Александр Зайцев

ЧЁРНЫЙ ЦЕНТУРИОН

1С паблишинг

Александр Зайцев

Чёрный центурион

«1С-Паблишинг»

2020

Зайцев А. А.

Чёрный центурион / А. А. Зайцев — «1С-Паблишинг», 2020

«Чёрный центурион» – внесерийная книга, написанная в жанре классической ЛитРПГ. Судьба непредсказуема и порой жестока: в любой момент может забрать то, что тебе дорого. Когда тебя предаст самый близкий человек, то поступки, совершённые тобой под влиянием эмоций, могут пустить под откос всю оставшуюся жизнь. То, что сделано, назад не вернуть, и неподкупный искусственный интеллект раз за разом отвергает попытки добиться правды. Удастся ли переубедить его? Шанс может дать уникальная РПГ – компьютерная ролевая игра, механика которой регулируется тем же способом, что и судебные дела международного арбитража, – беспристрастной машиной, не делающей ошибок. Казалось бы, для того, кто уже был топовым игроком и заработал на этом миллионы, это будет лёгкой задачей. Но не всё так просто: новая игра резко отличается от других. Герою предстоит примерить на себя чужую жизнь, выжить и доказать искусственному интеллекту, что он – хороший парень и достоин того, чего желает больше всего на свете!

© Зайцев А. А., 2020
© 1С-Паблишинг, 2020

Содержание

Пролог 5
Глава 1 7
Глава 2 16
Глава 3 22
Глава 4 27
Глава 5 34
Глава 6 41
Конец ознакомительного фрагмента. 44

Александр Зайцев
Чёрный центурион

Пролог

Величественный воин в черной латной броне последнего грейда, с горящим красным светом артефактным рубином в золотой короне на его голове, широким взмахом двуручного меча откинул от себя нападавших. Темный доспех, плод великих мастеров древнего народа, в нескольких местах был пробит. Под ногами воителя уже собралась лужа из черно-красной крови. В этой луже смешалась как кровь принца-демона, так и тех, кто пытался его убить.

Воин был величественен и силен, его меч разил без устали, а движения точны и смертоносны, но наметанный взгляд без труда определил, что он на последнем издыхании. Не первый раз пришлые пытались его убить, только за последний месяц это была восьмая попытка. И это если считать только случаи, в которых нападавшим удавалось пробиться через его охрану, одолеть замковые стены и победить личную гвардию демона-принца. Ранее он легко отражал нападения, но в этот раз, несмотря на то, что нападавших было не так много, действовали они на голову более слаженно, четко и грамотно, чем те, кто приходил ранее. Стоило огромному воителю, которому самый могучий из людей едва доставал до плеча, серьезно ранить одного из нападавших, как тут же раненого сменял свежий боец, а маги-лекари пришедших отлечивали своего раненого, и через недолгое время тот вновь вставал в строй.

Не только меч и воинское мастерство сделали из черного воителя принца, темная магия, за знание которой он многие века назад продал свою душу, была намного более могучим оружием. Но даже черное искусство не помогало ему сейчас. От простой боевой магии нападавшие уворачивались или их маги ставили защитные барьеры. Один, даже самый великий из людских магов, не смог бы защититься от самой простой молнии, которую мог скастовать принц-демон, так как его силы были за гранью человеческих возможностей. Но координация нападавших была просто невообразима, они успевали закрыть цель боевого заклятия сразу тремя, а то и пятью магическими щитами. Как ни горько было признавать, но его элитная гвардия Тьмы, что покоряла миры и сражалась с ангелами, и та не могла похвастаться такой слаженной работой.

В первые три минуты боя принц-демон понял: его прямые боевые заклятия не наносят вреда этим пусть и слабым, но удивительно грамотно сражающимся людишкам, и он сменил тактику. Вместо нанесения непосредственного урона он обратился к другому подразделу магии, к проклятиям. И пол под ногами нападавших превратился в едкое болото, в воздухе повисли отравляющие облака, под потолком тронного зала появились воронки, из которых тянули свои щупальца ловцы душ, замедляя и ослабляя живых. Ожили древние статуи и пришли на помощь потомку тех, кто когда-то строил эту крепость. В воздухе запахло озоном, и в случайных местах стали появляться электрические разряды. Те, кто в них попал, получали проклятие, и если хотя бы два человека с подобным проклятием окажутся рядом друг с другом, то должен был произойти взрыв такой мощи, что убил бы не только их, но и всех окружающих в радиусе десяти метров. Но… Но все было напрасно. Те, кто получал дебаф электрического заряда, мгновенно рассредоточивались по всему залу, не позволяя себе взорваться и погубить остальных. Маги льда замораживали болото до того, как кто-то из нападавших успевал в него провалиться. Ожившие статуи воины пришлых хитростью заманили в дальний угол, и паладин Света, который также был среди нападавших, наложил на магических идолов божественные узы. Светлое заклятие Небесных цепей сковало големов, которые получили свою псевдожизнь за счет вселения мертвых душ. А призраки бессильны против истово верующего

служителя светлых богов. От длинных щупалец ловцов воины пришлых просто уворачивались, ранее принц считал, что это невозможно, но так было.

Осознав, что проигрывает, черный воитель обратился к могучим заклинаниям стихий, к первичным элементам, к тем столпам, на которых покоится мир. Даже богам было бы трудно что-то противопоставить этому разделу магического искусства. Но эти призывы к первоэлементам требовали времени. У обычного мага такой призыв мог занять часы или дни. Принц-демон не был обычным, он по праву носил свою корону, для того чтобы попросить помощь у стихий, ему не требовалось больше трех секунд. Только вот нападавшие не давали ему даже такого мизера времени. Воины мешали составить знаки, маги сбивали его магические потоки, уводя их в стороны, даже лекари нападавших – и те бегали по тронному залу и тушили магические светильники, которые своей волей зажигал принц, при этом эти лекари умудрялись не забывать лечить!

Те, кто разбираются, смотря на этот поединок со стороны, а прямая запись этого события транслировалась в Сеть и собрала сейчас аудиторию, бомльшую, чем сто сорок миллионов зрителей, так вот, те, кто разбираются, они не смотрели на принца-демона. Они с восхищением следили за тем, как сто пятьдесят игроков гильдии «Правосудие» вели свой танец. Вели его не ошибаясь, каждый выполнял свой участок работы, каждый знал не только свой маневр, но и успевал следить за окружающим пространством, подстраховывать своих и при этом не забывали наносить урон мировому боссу. Многие, очень многие гильдии, кланы, альянсы пытались победить принца Тьмы, только вот девятьсот девяносто девять из тысячи тех, кто пробовал, не могли даже пробиться через внешний периметр охраны принца-демона. Тех, кто смог хотя бы начать бой с боссом, таких гильдий можно было пересчитать по пальцам двух рук. Но никто не был даже близок к победе. Никто – до сего дня.

Пока простые зрители наслаждались зрелищем, ведущие аналитики кланов, главы гильдий, рейд-лидеры альянсов внимательно слушали. Слушали те команды, которые отдает командир нападавших. Казалось, он видел все и всех, вовремя подмечая опасности и возможности, тут же отдавал соответствующие команды. Иногда складывалось ощущение, что он предвидит поступки своих бойцов, не давая им совершить фатальные ошибки. Именно его приказы позволили заманить статуи и запереть их могучим заклятием. Именно его голос заставлял лекарей как ошпаренных носиться по огромному залу и тушить светильники, а воинов и магов сбивать касты призыва. При этом всем он не следил за всем со стороны, а находился в самой гуще событий, исполняя роль офф-танка. Как из этой позиции, постоянно находясь лицом к принцу-демону, он успевал все видеть? Ответ прост: опыт и еще раз опыт. Этого игрока мало знали обычные, рядовые игроки, он не входил даже в топ-тысячу ведущих геймеров самой популярной МММОРПГ последнего десятилетия «Владыки мироздания», в которою играли без малого четыреста миллионов людей по всему миру. Но те, кто разбирался в игровом процессе, прекрасно были осведомлены о том, кто такой Лом, командир тех, кто ведет это сражение. Он был ведущим рейд-лидером гильдии «Правосудие», той гильдии, которая до этого момента занимала третье место в рейтинге самых могучих игровых сообществ. До этого момента, потому что уже никто не сомневался: принц-демон падет и «Правосудие» уверенно займет первую строчку…

Глава 1

– Лом, тебя точно не переманили?

– Гордон, я удаляю персонажа, какое переманили? – вопрос главы «Правосудия» заставил меня усмехнуться.

– Мало ли? Удалишь этого, начнешь нового, которого никто не знает и никак с тобой не сможет связать, тебя быстро прокачают, полгода – и ты вновь будешь хайлевелом, ты же прекрасно знаешь, какие ресурсы в распоряжении топовых кланов. Скажи мне честно, сколько тебе предложили? Тебе мало той доли, что ты получаешь у нас? – Взгляд главы затуманился, видимо, он обратился к игровому интерфейсу. – За сегодняшнюю победу только на луте мы заработали миллион триста тысяч, из них твои десять процентов! И это не считая доходов от трансляции, твоя доля с которых также пятизначная цифра! Мы вместе три года, Лом, что тебе не хватает? – В голосе Гордона сквозила искренняя обида.

– Надоело… – сложив руки на груди, произнес я. – Просто надоело Гор. Устал я, одно и то же, одно и то же. Тренировки, натаскивание людей, вечные крики и дрессировка рейд-групп. Хватит с меня.

– Давай я на месяц сниму с тебя должность РЛа? Отдохнешь, подумаешь, походи по миру, поразвлекайся. – Он не понимает, игра – это его жизнь, он просто меня не понимает.

– Нет, Гор, я все решил.

– Хочешь, оплачу тебе путевку на Мальдивы или в Таиланд? – Его речь приобрела интонации змея-искусителя. – Все включено!

– Смеешься? Ты же знаешь, сколько я заработал за последнее время. Уж точно вполне достаточно, чтобы позволить себе нежиться на самых шикарных курортах мира хоть пять лет кряду.

– Это да, – глава гильдии погрузился в задумчивость. – Вот скажи, Лом, что тебе не хватает? А?! Ну скажи!

– Все просто Гордон, все просто… – задумавшись на секунду, я продолжил: – Ты же знаешь, что играл я только по одной причине…

– Знаю, заработать достаточно, чтобы подать новый иск в международный арбитраж. – Его скривило, он меня никогда не понимал. – Тебе не надоело? Сколько раз ты судился и все понапрасну?

