей глотки, и я тут же замер, ощутив подвох.

Голосок был нежный – девичий. Мой взгляд опустился на только что справившуюся с птичьим помётом руку. Ну да, холёная женская ручка, и вроде бы вполне молодая и на том спасибо. Посмотрел ниже. Да уж, под такой кипой одежды разве что-нибудь рассмотришь? На мне мохнатая безрукавка-телогрейка поверх замшевого плаща, не игрового, которые больше смахивают на средневековые накидки, а такого в каких модницы щеголяют, под ним ещё одежды ворох виднеется. Ужас! Капуста на ножках. Грудь определённо проглядывает.

– Вот блин... – только и смог пробормотать я, осознав, что примеряю это тело на полном серьёзе и с перспективой на долгую и возможно счастливую жизнь, а ведь склонностью к нетрадиционной ориентации не страдаю и о смене пола никогда не задумывался.

Голову бы оторвать тому, кто втиснул меня в бабью шкуру. Я в обычных-то онлайн играх никогда женских чаров не создавал, а здесь всё слишком реалистично, чтобы быть девкой! Тут я заметил очередную пикирующую в мою сторону птичку, и ещё один весьма неприятный факт: ХР, очевидно в результате прошлой атаки, показывало 105/111. А ведь уже какое-то время прошло, и жизнь частично восстановилась, наверное. Это сколько же эта мелкая какашкометательница мне снесла? И что будет, если я умру в игре?..

Все эти мысли проскользнули в голове за какое-то мгновение, пока я откатывался в сторону. И тут же ко всем прелестям жизни, прибавилось новое ощущение: я банально захотел в туалет!

Эту игру однозначно извращенцы создали. Вот зачем *это* здесь нужно? Ну, понимаю ещё – необходимость поесть или попить для пополнения энергии жизни или магии, но *это*-то?! А коль решили довести до максимальной реалистичности, то в реальной жизни при попадании обычного птичьего помёта на открытые участки кожи, ХР... тьфу ты! Жизнь – не убавляется!

Всё же одно дело на компе смотреть на своего чара, а другое ощущать себя не просто им, а ещё и все его физиологические потребности! Вот только деваться некуда. Встал. Окинул взглядом лужайку и ближайшие заросли. Вроде бы никого не видать. Отошёл в сторонку, начал разбираться в напяленной на мне одежонке. Господи, зачем столько-то? На улице вроде бы

не холодно. Или мне так кажется? В общем, пока разобрался, едва в штаны... тьфу ты, в юбку не наделал.

М-да... непривычно делать *это* сидя. Ничего не скажешь, интересное начало у игры, прям-таки квест – «справь нужду»!

Встал. Оправил сто рядов одежек. Огляделся, и задумался: «Куда идти? Что делать?» В теории всё зависит от продолжительности моего пребывания здесь. Если час реального времени равен году... ну или хотя бы месяцу здесь, то надо озаботиться поиском жилья. Опять же, если организму ничего не чуждо, то думается мне – он возжелает поесть и попить не по мере расходования энергии, а просто потому, что пора будет завтракать, обедать или ужинать.

А чем тут кормиться? Что съедобно? Ну, зверьё, рыба и птицы, наверное, не ядовиты, но и их ещё добыть надо. Опять же, не сырыми же их есть. А как огонь добыть? МР много, считай в восемь раз больше чем ХР, но знаний-то нет. М-да, опрометчиво я себя не нубом считал, здесь всё слишком иначе.

Под эти невесёлые думки, добрёл до небольшого ручейка. Журчит переливчиво, будто мелодию напевает, водная гладь рябится слегка, сверкает в солнечных лучах. Камушки на дне разноцветные, так и манят прикоснуться... Не без труда отогнал несвойственные мне сантименты, склонился к воде, собираясь попить, и...

– Ух ты... – разглядывая своё отражение, выдохнул я.

А взглянуть было на что. Девкой я оказался хоть куда! С лица – по крайней мере. Возраст слёту не разобрать, что-то от пятнадцати до восемнадцати. Приятный овал лица, высокие, красивой формы брови, аккуратный прямой носик, губы яркие без всякой косметики, а нижняя пухленькая. Стоило это заметить, и я её тут же прикусил почему-то. Глаза крупные, непередаваемо насыщенного серого, нет, точнее тёмно-пепельного цвета, окружены почти чёрными длинными, густыми ресницами. Русые волосы, судя по всему длинные, и собраны в хвост или косу, это из-под капюшона не видно.

В реальной жизни, такая бы даже не посмотрела в мою сторону. Да что там говорить! На меня и попроще-то девицы, разве что как на друга взирали. Если бы не пьянки-гулянки, так бы и остался девственником к своим двадцати семи. Так что, с одной стороны польстил подобный подарок игровой судьбы, а с другой... Это ж от мужского внимания отбиваться придётся! Вот как-то не радуется меня перспектива под мужиком оказаться. Оно, конечно же, интересно – что же женщины испытывают, но не до такой же степени!

Плеснул в лицо воды ледяной. Отрезвила она немного, мысли успокоила. Напился от души. И поплёлся, куда глаза глядят.

Если это стартовая локация, то и силы потенциального противника должны быть соразмерны. А вот дальше... Тут-то я и задумался о своей безоружности. Обмацал всё тряпё, и доставшееся мне тело, тело-то, кстати, ничегошным таким оказалось, даже жаль что моё, лучше б рядом такое. Отвлёкся я что-то. В общем, нашёл кой-какой ножик. Плохонький, тупенький. Такой даже с натяжкой оружием не назовёшь. Но за неимением чего-нибудь иного и такой сойдёт. Зажал в ладошку, иду осторожно, по сторонам косясь.

Нелегка жизнь новичка: идёшь, и от любой букашки шарахаешься. А иначе никак, ведь неизвестно – может она с виду бабочка, а по факту кобра или скорпион какой-нибудь. Хотя и наоборот бывает, но в этом случае, и риск попасть впросак ниже, ибо вид у монстров изначально отпугивающий.

Мимо тихо шурша, пробежала мышка. Вскоре заяц показался. Доверчиво посидел неподалёку, шевеля ушами, понаблюдал за мной и ускакал, сверкая светлыми пяточками. В теории, вернее в обычных играх, в стартовых локациях вот такие какие-нибудь mobs и есть – вполне милые, не агрессивные пока их не трогают, а порой и вовсе только и умеющие что убежать.

Игроки первую экспу получают как раз же после убийства вот таких милых невинных зверушек. Но одно дело, сидя в привычном компьютерном кресле пикселя на экране мони-

тора бездумно мочить, а другое ощущая в руках мягкий мех, трепещущее в груди жертвы сердечко... Этак выйдя из вирта недолго и до Чикатило докатиться. Нет, вряд ли создатели игры решили из людей маньяков сделать, скорее всего, здесь всё довольно невинно. Может травы какие-нибудь пособирать надо? Или минералы... Или квестового НПС где-нибудь отыскать?

Кстати ХР давно уже в норму пришло. Иду дальше. Красиво, и мирно как-то, если тех двух птичек не вспоминать. Хотя они-то как раз и выбиваются из канвы привычных правил. В нубо-локе не должно быть агров – то есть монстров чующих приближение игроков на определённом расстоянии и проявляющих агрессию. И социалам там тоже делать нечего. В смысле это такие монстры, которые не кидаются на игрока до тех пор, пока тот, не нанесёт хотя бы самый крохотный удар по рядом стоящим мобам. Тех птичек можно было бы отнести к аграм, если бы не одно «но»: агр – никогда не успокоится одним ударом по игроку, он либо умрёт, либо убьёт и третьего не дано.

Отсюда вопрос: где я? Ну в игре, это понятно, но какова здесь система развития персонажа? По какому принципу определяется момент моего выхода в реал? Что будет если я умру здесь... Вопросов было очень много, ответа пока что – ни одного.

Стоило мне расслабиться, погрузившись в созерцание окружающих красот, а я кстати, это дело и в реале всегда любил, и тут откуда-то донёсся закладывающий уши свист. От неожиданности, я аж присел, зажмурившись и несчастные органы слуха руками зажав. Последнее кстати не сильно-то помогло, такое ощущение, что звук рождался прямо в голове. Ну и стыдно стало, да. Мужик называется! Конечно же хочется надеяться, что это просто сработали рефлексы персонажа, но что-то мне подсказывает, что степень управления персом значительно выше, и вряд ли тот может сам по себе действовать.

Но все эти мысли и внутренние терзания прошли фоном, а я тем временем осторожно косился по сторонам, пытаюсь обнаружить источник так и не прекращающегося, и начинающего сводить с ума звука, от которого голова уже распухла.

## Глава 2. Урок выживания

Время шло, но ничего не менялось. Точнее не так. Мозг, казалось вот-вот взорвётся, а режущий всё внутри меня звук, так и не прекращается. Я не столько слышу, сколько ощущаю пульсирующую в висках кровь. Глаза режет, будто в них горсть песка сыпанули. Делаю шаг назад, и... аллилуйя! Вот теперь только моё сердце и стучит, словно молот по наковальне, заглушая все окружающие звуки.

Постоял немного, пришёл в себя, и вновь шагнул вперёд. Резанувший сознание свист заставил отпрянуть. Хм... Вроде бы никаких казаков-разбойников не видать, очевидно это некая система защиты от несанкционированного проникновения в новые локации.

Покосился на панельку опыта, она как всегда ускользнула. Но я всё же успел понять, что значение EXP по-прежнему равно нулю. Собственно, и не удивительно: откуда опыту взяться, если я до сих пор ничего не сделал? Не будут же за прогулки по свежему воздуху экспу раздавать. В общем, печально, но факт – надо искать способы развития. Плетусь обратно. Окружающие красоты уже как-то попривыкли, но я глазею. Вон цветочек симпатичненький, вот сейчас сорву и посмотрим, может опыта капнет?

Стоило руку поближе поднести, и вдруг... стебелёк ка-а-ак дёрнется! Что примечательно, сделал он это молниеносно, словно бросок кобры! Я отшатнулся, да поздняя метаться. Привычным жестом подул на саднящую теперь руку, в надежде уменьшить болевое ощущение, и уставился на расплзающееся по тыльной стороне кисти ярко красное пятно. Нет, кусаться этот неадекватный представитель местной флоры и не думал, но успел плюнуть какой-то вмиг впитавшейся в кожу мерзостью.

«Вы получили отравление 2 уровня» – высветилось в воздухе.

И в этот раз здоровье покачнулось куда существеннее нежели после фекальных птичьих атак. XP показывало 97/111... 96/111... 95/111... Мамочки... вот это травит! Возникает вполне закономерный вопрос – это действие временное или постоянного характера пока я противоядие не найду? Нет, ну если оно на десять-тридцать секунд, ну или пусть даже и на минуту, то моего XP на то, чтобы выжить хватит, а если требуется антидот-противоядие, то где мне его искать-то?

Мысли лихорадочно метались в голове, но ничего более приемлемого нежели возвращение на стартовую поляну и попытка смыть эту мерзость в ручье в голову не пришло. Ну не пытаться же ещё что-нибудь сорвать в лечебных целях. Памятуя, что мне неизвестны последствия смерти здесь, я нёсся к вожделенному источнику влаги как лось, абсолютно не разбирая дороги. Как только новых приключений на пятую точку не нашёл, сам не понимаю.

Опустив руку в ледяную хрустально прозрачную воду вздохнул с облегчением – жжение начало утихать, и счётчик XP утихомирился на отметке 72/111. Нормально я поэкспериментировал, ничего не скажешь. Склонился к воде, ополоснул лицо здоровой рукой, сделал пару глотков. И вдруг, заглушая журчание ручья и моё тяжёлое дыхание, со всех сторон раздалась мелодичная трель, а перед глазами вспыхнули прямо в воздухе слова: «Приветствую тебя, новичок! Поздравляю, ты открыл в себе навык „Рудокопатель“. Ваш опыт увеличен на 0,25%».

– Приплыли, не прошло и года как меня заметили! – ошалело выдохнул я, заметив, что соответствующая цифра отобразилась на шкале EXP. – Ну и что, интересно я накопал?

И только сейчас обратил внимание, что пальцы пострадавшей руки раздвинув разноцветные камушки, в изобилии устилающие дно ручейка, погрузились в песок, и под ними явственно ощущалось нечто твёрдое. Осенённый догадкой, начал с остервенением разгребать камни и песок, пока не добрался до совершенно неприметного угольного-чёрного слоистого минерала. Потянул на себя, оторвав немалых размеров бульжник...

Перед глазами тут же всплыли заветные цифры: EXP +0,6%. На шкале уже отобразилось 0,85. Это, конечно же, хорошо, и первые подвижки есть, но такими темпами я руки отморожу, прежде чем до следующего уровня дойду. Кстати XP успевшее в какой-то момент немного приподняться, вновь поползло вниз. Да и кости от ледяной воды уже ломить начало.

Когда я читал выкладки фантастов на тему вирт-технологий будущего, думал, как же здорово будет всё ощущать! Теперь же, это утверждение не кажется таким уж и правильным. Нет ничего прикольного в том, чтобы ощущать боль в игре. А мне, судя по всему, ещё придётся хлебнуть этого «добра» по самое не хочу. Особенно если учесть наличие шкалы CP.

Дело в том, что это самое CP служит в качестве дополнительной жизненной энергии в боях с игроками. Не напрасно же ввели эту шкалу? А значит, найдутся и ПВП-шники, то есть мазохисты, желающие в сражениях с себе подобными усовершенствовать свои боевые или магические навыки, и ПК-шники, то есть те, кого хлебом не корми, а дай убить заведомо слабого или не настроенного на сражение противника. Маниакальную жажду крови, ни ПВП-шников, ни ПК-шников невозможно удовлетворить убийством обычных игровых мобов или НПС, коими являются компьютерные персонажи, управляемые искусственным интеллектом.

Нет, в обычных-то играх у меня и самого были твины, которыми я ради развлекухи пк-ашил, но то были пикселя, а здесь любая травма ощущается невероятно реалистично! Одна радость, видимо тестирование в самом разгаре, и я, здесь, скорее всего один. Но долго ли это продлится? Да и чего ожидать от окружающей флоры и фауны? Как ускорить свой рост, где найти мало-мальски приличное оружие, как освоить магию...

В общем, по мере осознания того, в какое д...о я вляпался, становилось грустно. А воспоминания о реалистичности болевых ощущений, наводила на мысль о своего рода пытке, в сравнение с которой происки боса могут показаться цветочками. Там-то, в реале, убьют и всё. Тут же, не добьют, подождут пока отрегенюсь и по-новой мутузить виртуальная жизнь меня будет. А ведь это может затянуться до бесконечности. Кто знает, возможно год здесь, равен одной минуте реального времени. В итоге я либо с ума здесь сойду, либо превращусь в убивающего всё живое на своём пути маньяка.

Мозг разрывается, глаза косят, следя за состоянием XP, а пальцы отковыривают кусок неведомой руды за куском. Периодически прерывался, стараясь поскорее отогреть руки, когда это удавалось здоровье начинало потихоньку восстанавливаться. За спиной у меня обнаружилась пустая тряпичная котомка на двух ляшках, вот в неё я добычу и складывал. Как потом таскать эту тяжесть, я даже думать не хотел. Тут и в своём родном обличии тяжело бы пришлось, а уж девицей-то и подавно.

Малоприятное это занятие – добывать руду. Нудное и утомительное. Котомка уже порядком утяжелилась, а уровень опыта возрос всего на 4,25%, при виде которых хотелось выть, а ещё... ещё жутко хотелось – есть! И это проблема. Пока я гулял, видел несколько раз какие-то ягоды, очень напоминающие привычную нам землянику и грибы, смахивающие на сыроежки, но вдруг они тоже либо агрессивные, либо ядовитые? Опять же, ягодами не особо-то наешься, а грибы сырыми есть опасно. Хотя на данный момент страшнее всего к неведомо чему руки тянуть.

Говорят, что лень – двигатель прогресса, данное высказывание справедливо и по отношению к страху. Найдя довольно длинную палку, я привязал к ней нож с помощью одной из тесёмок, оторванных от котомки. Лезвие предварительно немного об камень поточил, хотя эффект от такой заточки – слабенький. В итоге, получилось что-то типа копья. Тупенького, слабенького. Животину или врага таким не покровсаешь, ножик попросту отвалится, но травку и ягодки покосить вполне можно, при определённом усердии.

Вооружившись таким образом, дошёл до ближайшего неведомого куста с крупными, чащеобразными и даже с виду плотными листья на длинных, почти в полметра ножках, на нём и провёл испытание. Не с первой попытки, но вскоре один из листов упал к моим ногам. К сожа-

лению, никаких сообщений не выскочило, опыта тоже не прибавилось, иначе, я, не задумываясь всю полянку под корень бы скошил, но, увы.

Натянув на всякий случай рукав на кисть, осторожно поднял лист. Ничего не произошло. Ну, что ж, это уже что-то. Так вооружённый лиственной поварёшкой и импровизированным копьём я и пошёл по грибы да ягоды. Подставлял лист, и сбивал на него ягоды, грибы, даже яйцо какое-то нашёл, не хилых таких размеров с полтора кулака. Так и собирал всё на что глаз упадёт, пока плотный стебель не начал гнуться под весом ноши, тогда пришлось возвращаться к ручью. Срубил какой-то вполне миролюбивый лопух, получив за это ещё аж 0,1%, расстелил его в качестве скатёрки, высыпав на оную свою добычу.

Грустно как-то. Не так я себе пребывание в виртуальном мире представлял. Да, реалистично всё, но как-то уж слишком. В обычном мире, выбрось меня в лес, я возможно и выживу, там всё-таки знаешь, чего ожидать от растений и животных, а здесь... здесь только на освоение – времени придётся неведомо сколько убить. И ещё... скучно одному.

Сiju, рассматриваю трофеи. Желудок уже откровенно матерится, а в рот даже невинного вида ягодку боязно положить, но делать нечего, попробовал. Хм... вкусно. И пока что ничего страшного не происходит. В идеале подождать бы пару часочков, но за это время меня собственный желудок переварит. В итоге, съев все ягоды понял, что даже с голодным не сравнялся. Дальше выбор между встал яйцом и грибами.

И если удастся огонь развести, то грибы можно будет на палочке пожарить, молясь, чтобы ядовитыми не оказались, а вот яйцо в костёр не бросишь, лопнет и вытечет. Сварить тоже не получится, воды то хоть отбавляй, а кастрюльки или котелка нет. Но мечтать смысла нет, надо огонь добывать. На ходу вспоминая всё что когда-либо слышал или видел на эту тему, исключая варианты спичек и зажигалок, собираю хворост.

Вскоре возле моего импровизированного лагеря целая куча собралась. Это я перестраховался, конечно, но коль получится, то огонь беречь надо будет. А значит запас пригодится, да и ночью рядом с костром как-то посмелее чувствовать себя буду, а то, кто знает какие твари вылезти могут? Возможно пламя их отпугнёт? Дополнительно рядом с хворостом появилась небольшая кучка сухих листьев, хвои, шишек и травы, вполне пригодных для розжига.

Из всех способов, которые вспомнились, приемлемы были лишь четыре: попробовать разбудить свою магию, трение палочки, вышибание искры камнями, и выжигание через стеклянную линзу. Стекла как такового у меня не было, но было ожерелье с крупными плоскими зеленовато-прозрачными камнями. С них-то я и начал, так как солнце вскоре грозило скрыться, а остальные варианты никуда не денутся.

Распластался на траве держа в руках ожерелье и направляя вполне внушающий надежду лучик на пучок сухой травы. Руки уже дрожать начинают от напряжения, нет-нет да ловлю себя на том, что дыхание замирает, в страхе малейшим дуновением охладить возможно начинающую нагреваться травинку, но вот уж солнце за кроны деревьев заползло, а у меня так ничего и не вышло. Обидно. Но не фатально. Пока. Хотя желудок вновь матерится с новой силой. И пара глотков воды его не сильно утешают.

С магией дело сразу не заладилось. Как её вызвать? Это ж не простая компьютерная игра, где цель выбрал и кликнув на горячую клавишу файер-бол метнул куда тебе заблагорассудилось. Пришлось вспоминать книги и фильмы из всё того же жанра фэнтези. Пытаться успокоиться, что с урчащим на всю округу животом не просто сделать, но вроде удалось, потом надо ощутить зарождающееся внутри тепло. Кажется, даже что-то почувствовал на короткий миг. Но до зажигания пламени дело так и не дошло. Вокруг сгущались сумерки, ещё и из леса начали доноситься какие-то странные звуки, о каком тут покое и сосредоточении может идти речь?

Следующим этапом было выбивание искры. Длился он долго. Руки все в кровь сбил и ничего! Уже и луна, неимоверно огромная по сравнению с нашей земной, на небо взошла.

Света она кстати давала более чем достаточно. Всё виделось, конечно же, не столь ясно, как в погожий солнечный день, а так, будто сейчас была не ночь, а пасмурный вечер. Радует, конечно, что тьма крошечная мне не грозит, но желудку от осознания этого факта легче не становится.

Остался последний вариант – трение. Вот только в его успех я не особо верил, учитывая саднящие от многочисленных ушибов и царапин, к тому же трясущиеся от усталости руки. Поэтому, берясь за приготовленный прут, с мыслью – «Тяжела жизнь первопроходца», сразу же морально приготовился к первому уроку сыроедения, коим пестрили посты многих моих знакомых по соцсетям, из кажущейся уже такой далёкой и не такой уж и реальной прошлой жизни. И вдруг...

С той стороны, где лежал лопух с разложенными на нём грибами, раздался приглушённый удар. Потом ещё один. За ним последовал треск, и... то самое яйцо расколосось, явив моим глазам нечто слипшееся и совершенно несуразное. В тот же миг вновь прозвучала мелодичная трель и в воздухе взвились буквы: «Поздравляем, вы помогли вылупиться питомцу! Открыт навык „Животновод“. Ваш опыт увеличен на 50%».

Я в шоке покосился на слегка подсвечивающуюся панельку статусов: СР – 77; ХР – 111; МР – 827; ЕХР – 54,35.

– Хм... Ну, привет что ли, животина, – напроочь забыв о своём желудке ухмыльнулся я и подполз поближе, желая рассмотреть кому ж это я умудрился помочь вылупиться? Хотя в упор не понимал в чём та помощь заключалась. Но главное, что в результате существенно приблизился к следующему уровню. – Ух... – только и смог выдавить я, встретившись взглядом с этим пушистым нечто. – Ну и чу-у-удо...

– Ся-я-я чу-у-уда-а-а... – раздался писклявый голосок в моей голове, а малявка при этом сверкнул словно фонариками своими изумрудными глазами.

Я аж умилился, что и не странно, так как животных всегда любил, правда с той поры как в город перебрался, чувства эти были удалённого характера – мой ритм жизни не позволял обзавестись животинкой. Ничем кроме как чудом природы, назвать это «нечто» было невозможно. Махонькое, в ладошке может уместиться. А с виду... помесь дракона судя по голове, шипастой шее, перепончатым крыльям и кончику хвоста, с кошкой? В общем пушистое оно. То есть сейчас шубка была слипшаяся по большей части, но там, где подсыхала вполне мило пушилась.

Ну, во-первых, порадовало, что зверёныш явно неагрессивно настроен, во-вторых, не успел вылупиться, а уже норовит поболтать, значит теперь не так и скучно здесь будет, если он не смоется, конечно.

– Ес-с-сь... – пропищало в моей голове.

– Что? – переспрашиваю, ибо не понял.

– Ес-с-с-сь... – как-то жалобно повторило чудо.

– Есть хочешь? – уточняю, малыш кивает, а у меня самого желудок тут же узлами завязывается. – Если б было что, – вздыхаю, не особо надеюсь, что такая кроха поймёт. – Вот грибов каких-то нашёл. Не знаю, съедобные ли? Огонь пытался развести, – признаюсь, показывая разбитые в кровь и стёртые до мозолей руки.

Вроде бы понимаю, что смешно с петом разговаривать, но от одиночества сдохнуть можно, а коли он говорить умеет, то почему бы и не поболтать? Люди вон с кошками и собаками бессловесными беседуют и ничего, никто их за это в психушку не отправляет.

– Се-е-едо-обо-о-о... – пищит он.

Встаёт пошатываясь на лапки, встряхивается и вразвалочку топает к заготовленному мной хворосту. Постоял возле кучки, потужился, попыхтел. Чихнул пару раз от натуги, да и полыхнул огнём!

Сухие ветки схватились тут же, кроха только и успел прочь отскочить, с воплем:

– Жа-а-ако-о-о!!!