– Три раза. – Это он сейчас по больному месту ударил.

– И три раза тебе отказывали. Сколько ты потратил на эти апелляции? Четверть миллиона?

– Примерно… – Меня передернуло, сейчас я уже жалел, что когда-то рассказал ему о своих проблемах в реале.

– Тебе давно пора смириться.

– А не пошел бы ты, Гордон, далеко-далеко? Не лезь в мою жизнь, я же в твою не лезу.

– Может, тебя познакомить с кем? – он усмехнулся. – Или та же Дара, она давно по тебе сохнет. Знаешь что, бери ее и лети на Кубу, а там из койки не вылезайте хоть месяц! Я видел ее реальные фото, красотка, каких мало, не пожалеешь!

– Гор… Я все решил.

– Сволочь ты, Лом, кидать Ги тогда, когда мы заняли первую строчку и теперь нам предстоит на ней закрепиться, а ты всех кинуть хочешь! – Зря он так, давить на меня таким образом – занятие, заранее обреченное на провал. Я игрок профи, и в игре меня держал только заработок. Друзей у меня тут не было никогда, товарищей и знакомых сотни, а друзей… Друзей не было, это мой принцип, ничего личного на работе. Дружба и деньги вещи малосовме-

стимые. – Заработал на нас и сваливаешь! – О, куда его понесло, а ничего, что он, в том числе и из-за меня, стал самым натуральным миллионером?!

– Чья бы корова мычала, Гор, чья бы мычала? – Я поднялся с кресла. – Попрощайся со всеми от моего имени.

– Амуницию сдай в гильдейское хранилище! – Вот жук, везде свою выгоду ищет.

– Да?! – развернувшись у дверей, посмотрел ему в глаза. – Не наглей, это мои вещи, и они стоят денег. Много денег.

– Пятьдесят тысяч дам за все, что у тебя есть! – Видимо он понял, что меня не переубедить, и пытается навариться на мне напоследок.

– Гор, ты вообще берега потерял, – покачал головой в ответ. – На аукционе все легко уйдет минимум за семьдесят пять. – Я умею считать свои деньги и прекрасно знаю текущие цены.

– Шестьдесят, и ты не будешь ждать, деньги прямо сейчас переведу!

– Нет.

– Ну и вали! Вали давай, удаляй персонажа, которого качал четыре года! Давай, закопай все свои труды. Жлоб и неблагодарная свинья!..

Он еще что-то кричал, но я не стал это слушать, закрыв за собой дверь в его кабинет. Мне было плевать на эти крики. Поднявшись на самый верх гильдейского донжона, последний раз взглянул на виртуальный мир, которому посвятил столько времени и сил. Вздохнул полной грудью и произнес:

– Выход.

Затем, уже в интерфейсе, перевел все свои игровые деньги в реальные и, выставив все, что было на моем персонаже и в личной банковской ячейке на аукцион, удалил персонажа. Деньги в этой игре привязывались к учетной записи, а не к игровой аватаре, и я не волновался, что не получу то, что мне причитается после продажи вещей.

Через неделю была возможность подать новую апелляцию в международный арбитраж, за это время все продастся и мне вполне должно было хватить средств на ее подачу, даже с вырученного за сегодняшний день, не считая иных моих накоплений. Конечно, сама апелляция не стоит очень дорого, основные расходы идут на адвокатов, документы, оформление файлов. В этот раз я собирался пройти психологическое освидетельствование, и на его основе нанятые мной юристы и должны были подать заявку на пересмотр дела.

Покинув игровую капсулу, с огромным удовольствием принял душ. Струи воды, такое ощущение, что разгоняли мою моральную усталость. Если честно, меня уже порядком утомил этот примитивный, но такой популярный, потакающей игровой массе виртуальный мир «Владыки мироздания». Да, я очень неплохо в нем заработал, но это была именно работа, то дело, которое выматывает и не приносит никакого удовольствия. Тупые НПС, скриптованные квесты, околонулевая социальная составляющая, заключающаяся только во взаимодействии игроков друг с другом. Конечно, у этой игры были и свои плюсы, которые делали ее самой популярной из всех. Этими плюсами были: великолепный и разнообразный игровой контент, невообразимое количество возможностей прокачки персонажей, почти идеальный ПВП-баланс, до этого нигде ранее не достигнутый, удивительно огромный мир, сотни тысяч видов различных компьютерных противников, удачно проработанная система лута. Разработчики «Владык мироздания» очень хорошо играли на человеческих слабостях и на жажде наживы, потакая игрокам в их желании стать лучшими хоть в чем-то. Более сотни различных рейтингов, за нахождение в топ-сто которых игроку не надо было платить за подписку, а тем, кто находился в топ-десять любого из этих рейтингов, разработчики еще и платили. Отличная пиар-компания, из-за которой прямые трансляции самых важных сражений собирали десятки миллионов зрителей. И многое-многое другое. Но я реально устал от всего этого, очень устал. Да и денег заработал уже столько, что хватило не только купить трехкомнатную квартиру на

Васильевском острове, но и позволить себе вообще не думать о наличности, лет двадцать, в разумных рамках, конечно, ну или потрать все еще на три обращения в суд…

От размышлений о своем будущем меня оторвал вызов по интеркому. Звонил брат и предлагал встретиться в одном из кафе на Невском, через полчаса. С удивлением согласился. Я не видел своего младшего братишку уже полтора года, во время последней нашей встречи мы изрядно повздорили, я ему нагрубил и он, обидевшись, перестал со мной общаться. Но что-то его толкнуло мне позвонить. Вызвал такси и, одевшись по прохладной для середины мая погоде, вышел из дома.

Когда я отпустил такси и зашел в указанную братом кафешку, ко мне тут же подошел официант и осведомился, куда я хочу присесть. Но тут я увидел брата за одним из столиков у окна и, попросив принести меню, направился к Лёшке.

– Привет, младший, – поприветствовал его, пытаясь обнять, но тот ловко уклонился.

– И тебе не болеть, старший. – Он совсем не изменился, та же растрепанность в прическе, та же давно вышедшая из моды джинсовая одежда и эта его вечная улыбка. – Садись, разговор есть.

– Деловой-то какой стал. – Мне было очень приятно его видеть. Несмотря на то, что у нас очень большая разница в возрасте – ему недавно исполнился двадцать один, а я зимой отметил свое тридцатитрехлетие, – я к нему всегда относился очень тепло. Отодвинув плетеное кресло, уселся напротив и голодным взглядом начал изучать меню, только сейчас поняв, насколько был голоден.

– Ты знаешь, что я год назад перевелся на другой факультет?

– Откуда?! – Мое удивление было неподдельно. – Ты не звонишь, не пишешь, даже на мои вызовы не отвечаешь.

– Сам виноват, нечего было на меня орать тогда.

– Тут ты прав, но я уже сотню раз извинился уже за тот случай!

– Ладно, считай, что я уже тебя простил.

– Вот спасибо! – Мое выражение лица не назвать иначе, чем ехидство, но на самом деле мне сейчас стало легко и хорошо. Его заслуженная на меня обида лежала на мне тяжким грузом все это время. Только вот показывать брату свое настоящее настроение поостерегся, он и в детстве любил шутить над чужими чувствами, а когда подрос – стал вообще невыносим. – Так куда перевелся?

– На киберпсихолога теперь учусь.

– Рискуешь брат, рискуешь…

Киберпсихология – это новейшая дисциплина, по ней даже учебников еще нет. Она зародилась как наука всего семь лет назад, когда был создан первый ВИ. ВИ – это виртуальный интеллект, когда в сверхмощный вычислительный комплекс переписывается сознание человека. И то, что получается в итоге, выходит чудовищной смесью псевдочеловеческого разума, его реакций, чувств, эмоций с невероятными возможностями современных суперкомпьютеров. За семь лет удалось создать всего сорок таких рабочих моделей, которые не «сходили с ума» или не представляли угрозу для всего человечества, но даже такое малое число этих ВИ уже сейчас меняет нашу жизнь куда сильнее, чем все другие открытия и технологии человечества вместе взятые. Взять хотя бы международный арбитраж… Да, тот самый, в который я столь долгое время подаю апелляции. Вердикты в этом арбитраже выносит такой ВИ, абсолютно неподкупный и до последней запятой соблюдающий законы.

– За этой дисциплиной будущее, – уверенно кивнул брат. Эх, мне так знаком этот максимализм юности.

– Тебе виднее, – не стал с ним спорить, кем ему быть – это его личное дело, не считаю себя вправе вмешиваться, он уже вполне взрослый мальчик и имеет свою голову на плечах.

– Так, с предисловиями давай закончим, – он посмотрел на старомодные часы на своем запястье, подарок деда, древние, еще сделанные во времена Союза механические часы «Слава». С десяти лет он их не снимает, насколько помню. – Я спешу, брат, через час у меня самолет в Стокгольм, на конференцию лечу. – В удивлении приподнял бровь. – Меня как лучшего студента универ отправил на международную конференцию, – не скрывая гордости, произнес Лёха.

– Молодец, – я не нашел других слов.

– Так что по делу, – он прервался на минутку, так как пришел официант и принял наш заказ. – Не подавай апелляцию на следующей неделе. – Я аж онемел от такого поворота событий. В прошлый раз мы на этой теме и поругались вдрызг, а он опять о том же! Но, прежде чем я закипел и начал наливаться краской бешенства, брат продолжил: – Это бесполезно. Даже если ты соберешь все бумаги, все файлы, приведешь сотню свидетелей, покажешь, что ты достаточно обеспечен и способен содержать детей, тебе их не вернут.

– Ты…

– Постой, не горячись, старший Ломов. Дай договорю.

– Хорошо, – едва сдерживая себя, постарался расслабиться и выслушать брата. – Говори.

– Я, конечно, не профи, но кое-что за этот год понял, – Лёшка подождал, пока официант поставит заказанный нами кофе. – Ты же знаешь, что законы можно трактовать по-разному. Слишком их много, некоторые противоречат в деталях друг другу даже.

– Это мне известно. – По правде, на этом я и строил свою новую апелляцию.

– В общем, я думаю, что бы ты ни собрал сейчас, тебе все равно откажут, и дело тут в ВИ.

– Что? Они же неподкупны и следуют букве закона! – Сказать, что я был удивлен, значит не сказать ничего.