А у меня внутри всё возликовало. Вот так радость! Я уж и не чаял огонь добыть. Заметался я грибочки нанизывая, при этом внимательно под ноги смотря, чтобы кроху ненароком не раздавить. Тот-то вроде и разумный не по часам, но как специально взялся ползать под ногами, намываясь: то к ручью метнётся на мелководье поплескаться, то к костерку погреться притопаёт.

Скоро уж и грибки зашворчали, пуская сок, и аромат такой по полянке распространился, что я едва слюной не захлебнулся. Малыш к тому времени банные процедуры завершил, присел возле моего импровизированного стола и замер в ожидании, взирая голодными глазками на почти уже готовую пищу.

В общем, улетели мои грибочки на ура, и побочного действия славу богу никакого не оказали, по крайней мере – пока. Кстати, стоило первому кусочку в рот попасть, и тут вновь разразилась мелодичная трель, а в воздухе вполне ожидаемо возникли слова: «Поздравляю, открыт навык „Кулинария“ 1 уровень. Ваш опыт увеличен на 20%». На шкале экспы циферка сменилась на греющую душу – 74,35.

Ночь прошла без происшествий. Малыш забрался под телогрейку и спокойно подрых до утра на моей достойной внимания груди. Я ему даже позавидовать успел, правда недолго, так как сам вскоре заснул. А вот утро началось с пушистого будильника:

– Ес-с-с!!! – требовательно заверещало в моей голове.

Просыпаться не хотелось. Сны непривычно приятные снились, солнышко ласково пригревало, и сырая земля периной казалась. Но малявка с моим желанием пораслабляться решил не считаться: забрался на меня и давай скакать! Вроде бы мелкий, но, когда приземляется, кажется будто по мне не кроха размером с воробья прыгает, а целые кот, причём как минимум – Мейн Кун!

В принципе, я бы и дальше его игнорировал, если бы не трижды проклятые потребности организма: хотелось по нужде, и да – опять жрать! Сходил до ветра, умылся ледяной водицей, почистил зубы пальцем, подхватил своё копьё с зелёным ковшиком, побрёл за очередным урожаем. Мелкий тут же разверещался, пришлось взять его на руки, а тот, недолго думая, вскарабкался по одежде ко мне на плечо, забрался в капюшон, где благополучно затих.

Иду, никого почти не трогаю. Ну не считая того, что все более или менее приметные цветочки пытаюсь срубить, и не напрасно, так как порою выскакивает информация о добавлении опыта. Котомку я взять забыл, поэтому травку добытую, приходится в тот же ковшик сваливать, благо лист здоровый, и настолько сочный, что даже не привял ничуть за ночь.

И вот тянусь за очередным эксповым цветочком, а передо мной словно из неоткуда появляется... Хм... сначала, подумал бабочка здоровенная, с моего пушистого дракошку величиной, не меньше. Мелькание крыльев всё собой затмило. И лишь мгновение спустя до меня дошло, что тельце и голова у той бабочки вполне человеческие, руки, ноги тоже, и даже одежда имеется, а с боку – настоящий меч болтается! Правда размером с зубочистку.

– Э-э-э... – красноречиво выдал я.

– Ты зачем растения губишь? – не прекращая махать крылышками и уперев руки в бока, почти грозно спросила... фея, эльфа, нимфа?

– Так экса же, – честно отвечаю, а та, только глазки к небу закатила, всем своим видом показывая: «Как же тяжело с дураками общаться!» – Я здесь новенький и не знаю, как иначе... – пытаюсь объяснить.

– А ломать всё – это нормально? Хотя... с кем я говорю? Люди... что с вас ещё взять! Магию развивай, будет тебе опыт. Камни собирай, растения тоже можно, но не так же, как ты! Зачем уничтожать всё, что видишь на своём пути?

Слушаю я эту отповедь, и гадаю: это раса такая и на самом деле это игрок, выполняющий миссию а-ля «Гринпис» в этой локации или же это сам НПС, который может какой-

нибудь квест дать, или обучить чему-нибудь? В любом случае на конфликт лучше не нарываться, навредить мне такая мелочь вряд ли сумеет, если магией не обладает или ядом не плюётся, а вот помочь при желании вполне может.

– Так не знаю ж какие можно и нужно, – виновато пожимаю плечами, осознавая, что она права в принципе, и я действительно по большей части бездумно косил попадающуюся мне на пути флору, даже не утруждаясь запомнить за какие именно растения экспу дают.

Эльфочка, нимфочка или феечка, в общем – крылатая, укоризненно покачала головой, подлетела к моему лицу, обдавая потоками ветра из-под своих крыльев, протянула ручку коснувшись моей переносицы, и мой мозг взорвался от объёма вливаемой в него информации. Тут же заиграла знакомая мелодия, текст известил о завершении квеста – «Урок выживания», о получении 15% опыта. Не успел я порадоваться и вновь зазвенела трель. Очередной текст известил о завершении квеста «Разговори королеву фей», и 10% к экспе. В итоге, с учётом тех цветочков, что я насшибал, спровоцировав завершение второго из квестов, уровень EXP составил 99,49, то есть до апп осталось какие-то жалкие полпроцента!

Фея всё ещё вливала знания в мою голову, и я был ей премного благодарен, но в тоже время не терпелось поскорее аппнуться, то есть, говоря обычным языком – достигнуть следующего уровня. Всё же интересно, что будет дальше? Ну и ещё примитивно хотелось есть, а для этого надо ещё собрать грибов и хворост... Хм... тут же в обновлённой версии памяти всплыла информация о множестве произрастающих здесь съедобных трав и дикорастущих корнеплодов. А ещё! Оказалось, что тот лист, который я до сих пор держу в руках, используя как поварёшку для сбора потенциально агрессивного пропитания, так вот это лист растения не зря прозвали – «Огнестой». Дело в том, что он не боится огня, и его можно смело использовать в качестве котелка!

– Удачи тебе, Алексия, и да прибудет с тобой солнечный свет! – отлетая прочь, милостиво молвила королева фей и исчезла.

Я замер в ожидании уже ставшей привычной трели, в надежде что благословение королевы тоже квестом окажется. Но, увы, так легко заскочить на второй уровень мне не удалось. Как собственно и вообще в ближайшее время, потому что вокруг, как назло, ничего полезного для набора опыта не росло, чего нельзя было сказать о найденных съедобных травах, грибах и паре кустиков корнеплодов, напоминающих внешне что-то между петрушкой и морковкой. То есть, листья смахивали на петрушку, сам овощ по форме напоминал морковь, но цвета был белого.

Вернувшись к ручью, ссадил с плеча успевшего выбраться из капюшона малыша и начал перебирать свои трофеи. А спустя мгновение с удивлением уставился на полыхающий костёр. И больше всего удивило не то, что вчерашние запасы сгорели ещё ночью, а новые я принести не успел, а то, что полыхали добытые мной каменюки, которые как теперь узнал были ничем иным как аналогом привычного землянам каменного угля, с той лишь разницей, что экологию не портили и токсичного ничего при горении не выделяли. Кроха очень шустро успел выудить их из рюкзочка и запалить.

### Глава 3. Жадность гнома чуть не сгубила

Второй день прошёл весьма продуктивно. Благодаря полученной от феи информации, я не успев позавтракать аппнул второй левел. Определив по аномальному росту травы, которая странно закручивалась в этом месте спиралькой, словно волосы на макушке, я вооружился ножом и начал копать. И вскоре, к своей великой радости, обнаружил под ней залежи очень редкого, встречающегося исключительно в стартовых локациях минерала, именуемого – сернил. Тут же стоило отколоть кусочек прозвенела знакомая мелодия. Я активно начал отламывать кусок за куском. Вскоре окружающее пространство взорвалось фейерверками, а в воздухе вспыхнули по очереди несколько фраз:

«Поздравляю, ты усовершенствовал навык „Рудокопатель“ до 2 уровня. Ваш опыт увеличен на 10%».

«Поздравляю, ваш уровень увеличен!»

Краем глаза я с замиранием сердца всмотрелся в циферки на панельке: Уровень – 2, СР – 92; ХР – 132; МР – 992; ЕХР – 9,49. Увеличение всех параметров на двадцать процентов! Круто! Что ни говори, а живучесть у меня теперь значительно выше, нежели до аппа.

Теперь я имел представление о географии мира в котором оказался. Кстати, назывался он – Лероун. Населяли его множество рас, как известных мне по фэнтезийным фильмам, книгам и играм, так и неведомые до сих пор. Причём здесь имеется множество стартовых локаций, распределённых не только к расовым принадлежностям, но и позволяющим развивать заданные изначально навыки.

Например, воины попадают в довольно агрессивную среду и дело не обходится гадящими птичками и плюющимися цветочками. В тех нубо-зонах полным-полно злобных мобов готовых сожрать новичка возле самого старта. Причём зачастую это голые скалы или пустыня, где выжить само по себе – подвиг.

Целители, к коим отношусь и я, как выяснилось, попадают в малообитаемые территории с богатой флорой. А вот счастье пройти квест с королевой фей, выпало пока только мне, хотя в виртуальном мире на данный момент находится порядка десяти тысяч игроков! Вот уж не думал, что этот «тестовый» проект, уже настолько активно эксплуатируется. И да, мне искренне жаль остальных. Стоит вспомнить как я мучился в первый день, и представить, как маялся бы дальше и мурашки по коже бегут.

Ещё, я узнал, что не смогу никому рассказать о том, кто я в реальном мире. Это своего рода табу контролируемое на программном уровне. Ну это-то как раз меня не слишком печалило. Я никогда не рвался на серверные тусовки, клановые или альянсовые слёты, не поддерживая идею общения вне игры. Поэтому данное ограничение меня вполне устраивало.

Ах да, ещё и оставшийся до сих пор безымянным – малыш, полюбивший сидеть на моём плече... Как оказалось, на данный момент я единственный обладатель подобного чуда. По сути он – пет, то есть – питомец. Ходячая зажигалка по малости лет, ну или дней вернее. Растёт он, в тихушку отъедая опыт у хозяина, то есть, не то чтобы просто взять и уровень отобрать, нет. Но когда я получаю за что-либо опыт, то двадцать процентов уходит в пользу пета. В принципе не смертельно, тем более что зверюха оказалась забавная, шабутная и в перспективе неизменно полезная. С его появлением жизнь здесь стала гораздо веселее. И если до этого момента о реале не вспоминалось, ибо не до этого было, то теперь о нём даже думать не хотелось.

Благодаря полученным знаниям к вечеру второго дня я достиг третьего уровня, и в этот раз помимо мелодии и стандартного сообщения появилась приписка:

«Поздравляю, ваш уровень увеличен! В награду за быстрый рост персонажа, вам открыт доступ к пунктам голографического меню: „карта“ и „характеристики“. Добавлена возмож-

ность самостоятельного распределения очков характеристик. Для активации, произнесите мысленно – „Меню“. Дальнейшая навигация доступна в стандартном сенсорном режиме».

Стоит ли говорить, что я тут же произнёс волшебное слово – «Меню» и коснулся пальцем неосязаемой кнопки – «Характеристики». Передо мной мгновенно появилась полупрозрачная табличка в верхней её части располагались уже известные мне данные – ник, лвл, СР/ХР/МР/ЕХР, а вот ниже... Окошко со словами: «доступны для распределения – 5 очков». И под ним, собственно, были перечислены имеющиеся характеристики, их значение на текущий момент, и значки «+», с помощью которых, судя по всему, и добавлялись очки к конкретному параметру.

Взял в руки свой нож, посмотрел на статьи, потом взял дубину, затем взглянул на характеристики персонажа без оружия: Физ. защита – 55; Физ. атака – 5; Маг. атака – 11; Маг. защита – 55; Скорость физ. атаки – 382; Скорость маг. атаки – 333; Точность – 35; Критичность – 40; Уклонение – 30; Скорость – 121, Лимит веса – 50, Вместимость рюкзака 1/10.

Надо распределить пять очков. Вот тут-то я и подзавис. В двух полюбившихся некогда играх, была подобная возможность, и благодаря этому я в принципе представлял какой параметр на что влияет, вот только, как понять: что именно понадобится мне *здесь*? С одной точки зрения, если я маг, ну или целитель, то, клерикам в любом случае нужно развивать магическую атаку и её скорость. Но с другой стороны, я пока магией не владею, и получается израсходуя очки впустую. Возможно добавив все пять очков на скорость бега, я смогу удрать от какого-нибудь излишне агрессивного монстра, от которого отбиться априори не смогу. Вот и что выбрать?