– Поговорку слышал такую: «Закон, что дышло: куда повернул, то и вышло»?

– Слышал, конечно.

– Так вот, ВИ – это не искусственный интеллект, это нечто совершенно иное, настолько иное, что мы, даже если не врать самим себе, не знаем, по сути, что же сотворили.

– Ты лекцию сюда пришел читать?

– Нет. В общем, месяц назад мы рассматривали как пример слияния человеческого разума с машиной личность Ханса Эндерса.

– Мне это ничего не говорит, – пожал я плечами.

– А зря, ведь именно его пси-матрица записана в ВИ судьи международного арбитража. Он был лучшим судьей европейского суда в течение двадцати лет, очень известен в узких кругах. Не смотри на меня так, это не секретная информация, просто до неспециалистов ее не доводят. В общем, мы как раз разбирали этот ВИ на пяти семинарах кряду.

– И? – От нетерпения, что получу хоть какую-то зацепку, едва удержался, чтобы не заерзать по плетеному креслу.

– В общем… Этот ВИ не сказать, чтобы пристрастен, но в нем осталось нечто, берущее свою основу в человеческой морали. Впрочем, ВИ и разрабатывались именно для этого, все же мы – люди, опасаемся холодного расчета искусственных интеллектов. Да, я не обманываю тебя и не ищу поводов прекратить твои апелляции! Просто говорю как есть.

– И как это отражается на его работе как судьи?

– Дело в том, что при жизни Ханс Эндерс был примерным семьянином, по состоянию здоровья он не мог зачать своих детей, и в его семье было три приемных ребенка.

– Чего?! – Мне этот момент очень не понравился.

– Да-да, твой случай… Так как в основу ВИ положено сознание конкретного человека, то… Его понятие о справедливости в отношении твоего случая, в общем… – Я не дал брату договорить, поняв, к чему он ведет.

– Ага, значит, то, что у меня отобрали детей и не дают им со мной даже видеться, это справедливость?! – Поймал себя на том, что кричу и на нас начинают оборачиваться другие посетители кафе.

– Ты же знаешь, что я считаю, что Жанна поступила подло, – Лёха виновато улыбнулся. – Но это было восемь лет назад. Тогда не было ВИ, и твое дело рассматривали обычные люди. Да и по правде, ну зачем ты тогда сорвался-то?! Что тебя дернуло полететь и устроить ту драку? Так что тогда суд принял верное по букве закона решение. Впрочем, ты сам это знаешь.

– Знаю…

Сколько раз я проклял себя за ту несдержанность? Тысячу раз, десять тысяч? Это уже не важно.

Восемь долгих лет назад. Я тогда был совсем другим, юношей с горящими глазами, верящим людям и в доброту. И мне всадили нож в спину. Не в прямом смысле, конечно, но этот нож нанес рану куда более серьезную, чем может нанести реальное оружие.

Тогда моей жене предложили полететь в Испанию, на один из прибрежных курортов. Тем более нашим детям, двойняшкам Саше и Маше, исполнилось полтора года, и врачи рекомендовали отвезти их на море. Я был занят, подписав кабальный контракт, и не мог полететь с ними, отпустив жену с детьми одну. И через две недели она мне позвонила и сказала, что подает на развод… Что встретила мужчину, которого полюбила… Что очень сожалеет, что так получилось, но не может с собой ничего поделать, да и он ее любит. Как она успела влюбиться за две недели? Не ведаю. Помню, что взбесился, сильно взбесился. Купил билет на первый же рейс, прилетел на курорт и, встретив этого парня по имени Родригес, набил ему морду. Точнее не так, я и правда сорвался, не просто разбил ему лицо, а смутно помню, что пинал его, уже валяющегося на полу, ногами. В тот момент меня сзади кто-то схватил, ну я и отмахнулся не глядя, думая, что это секьюрити отеля. Это оказалась Жанна… Удар вышел у меня не сильным, да и не удар это был, а просто толчок в грудь. Но она поскользнулась на мраморном полу и неудачно упала прямо на детей, которые стояли за ее спиной. Я их не видел, честно не видел. Я думал, она вообще на пляже с детишками. Но получилось, как получилось, она упала на Сашку, и тот сломал руку. А с учетом того, что избивал я этого Родригеса прямо в вестибюле гостиницы, там, где его и увидел, то свидетелями этого оказалось несколько десятков человек. Итогом всего этого стал суд, и помимо развода меня лишили не только прав на отцовство, но и вообще запретили видеться с детьми и выслали из Испании, закрыв мне визу и запретив появляться в этой стране. Этот Родригес оказался сыном какого-то высокопоставленного чиновника. С тех пор я уже много лет пытаюсь выбить себе право хотя бы увидеть своих детей. Хотя бы увидеть…

– Так вот, – прервав мои воспоминания, продолжил Лёха. – ВИ тебе откажет. Не потому, что у тебя нет никаких прав, а потому что он просто не вернет отцовство тому тебе, которым ты стал.

– Ты о чем?

– А ты не видишь, как изменился за это время? Я хоть и маленький был, но помню, что ты был добрым, веселым, искренним, с открытой душой. – И мне в нее плюнули, да, было такое. – А теперь ты превратился в расчетливого циника. Ты не тот, кем был восемь лет назад. Тем более, ты же наводил справки и знаешь, что этот Родригес оказался хорошим человеком, что он любит Сашку и Машку, как своих. ВИ просто не даст тебе разрушить их семью и поломать детям жизнь, он решит, что спокойствие детей важнее твоих желаний. Я, конечно, не уверен на сто процентов, но, думаю, так оно и есть.

– Н-да… – А что я мог еще сказать, услышав такое? – Если все так, как ты говоришь, то и правда все мои апелляции – только трата времени.

– Думаю, да, – без ножа резал меня младший.

– Что, совсем без шансов?

– Если бы было «без шансов», я бы тебе ничего не сказал вообще, – отпив глоток кофе, признался брат. – Лучше уж ничего не знать и пытаться что-то изменить… – Тут тот редкий случай, когда мы совпадаем по мировоззрению. – В общем, тебе надо стать тем, кем ты был до предательства Жанны. Тогда у тебя появится шанс. Нет, детей тебе не вернут, но хотя бы видеть их сможешь.

– Да ты бредишь! – вырвалось у меня непроизвольно.

– Мое дело было предложить. Не веришь брату, так я пошел, – сказав это, он поднялся с кресла и принялся застегивать джинсовку.

– Сядь. – Мне удалось взять себя в руки. – Я готов слушать, бред – не бред, но, если это шанс, я тебя выслушаю.

– Хорошо, – он тут же уселся обратно. – Я же знаю, что ты на самом деле не такой, каким пытаешься быть сейчас. Я же вижу, что ты по-прежнему мой добрый брат, а не расчетливая и бесчувственная скотина, за которую последние годы принимают тебя все, с кем ты знаком. Дело за малым, показать, что ты не превратился в беспросветного циника окончательно.

– Я неплохо умею играть роли. Думаешь, такой цирк прокатит? – Я уже начал строить в голове планы и комбинации, как обдурить ВИ, выставив себя добреньким и вообще лапочкой.

– Нет, не прокатит, – Лёшка тяжело вздохнул. – ВИ не обманешь. Ты и правда должен стать тем, кем был раньше, реально, а не наигранно.

– Это как? – Спросил я в легком замешательстве. – Прошлого не воротишь! Нельзя по щелчку пальцев вернуться в себя прошлого! В одну реку дважды не войти.

– А то я не знаю и не учился на психолога четыре года. – Брат был как-то подозрительно спокоен. – Все ты можешь, братец. Да и не надо тебе многого, мне видно, что ты вырастил себе крепость, обнес себя холодными стенами равнодушия, чтобы никто больше не смог тебе нанести рану. Но за этими стенами ты тот же, кем был.

– Думаешь, четыре года отучился и можешь читать меня как открытую книгу? – Мой голос был полон сарказма.

– Не забывай, я знаю тебя всю жизнь, – он хитро подмигнул. – От меня не спрячешься.

– Увы, брат, увы… Но твой план не реализовать никак. Для этого мне придется слишком многое менять в жизни. Я трезво оцениваю свои силы и не смогу сейчас заводить новые знакомства, жить, как ты говоришь, с «открытым забралом». Просто не смогу, физически.

– Тем более, скажи правду. Ты ушел в виртуальные миры и положил большой болт на реальность, обидевшись на все и всех?

– Не ушел, а зарабатываю там деньги, – сам не понимаю почему, но я начал оправдываться.

– Не без этого, не без этого… Но вот скажи, у тебя новые знакомые за восемь лет в реале появились?

– Нет. – Тут я вынужден признать его правоту.

– Впрочем, этого и не надо.

– Поясни? – Что-то я совсем запутался.

– Что ты знаешь о «Тьюринге»[1]?

– Ты об ученом или об игровом мире?

– Об игровом мире, – и он пытливо посмотрел на меня.

– Ну… Слышал, конечно, а кто не слышал…

---

[1] Тест Тьюринга – эмпирический тест, идея которого была предложена Аланом Тьюрингом в статье «Вычислительные машины и разум», опубликованной в 1950 году в философском журнале «Mind». Тьюринг задался целью определить, может ли машина мыслить.Стандартная интерпретация этого теста звучит следующим образом: «Человек взаимодействует с одним компьютером и одним человеком. На основании ответов на вопросы он должен определить, с кем он разговаривает: с человеком или компьютерной программой. Задача компьютерной программы – ввести человека в заблуждение, заставив сделать неверный выбор».

Полгода назад самый богатый человек на Земле – Алан Вран, изобретатель виртуальности, запустил свой новый проект. Игровую виртуальную вселенную «Тьюринг». Реклама уверяла, что эта виртуальность ничем не отличима от реальности, что все ощущения, доступные человеку, в ней возможны в полной мере. Рекламная компания была грандиозна, народ буквально повалил в эту игру десятками миллионов. За первую неделю эта игра уверенно заняла первое место по числу подписчиков, которых перевалило за полмиллиарда. Но был нюанс: Вран создал живой мир, в котором НПС были псевдоразумны и реально реагировали на окружающую обстановку, то есть легко могли пройти тот самый тест Тьюринга, в честь которого и была названа игра. Удалось это мультимиллиардеру только потому, что этой виртуальностью управлял ВИ, единственный «частный ВИ» в мире. Именно по этой причине Врану удалось добиться всех заявленных в рекламе характеристик.