Долго я голову ломал, и в итоге решил пока ничего не менять, а дальше, по обстоятельствам решить. Полюбовался на подростки ещё на 20% статьи на панельке: Уровень – 3, СР – 110; ХР – 158; МР – 1190; ЕХР – 9,49. ЕХР – 0,21. Это, конечно же, порадовало, но не стоило забывать о том, что где-то шастают ещё десять тысяч не факт, что адекватных игроков возможно достигших куда более высокого уровня. На этой не самой оптимистичной ноте, открыл через меню интерактивную голографическую карту.

Общее представление о географии Лероуна, благодаря фее я уже имел, но одно дело теория в голове, другое развёрнутая и довольно подробная карта мира перед носом. Он был ОГРОМЕН! Именно так. Не просто с большой буквы, а на капсе, то есть – заглавными. Карта земли не то, чтобы отдыхала рядом с этим, но была не многим больше. Имелись здесь и материки, и океаны, и моря, реки, озёра, горы, болота, города, так же выделялись государства. С одной стороны, крупномасштабность радовала, так как снижался риск преждевременных, нежелательных встреч с игроками. С другой, НПСы выдающие квесты, могли загнать меня в любой конец мира, и как в такую даль добираться?

Решив далеко наперёд не заглядывать, порадовался открытию новой локации. Где значком был обозначен какой-то клад. Свернул карту и направился познавать неизведанное. Пушистый дракошка, тихонько сидевший на плече, всё то время пока я изучал новую информацию, заворчал недовольно, зашевелился устраиваясь поудобнее на начавшем шевелиться насесте, а потом, недолго думая, занырнул в капюшон и затих.

– Вот же засранец... – беззлобно прокомментировал я его действия.

– Са-а-ама-а-а та-а-ака-а-а... – безапелляционно выдали мне в ответ и самым наглым образом засопели в ухо.

Делать нечего, топаю. В одной руке нож, в другой та самая зелёная поварёшка-котелок, плечи оттягивает висящая за спиной торба. Всё же не женское это дело – тяжести таскать. Подумал и ужаснулся – как же быстро я начинаю в роль входить. Что же будет, когда среди людей окажусь? Не забыть бы, что я мужик вообще-то.

При пересечении невидимой границы локаций, в голове что-то тренькнула и чистый, нежный голосок пропел:

– Добро пожаловать в нейтральную территорию на границе с Эльфийскими садами!

Да, именно так и называлась новая локация, судя по карте. Собственно, окружающий ландшафт ничем от предыдущей локи пока не отличался, но я целеустремлённо топал по неведомого кем протоптанной дорожке, логично решив, что куда-то она обязана привести. На меня никто не нападал, что однозначно радовало. Несколько раз пришлось останавливаться, для сбора эксповых трав, съедобных корнеплодов, и даже ещё один кусочек сернила обнаружился. В этот раз за него добавили пять процентов, в итоге панелька экспы порадовала цифрой – 6,28%.

Пока топал, пытался разложить по полочкам в голове, полученные знания. О магии пока говорить было рано, она проявится только после пятого уровня, а вот знахарство-лекарство в некоторой степени мне уже было доступно. То есть – я знал какие травы и для чего нужны, как приготовить те или иные лечебные мази, настойки или отвары. Но это была чистая теория, для практики надо заиметь склянки для хранения, ступку с пестиком для измельчения ингредиентов, местный аналог спирта для настоек, бобриный жир для мазей. Чтобы всё это приобрести надо добраться до более или менее крупного населённого пункта, в котором просто обязан иметься рынок. Ну и да, надо добыть денег, или то, что не жаль будет продать. И тут же вспомнился клад.

Активировав карту, сориентировался на местности. По всему выходило, что с торной дорожки придётся сойти, потому что впереди были горы, к перевалу через которые данная тропка и вела, а моя цель была с внешней стороны горного массива, правее, за довольно большим болотцем. Вернее, на островке. Вспомнив, что карту можно перевести в почти прозрачный режим, и переместить в сторону, чтобы не мешала, я так и поступил.

Пока брёл по лесу по направлению к болоту, поднял экспу ещё на два с лишним процента. И передо мной возникла проблема: котомка не безразмерная, руки тоже. Наткнувшись на небольшой ручеёк, остановился на привал. Собрал хвороста, разбудил пушисто-шипастого сою, подвесил над огнём свой зелёный котелок и принялся перебирать содержимое сумки.

Говорят, в ком-то умер великий актёр, а во мне, наверное, так и не умер жутко жадный гном, потому что, расставаться ни с чем не хотелось. Всё казалось жутко нужным и полезным, что отчасти соответствовало истине, так как могло быть продано. В итоге, сложил я всю свою добычу обратно и пригорюнился. И тут вспомнились нераспределённые очки.

Вызвав панель характеристик, скрепя сердце добавил одно очко к вместимости рюкзака и обалдел от полученного эффекта: внешне объём торбочки, чудесным образом остался прежним, но внутри половина пространства освободилась! Я в какой-то миг даже испугался и перепроверил свои пожитки на предмет наличия. Всё было на месте! Неимоверно обрадованный, я бездумно ещё раз клацнул на плюсик, но тут же в ушах раздался неприятный «бумс» и в воздухе прорисовались слова: «Вы не можете увеличить вместимость рюкзака – он заполнен менее чем на 50%».

Ну да и ладно. Так даже и лучше. А то растрочу очки, а мало ли на что они ещё пригодиться могут? И так хорошо, что я тогда все очки на ненужную пока мне магию не слил. Поели мы с крохой, после чего этот маленький наглец вновь забрался ко мне под капюшон, ну а я, закинув за спину, существенно освободившуюся, хоть и не полегчавшую котомку, побрёл дальше.

Добрался до болот без приключений, но на том моя удача и закончилась.

Началось всё с того, что небо заволкло свинцовыми тучами. Грозя в любой момент разразиться дождём. Ну и я наконец-то в живую увидел масштабы вставшей передо мной проблемы: болото. Простиралось это клокочущее выпускаемыми наружу болотными газами пространство в обе стороны насколько хватало глаз. Собственно, это была не новость, так как карта имела довольно подробная. Проблема была в том, что обойти это место возможности не имелось. И не потому, что с одной стороны были горы, а с другой непонятно что обозна-

ченное жирной красной полосой на карте. Дело в том, что клад располагался на одном из островков посреди этих вот топей.

На карте никаких троп в этом месте не значилось. Стоя на твёрдой, покрытой травой почве, даже страшно было смотреть на мшистые кочки то тут, то там выглядывающие из покрытой ряской воды. Местами торфяные островки колыхались, вздуваясь обманчивыми холмиками, которые с противным хлопком лопались, выпуская наружу очередную дозу болотного газа и покрытый мхом пласт торфа оседал на место, создавая видимость вполне надёжной опоры. Идти по ним было слишком опасно, ползти как минимум – не приятно.

И тут вспомнился рассказ одного из мужиков с работы. Он заядлый охотник, имеющий официальное разрешение на огнестрел, лицензии и всю прочую бюрократическую шелуху, позволяющую убивать ни в чём не повинных зверушек. Так вот, однажды он рассказывал, как охотился на уток. И описывал место ужасно напоминающее представшее сейчас моему взору. Судя, по его словам, он всё время пробирался по камышовым зарослям. В этот миг, его слова будто наяву прозвучали:

– Камыш же на песке растёт, а значит там не провалишься...

Окинул я взглядом болото. Да, камыша тут было в достатке. Вот только между берегом и ближайшими зарослями метров двадцать, и эти самые метры ещё надо как-то преодолеть. Вернулся в лес, раздобыл две длинных и довольно крепких жердины. Подошёл к кромке воды, потыкал одной из жердин, дно возле берега было твёрдым. Это конечно же, хорошо, но... Но за ряской ни черта не видно, а кто знает какие твари могут в болоте жить? Как минимум пиявки здесь просто обязаны быть. И тут же вспомнились и ещё одни слова, всё того же охотника:

– В камышовых зарослях вода обычно чистая, потому как песок да родники, ну и раки такие места любят, а они как известно санитары водоёмов.

Представились мне местные представители класса ракообразных и аж пот холодный на спине проступил. Но выбора то нет. Можно конечно же забить на затею с добычей клада, но я ж, во-первых, от любопытства сдохну, а во-вторых, не зря ж он в столь труднодоступном месте расположен? Видать что-то в нём жутко нужное и полезное есть. Последний аргумент, явно принадлежал, так и не умершему в моей душе гному.

В итоге тяжело вздохнув, задрал юбку, засунув подол за широкий пояс, перекрестился, хотя набожным никогда не был, да и вступил в воду. Высокие, облегающие ногу словно чулок до самого колена, замшевые сапожки, какое-то время удерживали влагу, но вскоре промокли. Метров пять мне везло – дно было твёрдым, и из воды никто не лез, а вот потом... Шест, которым я прощупывал дорогу провалился, едва ли не на четверть, и из глубин вырвалась наружу густым фонтаном чёрная, мерзко пахнущая жижа. Проверил дно с одного бока – та же история. С другого пока что твёрдое, туда и пришлось отступать.

Перемещение замедлилось и это было не самой большой проблемой. Беда была в том, что по мере продвижения, я всё больше забирал в сторону от таких близких, на первый взгляд камышей. А дальше ещё веселей – дно хоть и твёрдое, пошло на спуск. Если прежде я лишь наполовину сапоги обмочил, то теперь ряска цеплялась за голые колени, неприятно царапая кожу. Да-да, никаких чулок или колготок на мне не было. Благо хоть представителей местной фауны пока не наблюдалось, и на том спасибо.

Прочный грунт позволил свернуть к вождеденному камышовому островку, до которого оставалось всего ничего – метров пять, и вдруг... Нет, шест не провалился. Он соскользнул с чего-то, вернее явно недовольного таким обращением – кого-то! Ряска всколыхнулась, когда этот некто заворочался под водой. У меня в этот миг и дыхание, и сердце остановились, а ноги как назло словно вросли в болотное дно, не желая ни шага сделать.

Когда на поверхность поднялась нехилых таких размеров, с приличной арбуз величиной, покрытая чешуёй голова, а за ней черепашня спина... тьфу, ты, панцирь метра так в полтора

шириной, в общем, мне совсем что-то поплохело, а ноги решили предательски подогнуться. Благо руки ещё крепко за жердины держались. На них и обвис, тряпочкой, беспомощно хлопая глазами.

Это в обычной жизни черепашки добродушные увальни, здесь на это надеяться, как минимум глупо. У неё или на лапах когти бритвы окажутся, или укус ядовитым, ну и прыткость неожиданная тоже не исключена. Вот только что я могу ей противопоставить? Нож? Так чтоб до него дотянуться, надобно жердину отпустить, а я на ней вишу... Куда не плюнь – замкнутый круг.

Мой пушистый питомец, ощутив моё состояние выглянул из-под капюшона, приглушённо квакнул и смылся обратно. И это его странное поведение бодрости духа не добавило.

Огромная чешуйчатая голова, тем временем повернулась чуток набок, словно гадая: с какой стороны надкусывать вкуснее будет? Причмокнула пару раз, показав внушающий уважение частокол мелких, но острых зубов, облизнулась, и... странно подкатив вверх глаза, задёргалась, будто в припадке. Я в недоумение впал: что это? Обряд такой перед поеданием жертвы? Отвлекающий манёвр? И тут, эта сволочь чешуйчатая, откровенно, в голос – заржала!

– Забирайся ко мне на спину, чудо, – раздалось в моей голове, сквозь непрекращающееся хихиканье.

И так как двинуться с места я по-прежнему не мог, то меня, лёгким движением черепашей шей, попросту сбили с ног, да так профессионально это сделали, что я, шмякнувшись пятой точкой точно на верхушку торчащего из воды панциря, даже не ушиблась! Вот же, чёрт! Только этого мне не хватало! Не ушибся... не ушибся... не ушибся!

Черепаша же уже буквально в судорогах лапами дрыгала, сходя с ума от смеха.

– К кладу? – наконец-то отсмеявшись интересуется, а я лишь глаза вылупил в удивлении. На что панцирная невозмутимо ответила: – Ментальная защита у тебя пока что слабая, вот мысли и читаю. Хорошо над тобой посмеялись в женское тело закинув... уха-ха-ха...

Ей-то смешно, а мне вот обидно, если честно. А ещё, жутко хотелось спросить – а она-то сама кто? Вряд ли игрок, значит НПС? А если так, то почему в болоте пряталась, и может квест какой-нибудь даст полезный, и не слишком сложный.