Только вот я даже не посмотрел в сторону этой игры. Не только потому, что в ней нельзя было вводить или выводить реальные деньги, за этим следил ВИ, и ни один хакер или пройдоха не мог его обмануть. Но и по той причине, что я верил обещанию Врана создать «живых НПС». Как только прочел это в брошюре, помню, глумливо засмеялся. Перед глазами невероятно четко сформировалась картинка, как будут реагировать эти НПС на игроков. Кто-кто, а я прекрасно осведомлен, как ведут себя люди в игровых мирах. Подло, безобразно, убивают по прихоти, приходят в игру срывать накопившееся за день раздражение и прочее. Как оказалось, я был прав. Не прошло и месяца, как количество подписчиков «Тьюринга» сократилось в десятки раз. По сети ходило множество историй и анекдотов о незадачливых игроках, которых начали убивать НПС за творимый людьми произвол. Надо сказать, Вран и правда был гением и создал-таки живых НеПиСей, создал то, что если не похоронило его игру, то уж задвинуло далеко назад в популярности. Сейчас эта вселенная насчитывала всего тринадцать миллионов подписчиков и была полностью убыточна, выживая только за счет финансовых вливаний миллиардера, который не желал бросать свой проект. К тому же эта игра была удивительно хардкорна, что тоже пришлось не по нраву основной массе игроков. Что стоит один делевел в случае смерти! Это же смех один, такие жесткие условия уже более полувека никто не вводит в играх.

– И при чем тут «Тьюринг»? – допив кофе и поставив чашку на стол, спросил я брата.

– ВИ – не закрытые автономные системы, они общаются между собой, ведут непрерывный обмен информацией. Доказав одному из них, что ты не навредишь своим детям, ты докажешь это и ВИ арбитража.

– Уверен?

– Нет. Но я думаю, что это так. Я не предложил бы тебе этого, если бы не верил. Я переживаю за тебя.

– Да, понял я понял… – собравшись с мыслями, произнес я. – То есть ты предлагаешь, чтобы я начал играть в эту игру и за время игры попытался бы доказать ВИ, ею управляющему, что я няшка?

– Нет! – Лёха тут же замахал руками, перевернув, слава богу, уже пустую чашку из-под кофе. – Обмануть ВИ, находясь в виртуальности, которой тот управляет, – невозможно.

– Да-да, – я кивнул, но сам подумал, что все же брат зря сомневается в моем актерском мастерстве.

– Ты просто попробуй. Не получится, так подашь апелляцию в следующем году. – Его тон ясно дал мне понять, как он переживает за меня.

– Хорошо, попробую. – Я и правда уже не верил в положительный вердикт суда. – Приду домой и закачаю клиент.

– Нет! Твоя капсула не потянет «Тьюринг», нужна специальная.

– Хорошо, – вновь кивнул. – Куплю новую.

– И снова нет, – он достал из внутреннего кармана смятый флаер. – Вот, – и протянул его мне.

– Что это?

– Здесь адрес «центра Врана». Тебе надо не играть, а жить в игре, то есть вообще жить.

– Это как?

– В «центре Врана» можно арендовать капсулу и полностью погрузиться в виртуальность. Не выходя в реал вообще. Это была мечта Врана – создать такой мир, в котором человек может жить.

– А есть, спать и, извини, срать как?

– В центре стоят полностью автономные капсулы, и администрация обязуется следить за поддержанием жизнедеятельности тел игроков. У них отличное оборудование и лучшие медицинские специалисты. Есть люди, которые уже три месяца живут в его виртуальности. Ни разу не выходя в реал, и с ними все нормально.

– И ты недавно обвинял меня в том, что я оторван от реала и ушел в игры? А теперь предлагаешь такое?

– Да. – Его взгляд был тверд, он искренне верил в то, что говорил. – Пообещай мне, что попробуешь!

– Два месяца, Лёша, два месяца, это я тебе обещаю, а потом начну готовить новую апелляцию.

– Хотя бы полгода.

– Три месяца.

– Полгода, брат, за меньшее время ты ничего не достигнешь, поверь мне как психологу.

– Как недоучившемуся психологу?

– Да.

– Хорошо, полгода. – Он говорил это так, что я реально испугался, что если откажусь, то навсегда потеряю брата, единственного близкого мне человека во всем мире, единственного кто остался рядом. – Сейчас приду, почитаю мануалы и уже на следующей неделе пойду в этот центр.

– Нет. Ты пойдешь сейчас. Ничего не читая и ничего не зная об игре.

– Почему?

– Так будет лучше. Ты должен полностью погрузиться в этот мир, жить им, а не играть. Ты же любил читать книги про попаданцев. – Я кивнул, было у меня такое увлечение, лет девять назад. – Вот и представь себе, что ты попал в мир «Тьюринга» и вынужден там жить. Повторяю, не играть, а жить.

– Ну у тебя и условия. Как это – зайти в игру, по сути, ничего о ней не зная? Я же нубом буду полным, плодом для насмешек.

– Я долго думал, прежде чем решиться на этот разговор. Даже консультировался у своих преподавателей, не разглашая имен, конечно. В общем, делай, что говорю. Не получится – разрешаю тебе меня вообще больше никогда не слушать и игнорировать все мои советы.

– Ладно, но я твое обещание запомнил, – горько усмехнулся я.

– Отлично, – он расплылся в улыбке. – А сейчас, извини, я же опаздываю!

Тепло попрощавшись с братом, расплатился за кофе и вышел из кафе. Минут пять стоял на продуваемом западным холодным ветром Невском, решая, что же делать дальше. А затем поймал такси и поехал прямо по указному в брошюре адресу. А что мне терять? Квартира закрыта и оплачена на год вперед, встреч у меня никаких нет, деньги за вещи, выставленные на аукцион, автоматически будут переведены на мой банковский счет, так что нечего откладывать на потом то, что можно сделать прямо сейчас. Тем более я опасался передумать, потому как чем дольше думал, тем все больше предложение брата казалось мне безумным.

Ехать пришлось недолго, центр Врана занял здание закрытого шесть лет назад Витебского вокзала, разумеется, серьезно его переделав. Снаружи постройка не изменилась, зато внутри претерпела колоссальные изменения, превратившись в высокотехнологичный ком-

плекс, обслуживающий интересы корпорации Врана на территории Северо-Западного региона России.

На ресепшене указал, по какому я вопросу, и меня направили на второй подземный этаж, даже выделив в сопровождающие миловидную молодую девушку. Там я заполнил все файлы и заплатил всего десять тысяч за полгода моего тут будущего пребывания. Смешные цены у них, если учесть, что в эту сумму не только входит игровая подписка, но и они обязуются меня кормить, поддерживать мое тело в здравии и вообще заботится о нем. Конечно все это будет делать автоматика капсулы, в том числе и мышечный массаж, чтобы поддерживать тонус, но тем не менее снимать квартиру было если и дороже, то ненамного. Демпинг в чистом виде, но у Врана денег «куры не клюют», если такова его блажь, то мне же лучше.

Специально, не читая даже рекламы, посвященной игре, и игнорируя все пояснения, разделся и принял душ в специально отведенном кабинете. Ложиться в автономную капсулу нужно было полностью обнаженным. Потом, под присмотром двух врачей, улегся в медицинский саркофаг и инстинктивно задержал дыхание, потому как едва закрылась его крышка, капсула начала заполняться проводящим раствором. Правда, прежде чем эта жижа дошла до моего носа, мое сознание погрузилось в виртуальность…

Глава 2

С удивлением осознал себя стоящим посредине кабинета декана факультета физики Питерского университета. За массивным столом, стоявшим тут еще со времен царских, сидел бодренький старичок в костюме-тройке. Не понял?! Что я тут делаю? Я же в игру заходил!

– Где интерфейс? – в растерянности я озвучил свои мысли вслух.

Старичок, сидящий до этого за столом и допотопной перьевой ручкой что-то записывающий в бумажную тетрадь, после моих слов поднял голову и, внимательно посмотрев на меня, произнес:

– Вы сейчас находитесь в игровом интерфейсе виртуальной вселенной «Тьюринг».

– Это интерфейс? – Мое удивление было неподдельно. Во многие игры мне довелось поиграть, но такого не припомню даже близко.

– Внешние условия созданы специально для вас, каждый подписчик воспринимает данный интерфейс по-своему. – Собеседник обвел кабинет широким жестом руки. – Вы воспринимаете так.

– И как мне тут создать персонажа? Не вижу никаких окошек с характеристиками и таблицами.

– Создание персонажа в нашей игре выполняется диалоговым методом, то есть общением с интерфейсом, – программа, внешне очень похожая на моего старого декана, указала на себя. – То есть со мной. Присаживайтесь.

Едва он это произнес, как в полушаге позади меня материализовалось кожаное офисное кресло. Что же, последовав его предложению, уселся на это, оказавшееся очень удобным, сиденье.

– Что я должен делать? – Мой вопрос был закономерен, так как я вообще ничего не понимал.

– Желаете прослушать вводную лекцию? – Меня нервировала мимика этой программы: один в одни мой проф, даже интонации те же.

– Нет.

– Это может усложнить ваш игровой процесс.

– Неважно. Мой ответ – нет. – Я решил последовать совету брата и оставаться как можно дольше в неведении относительно того мира, в котором мне придется провести ближайшие шесть месяцев.

– Тем не менее, по правилам я должен вам рассказать хотя бы общие детали.

– Если возможно, постарайтесь, чтобы эти слова были и вправду очень общими и без конкретики.

– Неожиданная просьба, но я попробую. – Странный НИП (то же что и НПС), очень странный, ведет себя как человек. – Итак, данная игровая вселенная состоит из девяти миров. Три мира Света, три мира Тьмы и три мира Серединных, или иначе Серых. В игре есть возможность выбрать себе расу персонажа, так, например эльфы проживают в основном в мирах…

– Стоп, – резко прервал я этот рассказ. – Это неважно. Я собираюсь играть за человека.

– Люди изначально нейтральная раса, встречаются во всех мирах…

– Тогда, – играть в мирах Света я не собирался, так как это противоречило моим задачам, тяжело показать себя «добрым и отзывчивым», когда кругом все добрые и отзывчивые. Миры Тьмы, были мной сразу отсеяны как, наоборот, чрезмерно сложные для этой задачи. – Серые миры.