– Может и дам, но простым он вряд ли будет, – проплывая мимо некогда таких вождяленных камышей, молвила моя водорикша. – А пряталась... Так ведь скоро вашей братии здесь столько будет, что не протолкнёшься. Замучают вопросами и расспросами. Я спряталась, ты всего один и то найти умудрился, а когда тут толпы шастать начнут? О кладе, конечно же, никому неизвестно, это тебе, как особо активному первопроходцу локации доступ к карте открыли, вот ты и узнал. А так это рандом. Как у вас, у людей говорят? «Кто первый встал, того и тапки?» Вот и здесь, что-то похожее.

– То есть я сейчас клад заберу, и он больше никому не достанется? – уточнил я, думая – это сколько ж админам сил надо угрохать, чтобы постоянно, едва ли не под каждого игрока всякие клады и прочую ерунду придумывать.

– В течении ближайших суток никому, да, – отозвалась черепаха. – Но и ты дважды его взять не сможешь.

Вот теперь ясно. У клада время респа, то есть возрождения, реализовано так же, как у Рейд Боссов из обычных компьютерных игр. А эти самые РБ, как их обычно называют – весьма ценны, с них настолько богатый дроп сыплется, что за право убить РБ сражаются между собой целые кланы, а порой даже и альянсы. Но и убить такую тварь не просто, по крайней мере в одиночку это не делается. Туда сработанные конст-пачки нужны, то есть группы постоянно играющих вместе людей, и знающих что и когда нужно делать в той или иной ситуации. Это говорит о том, что клад имеющий довольно долгий респ, и удалённость от торных троп, тоже обещает весьма вкусный дроп.

Да и каков шанс что кого-то во здравом уме занесёт вглубь этих болот? Черепаха права, не окажись у меня карты с этим самым значком, я бы для начала с тропы не свернул, ну а если б и решился бы, то уж точно в болото бы не полез. Значит, клад действительно предназначен для единиц неимоверно удачливых сорвиголов, а мне просто неимоверно повезло нарваться на королеву фей, давшую огромный объём информации об этом мире, благодаря чему, я быстро начал развиваться и получил доступ к карте.

Все эти мысли промелькнули за показавшийся совсем недолгим миг, пока передо мной не предстал довольно живописный, особенно в сравнении с окружающими пейзажами, остров.

– Вот мы и на месте, – изрекла черепаха. – Квест получай и прощай, – добавила она, стоило ступить мне на берег.

Я только и успел обернуться, желая спросить – как же мне добираться обратно, но, увы, моя водорикша уже исчезла без следа. Вот тут-то я и пожалел, что расслабился и выкинул те две жердины, потому что островок был покрыт травой, цветами, невысоким кустарником, но никаких деревьев здесь не было! И ещё удивляло то, что запах с болота сюда словно и не доходил. Пахло разноцветьем, мёдом, но не успевшими вьесться в лёгкие тинной, и болотными газами.

Все эти наблюдения прошли мимолётом под аккомпанемент новой мелодии и высветившихся в воздухе букв:

«Поздравляем! Вы получили квест „Помоги ближнему своему“».

– Нормальный такой квест, – пробурчал я.

Не ближних не дальних видать не было, описания квеста тоже. Выходит: иди туда не знаю куда, помоги тому не знаю кому. Под такие вот невесёлые мысли я и побрёл исследовать просторы не такого уж и крохотного островка.

## Глава 4. Нереальная реальность

Бреду, кустики пинаю, гадая: как должен клад выглядеть? Мелкий, пушистый предатель, почуяв что опасность позади, выбрался из капюшона, перебрался на плечо, и подставил шипастую мордочку под солнечные лучики, начинающие пробиваться сквозь редяющие тучи.

Облазил весь островок вдоль и поперёк, как заправский грибник, заглядывая под каждый кустик. Ничего. Открыл интерактивную карту. Значок вот он буквально возле точки, которая показывает, собственно моё расположение на местности. И где? Неужели копать придётся в соответствии с классическими требованиями жанра? Так я ножичком тут ковыряться до второго пришествия буду. И тут меня осенило! Дракон... дракон и клады...

– Пушистик, – позвал я, и мелкий как ни странно откликнулся:

– Чо-о-о?..

Так и хотелось, ответить, что-то типа «через плечо», но решил детей плохому не учить, не виноват же он, что малявка ещё совсем. И так для своего возраста не в меру догадлив и разговорчив.

– Клады искать умеешь?

– Ага-а-а!!! – восторженно воскликнул он. – А мо-о-оно-о-о-о???

– Ну-у-уно-о-о-о-о!!! – передразнил его я, наблюдая как тот, напоминая заправского скалолаза сползает по моей одежде вниз, видимо крылья у него ещё не окрепли, так как я ни разу не видел, чтобы мелкий взлетел.

Он с деловым видом встал на травку, закрыл глазки и с задумчивым выражением на морде, куда-то поковылял. Делать нечего, решив довериться его интуиции, топаю следом. Отошли мы недалеко, шага на четыре. Ну это моих четыре, для него-то это было немалое расстояние. Пушистик замер на месте, склонил головку, словно прислушиваясь к чему-то, а потом выпростал вперёд правое крылышко, будто указывая, и пропищал:

– Зе-е-еся-я-я!!!

– Ну, здесь, так здесь, – согласился я, и достав нож отодвинул малыша в сторону собираясь копать, но мелкий весь надулся от осознания собственной важности и нужности, и пропыхтел:

– Не ме-е-ша-а-ай.

Я откровенно ошалел от такой борзости, но послушно отошёл в сторону. Как оказалось, вовремя. Стоило отступить, как трава на том месте, где миг назад стоял я, приподнялась, будто под нами не остров, а очередная торфяная кочка, с болотными газами. А мгновение спустя разбрасывая во все стороны траву, корни, комья земли и камней, на свет божий явился немалых размеров «ларчик»: сантиметров тридцать в высоту, почти полметра в ширину, и метра два в длину!

У меня всё внутри аж забурлило от предвкушения. Малой уже из своего транса вышел, приковылял к сундучку, подпрыгнул на лету слегка коснувшись замка, тот и щёлкнул.

Вот так пет у меня! Прямо-таки кладёшь талантов. Огонь разжигает, клады ищет, замки вскрывает, интересно, что ещё он может? С этими мыслями сбросил я навесной замок, начал приоткрывать крышку, и...

Вокруг повисла тишина и темнота. И подкралось ощущение неправильности происходящего.

– Для первого раза достаточно, – донёсся до моего слуха отдалённо знакомый мужской голос, а я чуть не взвыл от обиды, осознав, что меня тупо выдернули в реал.

– Как же так? Там же клад без меня остался! – стоило слететь с моего лица капюшону воскликнул я, пытаюсь натянуть его обратно.

– Э-э-э, нет дружок, – ухмыльнулся тот самый невзрачный мужичок, что и привёл меня в это место. – Это называется виртуальная зависимость. Только быстро она у тебя как-то прогрессирует. И клад говоришь? Шустрый ты. Ну да ладно. Дуй-ка домой, отоспись, поешь, отдохни, а как в себя придёшь, так и позвонишь мне, – произнёс он, протягивая визитку, и добавил: – Мышцы-то небось ломит от усталости?

Стоило ему это произнести, и я реально почувствовал, что всё тело болит так, будто меня сутки напролёт в тренажёрном зале гоняли без продыху.

– Ага, – покивал он, заметив мою растерянность. – Что ж ты хочешь, если два часа здесь равен почти трём суткам там, то есть шестидесяти часам.

– Так какая разница-то сколько там прошло? – не понял я, и голос мой прозвучал как-то странно.

– Ты одевайся потихонечку, а по дороге я покажу какая разница. На словах всё равно не поверишь, – отозвался он и протянул мне мою одежду. – Тебя ещё и приятный бонус ожидает.

– Какой? – хриловато интересуюсь, с трудом сдерживая стоны из-за режущей боли в болезненно подрагивающих мышцах, втискиваясь в джинсы.

– Участие в тестирование довольно щедро оплачивается, – ухмыльнулся мужик. – Меня, кстати, Фёдором зовут. Это так, что б ты знал.

– А почему раньше про оплату не сказали?

– Ну если б ты одноразовым был, то зачем воздух сотрясать? – туманно отозвался он, а мне эти слова ну о-о-очень не понравились, но спросить я ничего не успел.

– А ты явно вернёшься и не раз, – произнёс он.

Уточнять что-либо желание отпало, уж лучше думать, что те «одноразовые» просто не захотели продолжить эксперимент, чем вновь грузиться на тему: что будет в реале, если я умру в игре? А ещё не давала покоя мысль о кладе... и жутко интересно стало, что же мне показать Фёдор хочет, ну и оплата конечно же, интересовала. У меня ж в этом месяце «дебет с кредитом» не сошёлся и на выплату ипотеки денег не хватает катастрофически, хотел на работе внеплановый аванс выпросить, но теперь об этом можно забыть.

Тем временем, я уже кряхтя и пыхтя, вразвалочку волочился следом за Фёдором по коридору. Остановившись возле одной из дверей, тот позвякал ключами открывая, и отошёл в сторону, приглашая войти. Я и вошёл...

Кабинет как кабинет. Светло, просторно. Возле дальней стены стоит обычный офисный стол, ЖК монитор, довольно удобное, даже на вид, кресло, подкатная тумба, застеклённые шкафчики с какими-то папками. В уголке столик, на котором как-то по-домашнему расположились скатёрка, чашки с блюдцами, электрочайник декорированный под самовар, сахарница, вазочка с конфетами. Идиллическую картину портили лишь стоящие возле всего этого благолепия чёрные офисные стулья.

Интересно и что он мне показать здесь решил? Неужто документы какие-то? Как выяснилось, я почти угадал. По-хозяйски пройдясь в уголок, Фёдор щёлкнул кнопкой чайника, и подошёл к одному из застеклённых шкафов, достав довольно увесистую, толщиной с мою руку папку. И жестом приглашая следовать за ним, прошёл к столу.

– Для начала, считаю, надо быть честным, – туманно начал он, открывая талмуд с какими-то документами, а у меня мелькнула ехидная мысль, о том, что поздно он спохватился о честности вспомнив. Я-то уже явно во что-то вляпался, хотя и не могу сказать, что недоволен. – Ты не случайно сюда попал, – продолжил тем временем хозяин кабинета. – Дело в том, что, выйдя отсюда, ты оставишь расписку о неразглашении.

– Даже так? – приподнял бровь я, подумав: как интересно они заставят меня его подписать, если я этого не захочу?

– Элементарно, Ватсон, – словно прочёл мои мысли, успевший сесть в кресло мужчина, и указав на стоящий рядом стул, произнёс: – Ты садись, садись. В ногах правды нет. Ну так вот, касательно так и не озвученного тобой вопроса. Либо ты подпишешь бумаги, либо тебе сотрут память за последние часы, и ты больше никогда ни то что не попадёшь в Лероун, ты о нём даже не вспомнишь. Ну и оплаты, конечно же, никакой не будет, а тебе ведь нужны деньги, не так ли?

– Э-э-э... – только и смог сказать я, понимая, что в принципе, это вполне осуществимо, ведь этот неимоверно реальный мир они создали и эти костюмы, так чего стоит ещё и память подправить?

– Вот, – произнёс он, вытаскивая из прозрачного полиэтиленового файлика скреплённую степлером тонкую стопочку бумаг. – Ознакомься, подпиши, и продолжим разговор.

От всего навалившегося за сегодняшний день у меня голова шла кругом и, хотя всякая бюрократическая шелуха и была моим коньком, не зря ж я занимал свою должность при... В общем, не важно, сейчас даже думать не хотелось о том, какую же я глупость спорол, связавшись ради денег с коррумпированной политикой и псевдо-законопослушными криминальными структурами. Так вот, несмотря на всю мою подкованность буквы плыли перед глазами никак не желая обретать смысл. В итоге, я выцепил основные пункты: не пытаться снять и вынести аудио или видео записи, не разглашать даже в частных беседах, не говоря уж о СМИ подробности проводимого эксперимента, имена его участников и свою причастность к оному. В общем, подписал.

– Вот и чудненько, – убирая бумаги обратно в папку, произнёс Фёдор. – Теперь и поговорить можно. Чай или кофе? Может таблеточку обезболивающего? Хотя костюм сам вводит определённую дозу специально разработанного препарата, позволяющего мгновенно адаптироваться к нагрузкам и подпитывающим тело, но всё же думаю не помешает после первого раза лишнюю таблеточку хлопнуть. У меня ещё есть один новейший препарат, специально для спортсменов, помогает снять симптомы перенапряжения.

Попахивало это очередным экспериментом над моей брэнной тушкой, но тело ломило так, что я смог лишь едва заметно кивнуть, на большее попросту сил не хватило.

Стоит заметить пилюльки оказались чудодейственными, не успел хозяин кабинета вернуться к столу с двумя кружечками кофе, а тело уже ни то, чтобы не болело, меня переполняла энергия, непривычная лёгкость и жажда движения. Что ни говори, умеют наши учёные добиваться успеха, если их правильно замотивировать.

– И не говори, – заставив меня поперхнуться очередным глотком кофе, отозвался хозяин кабинета. – И да, я читаю твои мысли, – добил он меня. – Поверь, это ещё цветочки по сравнению с тем, что тебе предстоит узнать. Так вот, возвращаясь к теме нашего разговора, ты здесь очутился не случайно. Нам нужны люди с определёнными психологическими качествами. Этот проект несёт в себе огромный спектр возможностей.

– Слова про решение проблем были заманухой? – интересуюсь, пользуясь тем, что мужчина на время умолк.

– Нет, отчего же? Ты действительно решишь многое, включая и твою самую глобальную и актуальную.

– Как? – вполне осознанно вспоминаю о приказе босса, понимая, что Фёдор считывает в этот миг мои мысли.

– Не поверишь, но действительно решение придёт в виртуальном мире. Если ты справишься конечно, – добавил он. – Ну так вот. Проект ориентирован на ряд направлений. Первое, улучшение физических данных. В этой части ведутся работы по тренировке спортсменов и спецподразделений. Вопросы почему и зачем – отложи, потом сам поймёшь, – оборвал он не успевший сорваться с моих губ вопрос. – Второе направление, это реабилитация тяжелобольных, восстановление двигательных функций, избавление от неизлечимых на данный момент заболеваний...

– Стоп, стоп, стоп. Так неизлечимых или излечение?

– В обычных условиях неизлечимых, а под воздействием сил, имеющихся в виртуальном мире, многое становится возможно.

– Бр-р-р... – помотал я головой. – Причём тут вирт и лечение?

– Придёт время поймёшь, – набившей оскомину фразой, отозвался Фёдор. – Ну и третье направление, это развлекательная индустрия. Как ты уже смог оценить удовольствие это не сравнимое с обычными компьютерными играми, а это приток инвестиций и капиталов, но не мне тебе об этом рассказывать, сам по роду деятельности должен понимать.

Что тут скажешь? Кивнул, соглашаясь. Действительно, многие попробовав начнут работать только ради пребывания в столь реалистичном мире, если конечно же, им не придётся нубить как мне в самом начале.

– Да, да, к тому времени появятся FAQ и базы знаний по игровому миру, доступны они будут, конечно же, только получившим право на участие в игре. Сам же убедился, что людей с неадекватным поведением туда лучше не пускать, мало приятного, если кто-то будет бесцельно убивать игроков. Особенно с учётом реалистичности ощущений.

На какое-то время в кабинете повисла тишина. Я раздумывал обо всём понемногу, а мысли нет-нет да возвращались на островок посреди болот в некую нейтральную зону, граничащую с локацией под названием «Эльфийские сады». И так интересно было, что ж в том сундуке-то? Не получится ли так, что кто-то придёт на готовенькое и заберёт так обрадовавший меня клад.

А ещё вспоминались слова Фёдора, о том, что я смогу решить свою главную проблему. И решение найду в игре. Но больше всего напрягала поправка: «...если справишься». Что интересно, к этому времени я настолько привык к своему персу, что его половая принадлежность уже вовсе не волновала. Пробыл я в вирт мире почти три дня в женском теле, и ничего, не умер же. В конце концов многие вполне осознанно выбирают себе женских персов, хотя проблем с ориентацией не испытывают.

– Вот, – выдернул меня из размышлений Фёдор, поворачивающий ко мне монитор, так чтобы хорошо было видно изображение.

Он щёлкнул в последний раз мышкой, запуская видеоролик. Я увидел ту самую комнату, где был совсем недавно, вот в неё вошёл Фёдор, а следом в кадре появился и я. Потом он немного перемотал видео, остановив на том моменте, где на мою голову был натянут капюшон вирт-костюма. Какое-то время ничего удивительного не происходило. А потом...

Не знаю, как я смотрелся в этот миг со стороны, но у меня был шок. Да-да! Именно так и никак иначе. То, что я сейчас видел на экране просто не могло быть... по чисто физиологическим причинам! Это невозможно!

Как всегда, уловивший мои мысли Фёдор, спокойно ткнул пальцем в край видеозаписи, где, как ни в чём не бывало, тикал таймер реального времени. Я на миг зажмурился, отказываясь верить глазам. Потёр их, надеясь, что галлюцинации пройдут. Да куда там!

А видел я следующее: моё тело забыв о законах физики и физиологических возможностях организма то... судя по изгибам конечностей имелось в виду что я иду, но скорость этих движений поражала! Но если прикинуть в уме, так на вскидку... то выходит две минуты реального времени равны часу виртуального. То есть минута тут, это полчаса там. Нет, это умом не объять. Идём дальше. В минуте шестьдесят секунд, как и в часе минут... значит, в одной секунде реального времени – тридцать виртуального. А теперь представьте, сколько движений может сделать идущий человек за всего лишь одну минуту? Представили? Прекрасно. Ускорьте всё это до жалких двух секунд.

Как итог не всегда удавалось рассмотреть движения. Они буквально размывались, размазывались. И что интересно всё это происходило на месте, словно законы физики в той ком-

нате просто-напросто отключили! Хотя... чего ожидать от тех, кто грозит стереть память и читает мысли?

Но как?! Как вообще мышцы и суставы выносят такую нагрузку? Да костюм впрыскивает что-то, но... Это же нереальная скорость! Теперь понятно почему собираются здесь тренировать спортсменов и спецназовцев. Если организм привыкнет двигаться с такой скоростью... вот только как заставить человека с таким же ускорением мыслить и воспринимать поступающую извне информацию? В ответ на эти мысли лишь хмыканье раздалось со стороны хозяина кабинета. Ясно, у них есть всё! Чёрт... что ж это будет-то? Это ж все фильмы с супербыстрыми вампирами поблекнут перед реальными возможностями некоторых людей.

– И ты будешь одним из этих некоторых, – утешил меня Фёдор. – Ну что ж, на некоторые ответы ты получил, хотя и вопросов думаю поприбавилось. Пора бы уже и по домам. Рабочий день подходит к концу. А тебе ещё в бухгалтерию зайти надо.

Деньги – это конечно же, хорошо. Вот только сейчас, многое потеряло смысл в свете последних новостей и событий. Но чёрт!!! Это ж уму непостижимо! Да разве ж можно на одного человека столько всего за один день свалить?..

– Входи, – жёстко выдернул меня из задумчивости, Фёдор, и пихнул в спину придавая направление к нужному кабинету. – Скажешь, что тебя Скугарев прислал.

Вошёл. Сказал. Протянули мне журнал какой-то. Расписался. Всё ещё пребывая в про-страции взял в руки пачку купюр. Попрощался. Вышел обратно в коридор, где меня поджидал Фёдор.

– Ну что старик, поймал свою золотую рыбку? – косясь на деньги в моих руках, ухмыль-нулся он, и только сейчас до меня дошло, что я даже не взглянул сколько там.

А когда взглянул – присвистнул. Двадцать пять тысяч. Интересно это за месяц?

– За раз, – ответил на мои мысли Фёдор, и пояснил: – У тебя имеется крайне редкий потенциал. Если разовьёшь его, то цены тебе не будет.

Не могу сказать, что я всё понял. В этот момент я вообще адекватно воспринимать информацию был уже не в состоянии. Но двадцать пять кусков за пару часов игры?! Интересно, какие же у неё побочные эффекты, если столько бабла отлистывают.

Забив на всякий случай номер Фёдора в мобильник, и спрятав в кошелёк визитку с левыми координатами какой-то юридической конторы, но с настоящим номером телефона, на автопилоте последовал за Фёдором. И всё так же, не выходя из про-страции не заметил, как очутился на улице.

– Может тебя подкинуть? – с беспокойством произнёс Фёдор. – Видок у тебя слишком уж пришибленный. Наверное, тяжело столько и сразу всякого разного узнать, да?

– Я что здесь первый? – с удивлением взглянул на своего... кто ж он теперь?

– Зови меня наставник, ну или по имени, – предложил Фёдор. – И да. Именно здесь, то есть непосредственно под моим руководством, ты действительно – первый. Давай, забирайся уже, – произнёс он, пискнув сигнализацией припаркованного поблизости «Патриота».

В салоне авто пахло хвоей. Вскоре негромко заиграла какая-то незнакомая мне музыка. За окном проносились жилые районы, проползали пробки. Погружённый в задумчивость я даже не заметил, как мы выбрались загород и пришёл в себя, только после слов:

– Ау! Приехали.

– А-а-а? А! Спасибо, – пробормотал я и ретировался в сторону дома.

– Славные хоромы, – донеслось мне вслед, а я только кивнул на автопилоте, и потопал дальше.

Домом своим я гордился. Так уж вышло, что родом я из глубинки – со Псковщины. Воспитывала меня бабка, почившая уже лет пять как. Мать умерла, когда я ещё совсем мальцом был, отца и вовсе не знал. И как уехал в университет поступать, так в Питере и остался. Пона-чалу жил в общежитии, подрабатывал по вечерам в одной конторе, по ночам сторожем, то есть

спал и в онлайн игры резался за небольшие, но всё же деньги. Экономил. Скопил чутка, купил земельный участок в сорока километрах от города. Начал строить дом. Небольшой, но свой. Сам. Тяжело было, да. Но не успел и первый этаж отделать, как выяснилось, что по моему участку должна проходить новая федеральная трасса.

В общем, повезло мне: компенсации хватило на оплату семидесяти процентов стоимости коттеджа в ближайшем пригороде. Участок был не большой всего-то десять соток, что по сравнению с родной деревней вообще клочок. Зато дом настоящее загляденье: просторная полтораэтажка, с жилым мансардным этажом, всеми коммуникациями, огромными металлопластиковыми окнами, и ломаной крышей, какие ныне в моде. Вот только ипотека на шею давит. Зарплата у меня вроде бы и не плохая, но почему-то всё равно хронически её не хватает.

Одно хорошо – теперь уплатить взнос смогу. А если и дальше так щедро расплачиваться будут, то и досрочно кредит закрою. Ну и надежда поселилась, пусть и призрачная, что проблеме с боссом я всё же как-нибудь решу.

Правду говорят, что родные стены лечат и утешают. Распалил камин, опустошил холодильник. И как-то спокойнее на душе стало, вот только спать совсем не хочется. Да и как уснуть-то если в голове толпы мыслей роятся? Бог с ними со всеми этими не в меру развитыми технологиями, я никак не мог забыть о Лероуне, об оставшемся без присмотра кладе. Прав был Фёдор, говоря, что у меня игровая зависимость.

Я в принципе, человек по натуре увлекающийся. С одной стороны, это хорошо, ведь именно благодаря этому удалось с отличием универ закончить, потом на высокооплачиваемую работу попасть. А с другой стороны, в тех же играх, никогда вовремя остепениться не мог. Ещё в те времена, как по ночам сторожем подрабатывал, я задротил по-чёрному. Есть, пить и спать забывал. Да и как уснуть-то, зная, что могу выбить очередные итемы по квесту и добыть какую-нибудь вожаделенную пиксельную цацку в игре.

Вот и сейчас. Перед глазами вставали пейзажи Лероуна. Вспоминалось что я делал в свой первый нубский день пребывания в виртуальном мире. Ну и лицо своей персочки отражающееся в водах ручья покоя не давало. Вот бы такую в реале встретить. Хотя... чего уж мечтать? Не посмотрит она в мою сторону всё равно. И от этого пакостно на душе. С горя откупорил оставшуюся ещё с днюхи бутылку пива. Сижу. А мысли все там. Прямо болезнь какая-то!

Как уснул даже не понял. Утром очухался в кресле. Тело всё болит, состояние как у побитой собаки, ещё и голова раскалывается, будто я не одну бутылку, а литра три вчера выхлебал. Хлопнул обезболивающего, наведаясь в душ, вроде немного полегчало. Привёл себя родимого в относительный порядок, и поехал в банк. Но с учётом часа пик, отправился я на общественном транспорте. На машине в такое время только нервы истреплешь себе все, а так сиди себе, пусть водила о пробках думает.