– Серые миры: Мийл, Зерм, Танам. Эти миры отличаются друг от друга тем, что…

– Я выбрал – Зерм, – просто наобум сказал я. – И рассказывать об этом мире не надо.

– Хорошо. – НИП интерфейса встал из-за стола и принялся прохаживаться по кабинету. – Итак: раса человек, мир начальной локализации Зерм. Так как, видимо, вы прекрасно знаете, чего хотите, то давайте вы сами будете задавать мне вопросы, если таковые у вас есть.

– Какие классы есть в игре? Отсейте те из них, которые не годятся на роль танка, я планирую качать персонажа именно такой специализации.

– Вынужден вас огорчить. В данной игре нет классов и специализаций в общепринятом игровом смысле. То есть каждый игрок волен сам выбирать, как ему развиваться, не ограничивая себя рамками классовой механики. К тому же данная вселенная построена на законах, близким к реальным, и в ней нет привычных вам танковых умений, таких как агрогенерирующие скилы. – Черт, это плохо, это в разы усложняет любой поход на босса или групповой бой против толпы мобов.

– То есть классов нет, танков нет… Статы-то и характеристики у вас есть или и их нет? – Кажется, брат затащил меня в очень странную игру.

– Базой ролевой составляющей являются четыре характеристики. Сила, выносливость, магия, энергия.

– Что? – надо сказать, я давно не сталкивался со столь упрощенной и убогой ролевой системой. – Как-то просто очень.

– Так и есть. Но это легко объяснить тем, что мы гарантируем полное погружение в мир. То есть нет нужды в таком параметре как «ловкость», вы сами или попадаете, или уворачиваетесь от ударов или заклятий. Нет нужды в таком параметре как «интеллект», вы или умны, или нет, и цифры, накрученные где-то в характеристиках, вам не помогут. Также, к примеру, столь распространенный параметр как «удача», зачем она здесь, вы или везучи, или нет. В итоге наши игровые дизайнеры пришли к выводу, что этих четырех характеристик достаточно, ибо их комбинации удовлетворяют всем возможным запросам. Поясню…

– Не надо. – Вот это очень хотелось послушать, но раз начал следовать совету Лёхи, то уже не стоит бросать дело на полпути. – Я понял, четыре параметра, так четыре. Просто расскажите, что за что отвечает. – Вот тут вроде все понятно, но после того, что я уже услышал, могли быть сюрпризы, и сила, например, тут отвечает за переносимый вес и больше ничего не дает.

– Тут не все так просто, параметры часто взаимосвязаны между собой, образуя сложный комплекс…

– Мне в общих чертах.

– Хорошо, – НИП поморщился, как живой. – Сила отвечает за наносимый урон физическим оружием, возможность ношения тяжелой брони, а также чем выше данный параметр, тем сильнее бьют атакующие заклятия. Выносливость отвечает за количество ваших хитпоинтов, а также за то, насколько быстро вы устаете, кроме того, данный параметр усиливает все защитные заклинания. Магия отвечает за общую силу ваших заклинаний. Энергия – от этого параметра зависит объем маны вашего персонажа. Воинские активные умения также потребляют ману. – В первом приближении мне понятно, а дальше разберусь на месте.

– Ясно. Спасибо. Есть ли у человеческой расы какие-нибудь бонусы или недостатки?

– Таковых нет. Все иные расы имеют свои плюсы и минусы, кроме людей, они не имеют ни бонусов, ни пенальти. – А вот это хорошо для начинающего игрока, особенно в моих условиях, это огромный плюс сам по себе, меньше деталей придется учитывать.

– Как проходит прокачка персонажа, опыт-то в вашей игре есть и уровни?

– Опыт есть. И уровни тоже присутствуют. В начале игры за человека все ваши параметры будут иметь значение пяти единиц. Повышая свой уровень, вы будете получать одно очко характеристик, которое можете распределить как вам угодно.

– Умения, скилы, заклятия?

– В игре множество умений, одни вам станут доступны по мере повышения уровней, другим вы сможете научиться, если найдете в игре того, кто вас этим умениям обучит.

– Как ваша система, не имея классов, регулирует возможность получить то или иное умение? Или у вас воин может обучиться, например, магическом урагану или иному мощному заклятию?

– Изучение умений ограничено минимальным значением характеристик. Чтобы выучить заклинание, подобное вами названому, нужно вложить много статов в такие параметры, как «магия» и «энергия». То есть даже воин, так распределив характеристики, может выучить подобное заклинание, другое дело – насколько такие затраты статов повлияют на возможность обучиться непосредственно боевым, воинским умениям…

– Не продолжайте, я понял. – То есть формально можешь все, а на практике сам не будешь страдать фигней, так как унифицированный персонаж получится, что называется, «ни рыба, ни мясо». – Какие умения доступны на первом уровне? Или дается начальный набор, который не изменить, и все?

– Нет, начальный набор вариативный, вы можете выбрать из списка. Предоставить вам этот список сейчас?

– Позже. Сперва ответьте на такой вопрос: как прокачиваются умения? Получая уровни, я буду получать некие очки умений и распределять их?

– Нет. В данной игре иная система. Каждое умение имеет свою шкалу опыта, чем чаще и эффективнее вы это умение применяете, тем сильнее оно развивается.

– То есть, взяв, к примеру, заклятие «молнии», я могу лупить им в скалу до посинения, и оно будет расти в уровне?

– Предложенный вами способ только разовьет ваш навык применения данного заклятия.

– Навык?

– Да, каждое умение или заклинание, помимо своего уровня, имеет такой параметр как навык умения владельца им пользоваться.

– Поясните на примере. – Что-то если в начале мне местная ролевая система показалась примитивной и простой, то сейчас я начал сомневаться в моих первоначальных выводах.

– Вот то же заклинание «молния». Изначально ранг умения его использования равен пяти. На этом ранге время на кастование данного заклятия занимает три секунды. Постоянно применяя «молнию», вы будете совершенствовать свое владение этим заклинанием. На первом ранге время, которое вам будет требоваться на каст «молнии», составит половину секунды. При этом урон, маназатраты не изменятся. Ранг отвечает только за умение вами применять способность или заклинание. Чтобы повысить уровень заклинания или способности, вам надо его использовать в тех случаях, которые приносят опыт. То есть нанося урон мобам или иным врагам. – Какая-то очень хитрая система.

– У вас же в игре веден делевел, то есть снижение уровня при гибели персонажа?

– Да, это так, игровая смерть ведет к потере уровня и всех статов, вами полученных при его взятии.

– Тогда такой вопрос. Вот прокачал я первичное заклятие до десятого уровня, наверняка же увеличились и его требования по мане?

– Да.

– Тогда как быть с тем, что, умерев несколько раз подряд, я окажусь в ситуации, когда моей маны просто не хватит на развитое умение. Получается, я не смогу применять даже первичное заклинание, не говоря о других, более высокоуровневых!

– Тут нет парадокса. Вы можете выбрать для себя любой уровень заклинания и пользоваться именно им. Например, вы прокачали ту же «молнию» до десятого уровня, а потом умерли много раз. Никто не обязывает вас применять «молнию» десятого уровня прокачки, в пользовательском интерфейсе вы можете выбрать любой иной уровень заклинания, который устроит вас на данный момент, из доступных вам, конечно.

Многолетний игровой опыт позволил мне не запутаться в его пояснениях и не переспрашивать. Прежде чем дать команду на активацию игры, мне осталось задать всего несколько вопросов.

– Вы обещаете полное погружение?

– Да.

– Значит ли это, что все мои навыки и умения, которыми я владею в физическом теле, будут при мне? Например, владение мечом?

– Да, приобретенные вами в реальной жизни навыки останутся с вами. Если вы умели варить суп, разжигать костер, залезать на скалы или владеть оружием, то все эти умения вас не покинут.

Для кого-то такие игры как кость в горле. Но я такие люблю. К примеру, я почти три года посвятил онлайновой игрушке «Перекресток», где была реализована похожая система. Чтобы зарабатывать в ней деньги, я даже записался в секцию исторического фехтования. И даже перейдя в игру «Владыки мироздания», не забросил тренировки. Не сказать, что я хватал звезды с неба, но и профаном в танце мечей не был, крепким середняком был в своей группе. Но пять лет занятий даром не проходят, и с какой стороны держать меч, представляю. Только вот если мои догадки верны и тут «живые НПС», мои умения мне помогут мало. Я трезво оценивал то, что с мечом, возможно, справлюсь со средним воином или наемником, но рыцарь, если они тут похожи на настоящих рыцарей, покрошит меня в капусту. Тем не менее это хороший стартовый капитал, большинство непрофессиональных игроков такими навыками не обладают.

– Хорошо. Когда меня готовили к «погружению», краем уха я слышал, что мой режим капсулы, то есть постоянное пребывание в игровом мире, позволяет мне выбрать опцию – «местный житель». Не поясните, что эта опция означает?

– Так как в данной игре внешне не определить, кто перед вами, НИП или живой игрок, то те, кто, подобно вам, решают ощутить эффект полного присутствия, могут воспользоваться данной опцией. Эта опция позволяет вам стать одним из жителей выбранного вами мира, вам будет подготовлено несколько легенд, вы сможете выбрать любую из них.

– Любопытно. Пожалуй, это мне подходит. Только вопрос: как я смогу выдавать себя за местного, если буду расти в уровнях?

– Нет противоречия, местное население также может прокачиваться, только делает это много медленнее.

– А еще скажите, что они, как и игроки, бессмертны, – скептически выгнул бровь.

– Нет, в большинстве случаев гибель для НИПа означает его стирание, то есть уничтожение. Но есть исключения: различная магия, ритуалы и артефакты, владение которыми могут дать НИПу схожее с тем, что есть у игроков – бессмертие, правда, ограниченное число раз.

Представив себе воскресшего выскоуровневого и мстительного НПСа, которого убили игроки, я ужаснулся. В этой игре, видимо, надо быть очень острожным. Сразу решил, что кем я в этой игре точно не буду, так это наемным убийцей. Потому как перспектива получить ситуацию с возможно бессмертной жертвой меня ни капли не вдохновила.

– Хорошо. Я могу выбрать начальную локацию?

– Да. На ваш выбор в мире Зерм доступно две тысячи триста тридцать возможных точек начального появления.

– Так много? – непроизвольно вырвалось у меня, слишком велико данное число стартовых локаций.

– Данная игровая вселенная рассчитана на поддержание трех миллиардов пользователей. – Мысленно присвистнув, я поразился размаху и планам Алана Врана, тем планам, которые теперь, наверное, никогда не будут реализованы.

– Можете подобрать мне локацию и легенды, удовлетворяющие определенным условиям?

– Да, такое возможно.

– Мне нужна локация, где нет игроков или их очень мало. Удаленная от крупных городов или иных центров цивилизации, – немного подумав, добавил: – Нежелательно наличие рядом низкоуровневых агрессивных мобов или НПС.

– Такое возможно. Таких локаций найдено сорок пять. Желаете изучить предлагаемые легенды, чтобы выбрать для себя персонажа?

– Желаю.

Тут же у меня в руках материализовался планшет с игровыми легендами. Полистав его минут двадцать, остановил свой выбор на отставном военном. Бывший сержант пятого пограничного легиона Стефан Грог, родился в небольшой деревушке, на окраине империи Валтакар. Тридцать лет от роду, из них двенадцать посвятил службе. Был убит в стычке со степняками, но за предыдущие заслуги у него был одноразовый артефакт возрождения. Погибнув, он растерял все свои уровни и вновь стал первоуровневым. Был разжалован и аннулировал свой контракт. На данный момент возвращался на свою родину, в деревню Шумилки. Но так как Валкар сейчас был охвачен гражданской войной, его деревню сожгли, и сейчас он просто бродяга. Свой выбор на данной легенде я остановил по трем причинам. Первая: эта история объясняла мое умение владеть оружием. Вторая: у этого Стефана Грога с собой были деньги. Один золотой и тридцать серебряных, так сказать, полученные по увольнению. Не знаю, много это или мало, но в остальных легендах ни у одного предложенного персонажа больше десяти медных в кармане не было. А деньги – деньги важны всегда, особенно в начале игры. Третье: его внешность немного походила на мою, то же сложение, только лицо более жесткое, с острыми чертами, и глаза не карие, а темно-синие, только прическа подкачала «под горшок».

– Я выбрал – Стефан Грог.

– Принято. Тогда вам доступна только одна начальная локация – деревня Озерная.

– Если она укладывается в заданные мной рамки, то пусть будет Озерная.

– Укладывается, – как-то по-человечески серьезно кивнул НИП интерфейса.

– Тогда я готов к началу игры.

– Все же рекомендовал бы вам не спешить.

– Причина?

– Игровая модель «Тьюринга» сильно отличается от привычной вам, это из-за того, что данной игрой управляет ВИ.

– В чем отличие?

– В этой игре нет привычной вам системы квестов и заданий.

– Поясните, – я только встал с кресла, но, услышав такое, тут же упал в него обратно.

– Тут нет НПС в привычном вам понимании, тут есть местные жители. Конечно, вы можете брать задания, заключать контракты и прочее. Но ни один НПС в игре не обязан вам их давать. Так же НПС, даже если он даст вам какое-то поручение, может одарить вас за его выполнение только вещественно или чему-то обучив.

– Правильно ли я понял, что экспы за задания не дадут?

– В этом и отличие данной игры от остальных. Вычислительных мощностей ВИ вполне достаточно, чтобы отслеживать действия всех игроков и начислять им тот опыт, который, по мнению ВИ, заслуживает то или иное действие игрока. – Я чуть не поперхнулся: ничего себе «Большой брат» во всей красе! – То есть опыт начисляет только ВИ и никто иной. Система, по которой происходит начисление, – это закрытая игровая информация и она не доводится до игроков.

– Знаете, я не удивлен, что в вашей игре осталось так мало подписчиков! Живой мир создали, ну и… Что дальше? Кто в такое играть-то будет?!

– Данный вопрос не в моей компетенции, – пожал плечами в ответ на мою фразу старик.

– Ладно, хватит, – махнул я рукой, так разговаривать можно сутками. – Начать игру.

– Хорошо, только последний совет.

– Слушаю.

– Вы будете экипированы начальным снаряжением, не выбрасывайте и не продавайте его. Оно связано с вами духовной связью и не может быть вами утеряно при гибели.

– Что-что? – я аж подскочил. – У вас что, и вещи, кровно выбитые или оплаченные, выпадают при гибели?

– В данной игре реализована система, известная вам как фулллут. – Мои глаза полезли на лоб. Мало им делевела, так еще при гибели вся амуниция остается на трупе! То есть, погибнув, я потеряю все! – Исключения возможны. Это первичное обмундирование и те вещи, которые вы свяжете с собой «духовной связью», это стоит дорого, но дает возможность предотвратить потерю вещей.

– Хватит! – чувствую, что я скоро вообще передумаю в это играть, если он еще меня «порадует» чем-то похожим! – Запускайте игру!

– Как скажете…

В глазах возникло яркое сияние, а когда оно угасло, я осознал себя стоящим на лесной, узкой тропе.

Глава 3

Первое, на что обратил внимание, – это запах. Пахло еловым лесом и грибами. Пахло! Сколько виртуальностей я сменил, но ни в одной не был реализован такой аспект, как запах! Точнее, в одной был. Но там это было сделано так топорно и убого, что лучше бы его не было. Здесь же запахи были приятны и естественны. Присел на корточки и провел ладонью по траве. Руку приятно защекотало. У-у-ух! Ну ничего себе. Тут и мелкие телесные отклики реализованы! В основном игровые миры не тратятся на подобное, ибо такие мелочи очень серьезно перегружают вычислительные системы. Легкому ветерку, который легонечко шевелил мои волосы, уже не удивился. Вздохнул полной грудью. Хорошо, тело слушается идеально. Не знай я, что нахожусь в виртуале, мог бы и правда подумать, что попал в иной мир, так все здесь было реалистично. В сравнении с теми же «Владыками мироздания», физическая проработка мира тут было на голову выше, это сразу бросалось в глаза.

Присел пару раз, затем отжался десяток, потом подпрыгнул вверх. Что же, тело мне досталось физически подготовленное, это уже радовало. Оглядел свои ладони. Да… За аристократа я себя не выдам, характерные параллельные мозоли явно показывали, что хозяин этих рук много занимался с мечом, к тому же эти ладони точно знали и более приземленные инструменты. Такие как лопата, к примеру, впрочем, оригинальный Стефан Грог был отставным легионером, так что с лопатой я, наверное, и не ошибся.

Увидев недалеко поваленное ветром дерево, уселся на его ствол. Надо было провести ревизию того, что есть в наличии, и настроить игровой функционал под мне привычный.

В первую очередь открыл меню характеристик и увидел в нем:

Персонаж – Стефан Грог, 30 лет, легионер в отставке. Ссылка на легенду.

Раса – человек.

Характеристики:

Сила – 5 (физический урон увеличен на 5 % от базового, по 1 % за каждое очко в характеристике «сила»)

Выносливость – 5

Магия – 5 (магический урон увеличен на 5 % от базового, по 1 % за каждое очко в характеристике «магия»)

Энергия – 5

Количество хитпоинтов – 125 (100 базовых + 25 % (5 % за каждое очко в характеристике «выносливость»))

Объем маны – 125 (100 базовых + 25 % (5 % за каждое очко в характеристике «энергия»))

Умения – нет (доступно для изучения три умения)

Что же, на первый взгляд все просто. По первому приближению, вначале выгоднее будет прокачивать выносливость или энергию, они прибавляют по пять процентов, а не как сила и магия по одному. Но это подождет, да и не покидает меня уверенность в том, что все не так просто.

Затем я заглянул в инвентарь. Хорошо, тут ни сам Вран, ни его люди не погнались за излишним реализмом. Инвентарь в этой игре был реализован в виде пространственного кармана, в котором можно было хранить сколь угодно много вещей, если только они не превышали предельно допустимое значение веса. И никаких заплечных мешков, которые надо таскать за спиной. Одно поразило: максимальный переносимый в инвентаре вес зависел не от силы, как обычно, а от магии! Видимо, разработчики решили: раз инвентарь есть «пространственный карман», то за его объем должна отвечать магия. Логика, конечно, в этом решении есть, но все равно такой подход для меня выглядит странно.

На мне было надето, помимо нижнего белья: грубые штаны из парусиновой ткани, льняная рубаха, солдатские ботики да кожаная куртка. Ни один из предметов не давал никаких статов, брони или иных модификаторов. Обидно, конечно, но вполне привычный набор для новичка в любой игре. Помимо вещей в инвентаре находилась пара свитков. Бегло прочитав их, понял, что это документы. Первый свиток служил доказательством того, что Стефан Грог является гражданином империи и родился в деревне Шумилки, префектуре города Лорогри. Второй же был чем-то вроде выписного листка легиона, в нем было написано, что мой аватар – заслуженный ветеран вооруженных сил, сержант в отставке. Неплохая проработка легенды, очень неплохая.

На моем поясе висели потертые ножны с небольшим, длиной клинка с мой локоть, мечом в них. Достал это оружие:

Бронзовый гладий (уровень 1, оружие новобранца легионера): урон 10–15 + 5 % (за 5 очков в характеристике «сила»).

Так значит, мне надо попасть минимум раз девять, чтобы убить такого же, как я, первоуровнего персонажа. Это плохо, не люблю долгие бои. Мой стиль – это мощные силовые атаки, а не долгий танец. Но ничего, приспособлюсь. Сделав несколько взмахов, выпадов и проведя пару атакующих комбинаций, остался удовлетворен оружием. Я предпочитаю что-то более длинное, например, тяжелую шпагу, но и это сойдет, надо только щит найти какой-нибудь, и все будет отлично.

Затем перешел во вкладку умений и принялся выбирать из возможных стартовых скилов то, что мне подходит больше всего. В идеале было подобрать три разных по типу умения. Одно атакующее, желательно дистанционное, второе защитное и третье лечащее.

Вспомнив, что говорил НИП начального интерфейса, а именно про ранги умений, постарался выбрать те скилы, которые требовали меньше всего затрат маны, и их развитие в рангах давало бы максимальные бонусы. Первым выбрал атакующее:

Кулак ветра. Тип урона – физический. Дистанция поражения до 50 метров. Наносимые повреждения 10–15 единиц + 6 % (5 % за 5 очков в характеристике «сила» + 1 %, по проценту за каждые 5 очков в характеристике «магия»). Время активации заклинания на пятом ранге умения – 3 секунды (на первом ранге 0,5 секунды). Откат заклинания на пятом ранге умения – 5 секунд (на первом ранге 2,5 секунды). Затраты маны – 10 единиц.