А на входе в данное учреждение застыл столбом, прочитав объявление: «В честь десятилетнего юбилея, мы дарим нашим клиентам возможность принять участие в акции: при единовременном погашении кредитных начислений за три месяца, сумма взноса увеличится вдвое!»

Ух ты! Это если я сейчас заплачу за три месяца, то освобожу себя от платежей на полгода? Об этом и спросил разгуливающего по залу администратора банка.

– Вы совершенно верно поняли, – подтвердил он. – Сколько вы должны платить в месяц?

– Двадцать тысяч, – отвечаю.

– Значит, при взносе шестидесяти тысяч, вы столько же сэкономите на последующих взносах, – «обрадовал» меня администратор.

Полез я в кошелёк, просмотрел через мобильный банк состояние счёта на карте и пригнулся. Дело в том, что даже с учётом вчерашнего мегазаработка у меня осталось немногим больше сорока пяти. И тут вспомнилось что на дворе ещё утро, и я вполне могу попытаться заработать ещё.

– До сколько эта акция действует? – уточняю.

– Весь день. До закрытия, – отвечает.

Может он и ещё что-то говорил, но я уже вылетел на улицу, лихорадочно ища в телефоне заведённый вчера контакт. Фёдор трубку поднял довольно скоро, не успело и пары гудков пройти.

– Что не терпится уже? – спросил он вместо приветствия, и в его голосе прозвучала усмешка.

– Ну...

– Ясно, подъезжай на мужества, – говорит. – Я тебя там подберу.

Из трубки донеслись короткие гудки, а уже летел к ближайшей станции метро.

## Глава 5. Сладкое слово – трофеи

По эскалатору я буквально бежал, в стремлении побыстрее оказаться на месте встречи. Благо хоть электричка пришла сразу же стоило мне спуститься в подземку. Зато вагон посередине перегона встал. Может и недолгим время простоя было, но мне оно вечностью показалось. Вот уже за окнами мелькают красные мраморные стены такой вожаденной станции и показавшийся бальзамом для души механический, якобы женский голос объявил:

– Площадь Мужества, следующая станция...

Дальше я уже не слышал, так как бежал наверх, активно распахивая косящихся и шархающихся от меня пассажиров. Улица встретила солнцем, толпами спешащих куда-то пешеходов и гулом машин.

– Николай! – окликнули меня откуда-то со стороны, я оглянулся и заметив Фёдора поспешил к нему навстречу. – Быстрый ты.

– Старался, – несколько смущённо улыбаюсь.

– А-а-а... деньги нужны, да? – не столько спросил, сколько констатировал мужчина.

Если честно, я и сам толком не понимал, что больше подгоняло меня, возможность на полгода забыть об ипотеке или оставленный мной клад в Лероуне, хотя и последнее конечно же, очень волновало, ибо вспоминались слова черепахи: «В течении суток клад никому не доступен...»

Как оказалось, Фёдор очень хорошо знал город: джип петлял по второстепенным улочкам, проулкам, дворам, умудряясь миновать почти все пробки. Довольно скоро покинув уютный, пропахший ароматом хвои салон авто, мы уже подходили к заветной двери в подвал, где, как я уже знал, находилась весьма разветвлённая система коридоров и этажей. В холе нам (!) лучезарно улыбнулась вчерашняя девица.

– Скоро тебе многие улыбаться начнут, – стоило нам скрыться прочь с её глаз за первой же дверью, прокомментировал моё искреннее удивление Фёдор.

– Почему? – не удержался от вопроса я.

– Прокачаешь обаяние и физическую силу, – пожал плечам мужчина.

Мимо замелькали бесконечные коридоры, лестницы, двери, опять коридоры. А я всё думал над его словами. Конечно же, это могла быть просто шутка, но как известно в каждой из них есть доля правды. И уж что-то, а стоило вспомнить об увиденном в его кабинете и пришло понимание: физически я тут точно подкачаюсь.

– Кстати, а что происходит с моим персонажем за время моего отсутствия? – поинтересовался я.

– Ничего, то место, где он находился в последний момент перед выходом в реал погружается в программный стазис, конечно же, если это не густонаселённая локация типа города. НПСамам безразлично сколько времени ты отсутствуешь в игре. Время года там стабильное в каждой локации, понятие календаря как ни странно отсутствует.

– А если поблизости были игроки?

– Для них ты просто исчезаешь, будто растворяешься. А те вещи, что по праву должны были достаться тебе исчезают вместе с тобой, и соответственно потом появляются. Они дальше играют, выходят в реал. Если время вашего входа совпадает вы встречаетесь. Нет – значит не судьба. Но суточная норма пребывания в вирте лимитирована для всех без исключения. Максимум три реальных часа. Так что не переживай на месте твой клад.

– А почему у меня персонаж женского пола? – решил я озвучить с самого начала мучивший меня вопрос.

– Это непросто объяснить... – попытался уйти от ответа мужчина.

– Ну а если попытаться? – не сдавался я.

– У каждого персонажа есть своё предназначение или конечная цель, с которой он попадает в виртуальный мир.

– То есть у этой игры есть конец? – разочарованно произнёс я, и от одной этой мысли внутри как-то пусто стало.

– Нет, но есть цель, к которой рано или поздно ты должен прийти. Выбор внешности и пола происходит по многочисленным параметрам. Если бы у тебя была предрасположенность к боевой магии или воинским талантам, одни критерии отбора этих параметров, а вот если у тебя редкий на данный момент целительский дар, то тут всё намного сложнее.

Как-то странно вздохнул он, упомянув о моём даре.

– Почему он редкий и что в этом плохого? – интересуюсь.

– Потому что редкий, – железобетонно аргументировал Фёдор. – И плохого ничего нет, даже наоборот – если ты разовьёшь его, тебя в реале на руках носить будут и охранять как зеницу ока.

Тут же припомнилось его рассказ в нашу первую встречу о направлении в проекте, посвящённом излечению неизлечимого на данный момент. Выходит...

– Ты совершенно прав, – ворвался в мои мысли наставник. – Со временем ты сможешь в вирте излечивать попавших на Лероун неизлечимых больных. И они вовсе не обязаны предстать перед тобой в виде немощных калек, возможно персонаж будет полон сил и энергии, но постепенно, по мере вашего общения ты будешь лечить его от всяких виртуальных ранений и болячек, тем самым восстанавливая его физическое, реальное тело и... душу, что ли? В общем как-то так.

– Всё это познавательно, но не отвечает на вопрос: почему я оказался в женском теле? – напоминаю.

– Тут как раз всё просто. На Лероуне уже есть некто с той самой внешностью которая досталась и тебе...

– То есть у меня будет двойник?

– Не-е-ет. Ты принял чью-то внешность из реала.

– Ого! И зачем?

– Затем, что именно этот человек неизлечимо болен и именно твой дар определён как единственный возможный для его спасения. Ну и при встрече, хоть он и не сможет ничего сказать, но потянется к тебе.

Это что ж выходит? Та красотка в теле которой я очутился где-то тихо мирно умирает тем временем пока я где-то шляюсь, сплю, ем, бегая по банкам?!

– Можно и так сказать, – согласился Фёдор, а мне как-то грустно вдруг стало. – Но на первых порах, я не позволю тебе оставаться в вирт мире дольше положенного, – продолжил он. – Она же находится под системой искусственного жизнеобеспечения и в отличие от обычных игроков, неотрывно присутствует в виртуальном мире, ибо в реальном она давно уже не способна ни на что реагировать. Лероун – единственная реальность существующую для неё на данный момент.

Я с трудом мог представить одетого в вирт костюм человека с торчащими во все стороны трубочками капельниц, искусственной подачи кислорода и всего прочего. Получалось нечто совсем уж сюрреалистичное.

– Там иной метод подключения к вирт-пространству, – отозвался он на мои мысли и распахнул дверь, за которой виднелся столь желанный костюм, обещающий продолжение неведомых приключений, в результате которых, мне возможно удастся спасти настоящую человеческую жизнь.

В душ я слетал за считанные секунды. С такой скоростью, наверное, даже в армии мыться не успевают, хотя я там не был – не взяли, впрочем, не особо-то я и стремился туда, если быть совсем уж честным. Вскоре Фёдор помог мне облачиться в костюм.

Наконец-то пришла долгожданная темнота, а потом мир вспыхнул цветами, запахами и звуками. Передо мной, как и в момент выхода из игры, на траве, усыпанной комьями земли, стоял немалых размеров ларец с успевшей открыться крышкой. А рядом с ним гордо выпятив мохнатую грудку сидело моё несуразное пушистое чудо и косило изумрудным глазом, пытаясь рассмотреть: что ж там внутри? В этом я был абсолютно солидарен с дракошей, и потому погрузился в изучение находок.

Сверху лежали россыпи каких-то свитков. Самых настоящих! Не знаю уж бумажных или берестяных, в этом я не спец, но они были свёрнуты в аккуратные трубочки, неимоверно напоминая иконки соответствующих итемов в обычных онлайн играх. Из-под них выглядывали разноцветные склянки, и шкатулка. Что лежало ниже, не убрав кучу макулатуры и стеклотары, разобрать было невозможно.

Первым делом вытащил наружу шкатулку. А открыв её залюбовался тем, как неестественно, но безумно красиво переливаются неизвестные мне искусно гранённые камни, которыми был украшен ювелирный гарнитур, состоящий из кольца, серёжек и двух колец. Я даже ухмыльнулся, проведя аналогию с обычными компьютерными играми, где набор бижутерии, называемый на игровом сленге – «сетом бижи», существенно увеличивал магическую защиту персонажа. Что-то подсказывало, что и здесь его назначение будет тем же.

И вот вроде я не девчонка, но руки так и тянулись потискать эти ярко сверкающие в лучах солнца бирюльки, а стоило взять в руки кольцо, и в воздухе высветились слова: «Поздравляем! Вы стали обладателем эпического кольца „Воля богов“. Его нельзя выбросить, отдать, продать, потерять или выкрасть. Ваша магическая защита увеличена на 50. Уровень МР увеличен на 100». Тоже повторилось, когда я достал второе кольцо. Потом с серьгой, но увеличение в этот раз было на семьдесят, со второй тоже самое. И ожерелье дало аж сто пятьдесят и к защите, и к мане!

Открыв панельку характеристик я с удовольствием взглянул на уровень маг защиты – 445, что не шло ни в какое сравнение с прежними 55 единицами. С кольцами и колье проблем не возникло, а вот с серёжками пришлось покопаться. Я ж никогда не фанател лишним железом на своём родном физическом теле, и соответственно не имел практики вдевания в уши таких вот вещиц. Что интересно, после того как я одел последнюю, выскочило и ещё одно сообщение: «Вы получили сетовый бонус! Магическая защита дополнительно увеличена на 100».

– Офигеть! – только и смог сказать я.

Ведь эпические сеты, которые нельзя продать, обменять и тому подобное во всех играх являются крайне редкими и жутчайше полезными. Они дают неимоверно большое повышение статов в сравнении с обычными вещами. Вот так подфартило! Интересно, что ж там ещё притаилось?

Так как здесь было тепло, я сбросил безрукавку, и расстелив её на траве вывалил на неё свитки, и аккуратно вытащил непонятного назначения бутылки с какими-то надписями, вчитываясь в которые я пока не стал. Интересно конечно, но времени займёт много, а я от любопытства скончаться успею. А вот дальше... дальше лежал длинный магический посох ни столько завернутый, сколько прикрытый сверху мягким тёмно-зелёным плащом. Естественно тряпицу я вытащил первым делом и тут же накинул на мягкий словно невесомый замшевый...

Хм... то одеяние, что было на мне изначально, я чисто по реальной привычке изначально окрестил плащом. Да он действительно был похож на обычный, застёгивающийся впереди мягкий замшевый плащик с капюшоном, в каких порой щеголяют земные модницы, а вот то, что я изъясил из ларца... Это был самый настоящий средневековый плащ-накидка, одеваемый на плечи и подвязываемый под горлом или как в данном случае закрепляемый специально пряжкой впереди на шее. Такие-то в основном в играх и встречаются. Плащик добавил к характеристикам плюс 250 к физической защите, 100 к магической, 1000 к СР и 500 к уровню

жизни! Не слабо! Судя по всему, в магическом плане я теперь настоящий неубивайка, да и в остальном тоже.