Этот скил удовлетворял всем моим потребностям. Активировать его можно было тремя способами: голосовой командой, мысленной командой или подобрать какой-нибудь жест и закрепить его за заклятием. Так как пока у меня не было щита, попробовал активацию различными жестами левой руки. Больше всего понравилось, когда я складываю указательный и средний пальцы крестиком и смотрю на цель, и туда тут же ударяет заклятие. Точнее не тут же, а как бы с моей ладони срывается кулак и со скоростью стрелы, выпущенной из спортивного лука, несется к цели. Плохо то, что я, например, с пятидесяти метров если увижу момент активации скила, то имею неплохие шансы от него уклониться. Но все остальные скилы не давали такого преимущества при повышении рангов. И я остановил свой выбор на нем.

С магическими щитами выбор был хуже, всего три варианта. Из которых я выбрал:

«Воздушный барьер». Тип поглощаемого урона – физический. Емкость – 25 единиц +5 % (за 5 очков в характеристике «выносливость»). Время активации заклинания на пятом ранге умения – 2,5 секунды (на первом ранге барьер накладывается мгновенно). Время действия на пятом ранге умения – 15 секунд (на первом ранге 20 секунд). Откат заклинания на пятом ранге умения – 1 минута (на первом ранге 35 секунд). Затраты маны – 50 единиц. Мана на поддержание барьера в активном состоянии – не требуется.

Тут, конечно, хардкорная игра, но не думаю, что в начальной локации тут бегают мобы с магическим уроном. Это было бы уже полным «перебором»! Да и то, что этот барьер не потреблял ману, пока был активен, было его несомненным плюсом. А мне уж точно не будут

лишними дополнительные двадцать процентов к активным хитпоинтам, которые, по сути, прибавлял этот барьер, пусть и на столь короткое время. Поэкспериментировал с жестами активации, но все же решил, что удобнее накладывать такой барьер мысленной командой.

А вот с лечением был полных швах! Не было нормальных заклятий излечения на первом уровне. Порывшись в игровой энциклопедии, увидел, что минимально необходимое значение «магии» для простейшего скила лечения было пятнадцать единиц! То есть даже если я все буду вкладывать только в «магию», то оно станет мне доступно только на десятом уровне. Единственное, что хоть как-то могло меня излечить, было:

«Излечение легких болезней». Позволяет лечить легкие заболевания (вероятность удачного исхода 25 %) или средние заболевания на начальной стадии (вероятность удачного исхода 10 %), более тяжелые заболевания излечиваются с вероятностями от 0,1 % до 0,5 %. При применении на заклинателя восстанавливает 100 хитпоинтов +10 % (5 % за 5 очков в характеристике «выносливость» плюс 5 % за 5 очков в характеристике «магия»). Время активации заклинания на пятом ранге умения – 1 минута (на первом ранге 35 секунд). Откат заклинания на пятом ранге умения 2 минуты (на первом ранге 1 минута). Затраты маны – 100 единиц.

То есть в бою использовать не получится. Разве что позволит быстрее восстановиться между поединками. Немного посомневавшись, все же взял этот скил. Если тут есть такое понятие как гринд, то это заклятие может мне пригодиться.

Затем настроил визуальный интерфейс. Чтобы было удобно следить за показателями жизни, маны и бафами, такими как «Воздушный барьер». Также вывел панель откатов скилов, установив на них секундные таймеры. Теперь я всегда буду знать, сколько мне осталось времени до возможности применить то или иное заклятие или способность. Немного подумав, убрал из визуального ряда интерактивную карту. Во-первых, она показывала только те места, где я уже был, то есть небольшой участок лесного массива с тропинкой. Во-вторых, картографическим кретинизмом я не страдал. То есть мне удобнее было разгрузить интерфейс, а карту при необходимости вызывать мысленной командой.

Использовав «Воздушный барьер» и несколько раз применив «Кулак ветра», потратил всю ману и засек время, которое требуется на ее полное восстановление. Думал, это займет сто двадцать пять секунд, как было уже привычно мне по многим играм, где восстановление происходило со скоростью один процент от максимального объема маны в секунду. Но в этой игре полное восстановление заняло больше четырех минут! Примерно один процент за две секунды. С хитпоинтами такой трюк проворачивать не решился, понадеявшись на то, что восстановление здоровья тут происходит с такой же скоростью.

Так как я никуда не спешил, да и, осмотревшись, не заметил признаков человеческого жилья, то решил потренироваться. Доведя до автоматизма применение «Кулака ветра» и накладывание барьера, посчитав оптимальную ротацию, чтобы мана не тратилась зря или не «провисали» КД барьера, выбрал старое трухлявое дерево на противоположном краю тропинки и принялся долбить в него магией, иногда вешая на себя щит. Когда заканчивалась мана, просто садился и ждал ее восстановления, не забывая при этом внимательно мониторить окружающую обстановку.

Если с «кулаком» у меня проблем не возникало, то барьер накладывать было физически трудно. После активации мысленной команды, все тело замирало обездвиженным. Зато ударная магия радовала, с ней все было просто: жест и спрессованный воздух устремляется в цель. Я так увлекся этим, что только через полчаса заметил, что моя ротация сбилась и на второй барьер в цикле мне не хватает маны. Проверил свою догадку, так и есть: откат «Кулака ветра» и время его каста значительно сократились. Но почему я ничего не заметил? Полез в интерфейс и, громко ругаясь, убрал там галочку, которая по умолчанию держала игровые логи отключенными. Нет, ну кто у них там заведует игровым дизайном? По умолчанию отключить

логи, это же надо додуматься?! Этот человек вообще когда-нибудь играл хоть во что-нибудь, чтобы такое сотворить?

Изучив логи, с огромным удивлением обнаружил, что ранг «Кулака ветра» теперь у меня первый, то есть лучше некуда. С чего вдруг так быстро? А с другой стороны, это заклятие и правда за столь короткое время у меня получилось творить уже на полном автоматизме. Оказывается, в том, что игрой управляет ВИ, есть свои плюсы! Система распознала, что умение перешло в разряд рефлекторных и тут же присвоила ему первый ранг… Удобно, что ни говори, а удобно.

А вот с барьером дело двигалось куда хуже. Стоило мне подать команду, как тело будто судорогой сводило на то время, пока длился каст. Это меня не удовлетворяло категорически. Видимо, помимо активации, надо делать еще что-то. Попробовал расслабиться, даже помедитировал немного и только после этого вновь мысленно произнес команду. В этот раз все вышло намного лучше. Мышцы попробовали напрячься, но я сохранил спокойствие и расслабленность. Тут же ранг умения скакнул с пятого на четвертый. Что-то не похожа местная игровая механика на привычную мне. Эти ранги никакая не прокачка, они просто определяют, насколько ты научился использовать умение. Продолжая сохранять расслабленность, всего минут за десять вывел барьер на третий ранг, но затем дело застопорилось и дальше не шло. Как я ни старался, что ни делал, как ни погружался в медитацию, ранг не повышался. А если что-то не выходит, то надо поменять подход. «Воздушный барьер» – заклинание явно боевое, эта мысль натолкнула меня на одно предположение, которое я незамедлительно и принялся проверять.

Встав на ноги, достал меч и принял боевую стойку. Что там самое простое? Упражнение четырех башен? Это элементарный базовый комплекс швейцарской школы короткого меча. Его сразу ставят всем новичкам, так как он учит правильному передвижению и смене позиций. В нем почти нет ударов, только медленные, будто сонные движения. От восточных техник этот комплекс отличает то, что эти движения надо выполнять при полном напряжении мышц.

Шаг вправо, разворот корпуса, меч в верхнюю защиту, перешаг назад, смещение и атака восточной башни. Разворот, уклон, меч в нижнюю позицию, перешаг вперед, движение по прямой и атака южной башни. Уход в нижнюю стойку, меч за спину, поворот, перешаг влево, атака западной башни. Длинный шаг назад, крестовой блок, защита груди и следом без перехода, фронтальная атака северной башни.

Конечно, все башни находятся только в воображении того, кто делает этот комплекс. Привычно войдя в ритм, на шестом повторе дал команду:

«Воздушный барьер».

И сам не заметил, как он активировался, причем активация эта прошла мгновенно!

Доделав упражнение, остановился, завершил комплекс швейцарским салютом и отточенным движением опустил гладий в ножны. И только после этого посмотрел лог. О как! Ранг умения барьера был первым, сразу перескочив через ступень. Мне тут начинает нравиться!

Жаль, что «Излечение» было так не натренировать, оно категорически отказывалось активироваться, выдавая сообщение: «не обнаружена цель для заклятия». Немного подумав, достал меч и очень осторожно нанес себе порез на предплечье. Что привело меня к неприятному открытию: в этой игре была боль! Но проведя пару экспериментов, понял, что не все так страшно. Боль была, но, судя по всему, самое сильное болевое ощущение, которое можно было здесь испытать, было не сильнее, чем укол врачебной иглой в палец. Нанеся сам себе семь порезов разной глубины, просадил себе хитпоинты до тридцати единиц, после чего вновь применил «Излечение». И тут он сработало! Только вот ощущения были не из приятных. Такое чувство, что какая-то сила сдавила мою грудь и продолжала наращивать свое давление, пока заклятие работало. Когда мои ХП восстановились, я едва не рухнул обессиленным прямо на траву. Ох! Ничего себе сюрприз! Если тут все лечащие заклятия так выматывают, то кем-кем,

а лекарем я тут играть не буду! Это мазохистом нужно быть, чтобы добровольно себя так истязать. Нет, больно не было, но чувство, что кто-то давит тебе на грудь, было очень, очень неприятным. От прокачки ранга этой способности я отказался, решив, что буду ее применять только если станет в этом острая необходимость.

Поняв, что делать мне на этой пустынной тропе больше нечего, весело насвистывая популярную мелодию, пошел за солнцем – именно в том направлении, не очень далеко, если я правильно интерпретировал свою легенду, должна была находиться деревенька, с нехитрым названием – Озерная.