Посох оказался довольно увесистым, что и не мудрено если учесть, что сделан он был не из дерева, а какого-то неведомого мне металла, да ещё и в навершии имелся алый полупрозрачный камень нехилых размеров с полтора моих кулачка. Очутившись в моих руках, посох вздрогнул. Я инстинктивно попытался разжать руку. Да куда там! Она словно срослась с трофеем. Тем временем по всей длине оружия заискрились небольшие молнии, впрочем, вреда они мне не причиняли, а потом вспыхнул на миг ослепив тот самый камень, после чего выскочило новое сообщение. В этот раз мне добавило физической силы – 500, магической – 750, скорости магической атаки – 150 и ещё по сотне к ХР и МР.

Взглянув на опустевший ларец, я вновь вызвал панельку характеристик: Уровень – 3, СР – 1110 (1000); ХР – 758 (600); МР – 1840 (650); ЕХР – 9,49; Физ. защита – 305 (250); Физ. атака – 505 (500); Маг. атака – 761 (750); Маг. защита – 645 (590); Скорость физ. атаки – 382; Скорость маг. атаки – 483 (150); Точность – 35; Критичность – 40; Уклонение – 30; Скорость – 121, Лимит веса – 50, Вместимость рюкзака 2/10

Насколько я понимаю в скобках указывались вещевые статьи. В целом, картинка более чем приличная, по сравнению с бывшими значениями характеристик. Кстати, все вещи носили одно и тоже название «Воля богов» и являлись эпическими со всеми вытекающими последствиями, типа: не отдать, не продать, не выронить, ну и никто украсть не сможет, что особенно радует.

На этой оптимистичной ноте, я взглянул на кучку неразобранных пока свитков и бутылочек, было жутко интересно что же там, но спешить вроде бы и некуда, а желудок уже требовал внимания к себе, да и не он один. Пушистик тоже попыхивал огнём намекая, что пора б уже и поесть.

Огляделся я вокруг, кроме невысоких кустиков ничего. Побродил в поисках сушняка, но, увы, набрал всего-то жменьку на розжиг, пришлось тратить драгоценный уголь. Достав корнеплоды бросил их печься. А вот с водой проблема наметилась. Болотную пить я бы не рискнул, а островок был слишком мал, чтобы изобиловать реками, озёрами, ручьями или на худой конец родниками. Ну да делать нечего, перебьёмся пока что. Ещё вспомнилось, что отсюда нам неведомо как выбираться предстоит, но эту мысль я отогнал, надо сначала с трофеями доработаться, а потом можно и голову поломать над этим вопросом.

Бутылочки я перебрал довольно sporo, ссыпав их в рюкзак. Они давали возможность восстановить МР, ХР и СР, в общем энергии жизни или магии. Какие-то давали большее количество, какие-то меньшее, некоторые попросту ускоряли регенерацию. Такие и в обычных компьютерных играх есть, их на панельки быстрого доступа выставляют, чтобы в бою под рукой были. Тут же, к сожалению, подобные панельки не предусмотрены по причине отсутствия той самой клавиатуры.

А вот свитки я изучал о-о-очень долго. Уже солнце начало клониться к закату, а я и половины не разобрал. Если честно, их назначение было не совсем понятно. То ли они давали постоянный бонус использовавшему их, то ли временный. В любом случае это было что-то типа бафа, то есть усиливающих заклинаний. Опять же возникал вопрос: а как их активировать? Его как-то изучить надо, или обряд какой-то требуется для активации, а может просто слово какое-нибудь? Ответа ни в самих свитках, ни в подаренных мне феей знаниях не находилось. Последнее и не мудрено, она ведь наделила меня информацией о самом мире, а не о всяких игровых примочках.

Вот что не говори, а не хватает мне базы знаний по игре. Например, вот этот свиток – «Крылья ветра», что он даёт? В одной из компьютерных игр точно такое же название носил баф позволяющий увеличить скорость передвижения, в другой, он дарил реальные крылья, на которых можно было летать! Правда – действие было ограничено во времени. В сложив-

шейся ситуации второй вариант был бы предпочтительнее, но как узнать, если я даже не знаю – как свиток активировать?

Пушистик, вот тоже вертится рядом, порой на плечо вскарабкивается, и с умным видомзирает на наши находки, но помалкивает. Да и откуда новорождённой животине такое знать? Тем временем солнце зашло за горизонт, на небо лениво выползла луна, осветив всю округу холодным светом. Увы, его было недостаточно для продолжения изучения свитков, и я уже собрался спрятать трофеи и улечься спать, но не тут-то было. Малыш, сверзился с моего плеча. Потоптался на месте, попыттел, и выплюнул ярко сверкающий шарик, повисший у нас над головами. Стоит заметить светил он хорошо, но глаза не слепил. Ну и о каком сне может идти речь, когда рядом ещё кипа неразобранных бумаг?

Взяв очередной свиток в руки, я присвистнул! Это был ни много, ни мало телепорт в те самые Эльфийские сады, куда и вела нас та тропка, с которой мы свернули к болотам в поисках клада. Аккуратно отложив его в сторонку, я принялся за изучение оставшихся трёх. Упс! Самовоскрешение. Это уже радует.

Интересно, а как он действует? Я не об активации на этот раз задумался. Дело в том, что опять же в компьютерных играх имеются аналоги данного свитка, но работают они, мягко говоря, в корне по-разному. Одни надо юзать, то есть использовать непосредственно после наступления летального исхода. Другие заблаговременно. Опять же, во втором случае возникает ещё один вопрос: каков срок действия бафа? Если минут двадцать или час, или сутки, например, то надо заранее знать, что тебе будет грозить опасность. А если срок не ограничен, и эффект сохраняется до момента наступления смерти, то это совсем другое дело.

Вопросов всё больше, ответов – ноль. Может попросить у Фёдора для изучения, пусть и недоработанную версию обещанного в перспективе FAQ-а, то есть списка самых популярных вопросов и ответов? Ведь если в Лероуне уже порядка десяти тысяч игроков, пусть и разбросанных по неимоверно огромному миру, то я явно не единственный, кто сталкивается с подобными проблемами, а значит где-то всё это фиксируется. Но об этом подумаю в реале, а сейчас глаза откровенно слипаются и холодать начинает.

На этой почти вдохновляющей ноте, я натянул под свой новенький плащ безрукавку, окончательно превратившись в капусту, и как истинный гном, решив, что ничего среди найденного ненужного нет, начал собирать пожитки в рюкзак. Да не тут-то было!

Раздался противный «Бумс» и воздухе повисла надпись: «Превышен лимит возможного к переносу веса». В очередной раз порадовавшись тому, что не истратил когда-то все очки опыта, вызываю панельку характеристик. Добавил одно очко к лимиту веса. И аллилуйя! Все мои пожитки без проблем влезают в рюкзачок. Только три особо заинтересовавших меня свитка, я собрался уложить на самый верх, чтобы не искать их завтра. И вдруг...

Пушистик, всё это время с самым умным видом восседавший у меня на плече неожиданно прытко сверзился вниз. То есть не на землю, а по рукаву, к той самой руке что сжимала свитки. И вцепившись в один из них лапами – надорвал!

Точнее сказать я вообще сначала не понял, что именно произошло. Вот я сижу на травке, в окружении болот и вдруг подо мной оказывается каменная мостовая, а вместо одного магического шара их ни то чтобы десятки, а сотни вокруг, и дома – да. Невысокие, максимум в два этажа, но красивые! Все такие светленькие даже в ночи, и ажурные.

И тут я с облегчением осознаю три факта. Во-первых, повезло что рюкзак я в этот момент придерживал в руке, и он остался со мной. Во-вторых, хорошо, что посох нельзя потерять и теперь тот возлежит рядом. Ну и в-третьих – я теперь знаю, как активировать свитки! Хотя за подобный экстрим, Пушистика искренне хочется придушить. А главное – одно дело спать в чистом поле или на островке прямо в травке, но в городке или посёлке это будет смотреться, по-моему, дико. И куда податься если в кармане не гроша?

– Чего расселась посреди дороги? – пробасил кто-то за моей спиной.

Оборачиваюсь. М-да... это точно не эльф. Вернее, это однозначно – гном. Самый что ни на есть настоящий! Не высокий, мне, наверное, по пояс максимум. Кряжистый. Рыжая окладистая борода в толстенную косу заплетена, а на голове волосы в высокий хвост на макушке собраны. Хм... молчит, ждёт. Ну и что ему ответить?

– Ясно, – произносит. – Новенькая... – констатирует.

Вот вроде бы этот факт не оспорим, но звучит как-то обидно из его уст. Напоминает, как в обычных компьютерных играх неумёх или неудачников – нубами обзывают, а ведь производная, то есть корень у слова один и тот же. Это же сокращённое от английского «newbie», означающее вполне невинное – «новичок».

– Да ты не дуйся как мышь на крупу, – протягивая ко мне грубую, мозолистую руку и помогая подняться с мостовой, молвит гном. – Чай и денежек нема, чтоб за постой расплатиться?

– Неа, нету, – киваю.

– Одёжка-то на тебе на редкость добротная, – окидывая оценивающим взглядом мой прикид, говорит. – А дам-ка я тебе одно заданье, – задумчиво оглаживая бороду произносит, а мне аж поплохело, какой ещё квест, если мне в пору спички в глаза вставлять? А тот словно мысли мои читает: – Да не скоро он сделается, так что вот тебе задаток.

И всю уже кошелём позвякивает. А я диву даюсь: неправильные какие-то здесь гномы, они ж за копейку удавятся, а этот просто так незнакомцу, тьфу ты, незнакомке, ну не суть, в общем деньгами разбрасывается. Видать не отмазаться потом от того квеста никак, и вряд ли простым он окажется, но и выбора у меня нет, собственно. Жду, когда ж суть задания изложит.

– Вот тебе пять золотых, – протягивая мне поблёскивающие в свете магических фонарей монетки, говорит он, а я гадаю – много это или мало? Гном, вновь будто мысли прочитав, поясняет: – У нас на них месяц прожить можно, надеюсь тебе этого времени в аккурат хватит, чтоб задание моё выполнить. Меня кстати Климом кличут, – добавляет.

Тут уж мне совсем нехорошо сделалось, аж перед глазами всё поплыло. Не от имени его, а от сроков озвученных. Что-то я в тряпку превращаюсь, или виной всему слабая женская психика моего персонажа? А этот рыжий тем временем суть излагает, мол пойдёшь туда-то, разыщешь такое-то растение...

С этого момента меня немного подотпустило, я уж боялся, что он меня на каких-нибудь мобов натравит. А я... я мало того, что пацифист законченный... Нет, в обычных-то играх бил монстриков, да и игроков, чего ж пикселя-то не лупить? Но те пикселя ведь в ответку кусались, но там-то больно не было! А здесь? То-то и оно. Не хочется как-то на зверьё охотиться, срочно заделаюсь вегетарианцем, ну, не совсем конечно. Отчего б в кабаке мяска не отведать? А сам ни-ни. И если что, кредо у меня такое: «Не убей, да не убит будешь!» Правда, вторую часть этого самого кредо лучше никому не озвучивать. Ну и в конце концов, я ж в игре женщина как никак! Не женское это дело зверушек обижать.

В общем, пока вёл он меня к единственному в селении трактиру, обсудили мы подробно-сти предстоящего мне дела. Заодно он дом свой показал, чтоб найти я его смог, когда задание выполню, да обещал потом щедро наградить, но насколько щедро уточнять не стал, правда. Вот теперь я гнома узнаю, а то ишь взялся добро своё разбазаривать.

– Так что, как найдёшь мне три корешка мандрагоры, так и приходи, милости просим, – уже на пороге молвил гном, и приоткрыв ажурную входную дверцу крикнул: – Тимофей, выходи гостью встречать! И с тебя причитается! – добавляет, подталкивая меня внутрь жарко натопленного, просторного и неожиданно светлого помещения.

Да уж, что не говори, а гном он и в Африке гном.

Огляделся я вокруг. Потолки высокие, окна большие белоснежными кружевными шторами завешены. Столики и лавки светлого дерева вроде бы хрупкие на вид, а всё равно кажется сколько не бей – не сломаешь. Камин растопленный и не пятнышка копоты или грязи вокруг.

Как-то даже стерильно, я сказал бы. Ну и стойка барная, тоже светлого дерева, вот из-за неё то и показался очередной, в этот раз на всю голову начиная от бороды и кончая макушкой, брюнетистый гном.

## **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.