Глава 4

Лес, по которому шла тропинка, был для меня вполне привычен, обычный такой лес средней полосы: елки, сосны, березы, ольха. Одно смущало: судя по игровому календарю, тут был март, но при этом погода ощущалась как вполне летняя, трава была зеленой, листья на деревьях полностью раскрытые, и едва уловимый аромат грибов. Разве растут грибы весной? Или все проще, может, я нахожусь в южном полушарии, и тогда все сходится, март – это как сентябрь. Я шел уже минут десять, никого не встретив. Это было странно, если это начальная локация для игроков, то тут должно быть много НПС, которые помогали бы новичкам влиться в игру, а тут этого нет, да и где эта деревня?

Едва подумал об этом, как тропка вильнула, и я вышел на берег водоема. Переход был настолько резким, что даже сбился с шага. Вот вокруг был густой лес, один поворот – и ты стоишь на берегу небольшого озерца. Ну как небольшого, до противоположного берега было километра три, зато с севера на юг оно растянулось не менее чем на восемь, а то и все десять километров. Тропа теперь шла вдоль берега, по правую руку остался лес, а по левую лениво плескалась водная гладь, покрытая мелкой рябью от легкого ветерка.

Не прошло и минуты, как за очередным поворотом, за хитрым изгибом береговой линии, открылся вид на деревушку. Остановился и присмотрелся. То, что я увидел, мне не понравилось, очень не понравилось. Если бы не утверждение НИП интерфейса, что в данной локации нет агров, я бы развернулся и побежал по тропе обратно.

На высоком холме, вблизи берега, обнесенная частоколом из массивных бревен, стояла деревня. Только вот этот частокол был во многих местах повален, а где-то даже сожжен, и вместо бревен из земли торчали обгорелые пеньки. Сквозь проломы в защитной линии без труда увидел пару разрушенных домов, еще три постройки, которые все перекосились. Также, если я не ошибаюсь, многие бревенчатые дома в поселении сгорели дотла.

Такая обстановка у меня полностью диссонировала с понятием «начальная локация». Все же это игра не по мотивам постапокалипсиса, чтобы нуболоки в ней выглядели так! Я бы вообще засомневался, что эта деревушка заселена, если бы не увидел легкий дымок, идущий из глиняной трубы одного из домов на северной окраине поселения.

Сперва хотел как можно незаметнее подкрасться к частоколу и осмотреться внимательнее, прежде чем зайти в это поселение, но потом подумал, что бравому отставному легионеру это не к лицу. Поправил куртку, отряхнул штаны и, вытерев ботинки, на которые налипли куски грязи, о траву, по-военному чеканя шаг, уверенно смотря вперед, пошел прямо по тропе.

Лесная дорожка вывела меня прямо к воротам. Точнее к тому, что от этих ворот осталось. Массивные створки деревенских врат, сложенные из грубо пиленных дубовых досок толщиной с две ладони, валялись в грязи, частично разбитые. Как будто кто-то вынес их мощным тараном. Едва не сбившись с четкого шага, все же продолжил идти, не останавливаясь. Что бы тут ни произошло, агров тут нет, нет тут агров, мне обещали! А значит я в безопасности, ну не врут же тут подписчикам прямо в самом начале их игрового процесса!

Первое, что бросилось в глаза даже больше, чем творившаяся вокруг разруха, было то, что людей я не увидел, вообще ни одного. Деревенька, домов на тридцать, была не только почти полностью порушена и на две трети сожжена, но и выглядела совершенно безлюдно. И тут я вспомнил, что не просил НИП интерфейса, чтобы локация, в которой я появлюсь, была населена. А он же программа, раз условие не задано, то его как бы и нет. Мог он меня закинуть в полное безлюдье? Да не вопрос, мог, конечно! Только дымок, поднимающийся над большим домом, что стоял почти по центру деревни, показывал, что, скорее всего, хоть кто-то тут проживает.

Сохраняя внешне полное спокойствие, внимательно оценивал все, что видел. Вот справа дом с открытой, сейчас полуобрушившейся террасой. Те ящики и многочисленные деревянные обломки под ее обвалившейся крышей, скорее всего, когда-то были лотками или прилавками, это была явно лавка какого-то торговца. Слева, через пару десятков шагов, сгоревшее до последнего венца здание, судя по тому, что я увидел, по останкам кирпичного горна и по перевернутой наковальне, тут когда-то была кузня. Вот под ногами хрустнула дощечка, на которой выцветшими красками была нарисована медицинская колба, а значит сгоревший до основания дом, мимо которого прохожу, был или домом лекаря, или ларьком аптекаря. Ой, не нравится мне все это, очень не нравится! Но тут я понял, что, несмотря на то, что нахожусь в игре и осознаю это, мне все равно немного страшно. Поняв это, даже остановился. Черт! А надо отдать должное разработчикам этой игры, настолько все окружающее реально, что заставляет эмоционально реагировать.

Сделав вид, что моя остановка была вызвана изучением валяющейся в грязи вывески, присел рядом с ней. Если кто-то сейчас за мной наблюдает, то увидит, что человеку стало любопытно, что там валяется у него под ногами, и не более того. Глубоко вздохнул. Вначале слова брата, о том, чтобы я погрузился в игру и ощутил себя «попаданцем» в другой мир, показались мне лютым бредом, но сейчас, сейчас осознал, что, если судить по моим ощущениям, это возможно.

Отряхнув табличку от налипших комков земли, прислонил ее к обгоревшему остову. Отряхнул руки и, выпрямившись, поправил ножны и пошел к дому, в котором, думал, есть кто-то живой. Эту постройку не затронули пожары и разрушения, так что я смог представить, как это место выглядело до того, как здесь что-то произошло. Дом был двухэтажный, сложенный из массивных, почти в обхват, бревен. Несмотря на то, что он не был обшит досками, это его только красило, так как пропитанные какой-то смолой деревянные венцы были покрыты причудливым орнаментом народной резьбы. На остроконечной крыше медленно поворачивался из стороны в сторону деревянный флюгер в форме рыбы, похожей на судака. Высокое крыльцо было окрашено яркой охрой. В узких окнах, через прикрытые ставни, легко различил мутные, но все же стекла, а не бычьи пузыри, как мне думалось. Если тут все здания так выглядели раньше, то эта деревня когда-то была красивым и очень уютным местечком. Сейчас же она напоминало место какого-то сражения с применением огнеметов и минометов, с одним полностью уцелевшим домом.

Подобрал с земли палочку и почистил подошвы, прежде чем подняться по ступеням крыльца. После чего, громко шагая, поднялся к двери, огляделся в поисках чем постучать, но не найдя, просто пару раз грохнул кулаком по дверным доскам. Почти тут же услышал в ответ:

– Чего надобно? – Голос был явно мужским, а также каким-то хриплым, и такое ощущение, что говоривший простужен.

– Стефан Грог, сержант Пятого пограничного, – отрапортовал я закрытой двери. Но тут же поправился: – В отставке.

– Ну заходи, коль не врешь, служивый.

Дверь открывалась на себя и, потянув за деревянную, вырезанную в форме конька, ручку, открыл ее и шагнул вовнутрь. В отличие от улицы, здесь царил полумрак, так как ставни в доме были прикрыты, а освещал помещение только свет от тлеющих в камине дров. Комната была большой и занимала примерно половину первого этажа здания, в ней не было никакой мебели, кроме двух грубо сколоченных табуретов. В паре шагов от камина, прижавшись спиной к противоположенной от меня стене, стоял старик. Ну как старик: гладко выбритое лицо, темные волосы, изрядно тронутые сединой, на вид мужчине было лет пятьдесят. Но вот выглядел он настолько уставшим, что в первую секунду мне показалось, что он глубокий старец лет восьмидесяти. В его немного подрагивающих от внутреннего напряжения руках был зажат полунатянутый боевой сложносоставной лук, на тетиву которого была наложена длинная ясеневая

стрела с наконечником, который недобро блестел красными всполохами. Прикинул расстояние между нами, получилось метров восемь. А судя по тому, как мужик держит оружие, мне стало понятно: пользоваться он им умеет. Случись что, я не успею до него добраться, до того, как эта, явно зачарованная стрела пробьет мне горло или глазницу. Не показав ни намека на страх, спросил:

– Всех гостей так встречаешь, отец?

– Теперь всех, – ответил он, и не подумав убирать лук.

– Мне тут, вижу, не рады, – покачал я головой в жесте сожаления. – Звиняй, если что. Так я пойду?

– Ты один?

– Да. Вот уволился, пришел в родную деревню, а там половина домов сожжена, мой-то стоит нетронутым, так родных нет больше, не стал я там оставаться, вот и пошел, куда глаза глядят.

– Так ты из этих краев.

– Из Шумилок, – кивнул ему в ответ.

– Шумилки, Шумилки… – Лучник явно пытался что-то вспомнить. – Это большая деревня в пятидесяти километрах на восток, недалеко от Лорогри? – О как, тут принята метрическая система, а не всякие там версты, лье, мили, это радует.

– Да, в двух переходах легиона, на восток, все верно, – насколько помню, для легионеров Рима пройти за день двадцать пять кэмэ не было проблемой, надеюсь, не ошибся, предположив, что у местных отличий в этом не было. Судя по тому, как расслабился мужчина и тетива на его луке почти полностью ослабла, я угадал.

– Звиняй, служивый, что так встретил. – Лучник прислонил оружие к стене и убрал стрелу в набедренный колчан. – Еще полгода назад мы тут в Озерной были рады любому гостю. Но за это время столько всего произошло, что теперь вот стрелой встречаю чужаков.

Он подошел ко мне, и я заметил, что его правая нога не сгибается в колене, да и вообще ходьба причиняла ему явную боль. Старая рана? Встав в паре шагов от меня, он в этой полутьме принялся меня разглядывать.

– Шумилки… был я там лет… три десятка назад… Грог… Ты, случаем, не сын кожевника Лорга?

Внимание, легенда вашего персонажа обновлена.

Ничего себе! Тут что, прошлое моего персонажа интерактивно, что ли? Быстро открыл, мысленной командой, подменю легенды. Так и есть, добавилась строчка. Отец – Лорг Грог, староста деревни Шумилки, имел кожевенную мастерскую, умер от хронической болезни семь лет назад. Вот это да, вот это техподдержка! Впрочем, что это я, этим же не люди тут занимаются, а ВИ, ему тут все отслеживать труда не составляет, если вычислительные мощности достаточны, конечно.

– Умер мой батя, семь зим как тому, – поняв, что пауза затянулась, ответил я, разыграв при этом, что эти слова даются мне не легко.

– Все мы смертны, – только махнул рукой умудренный многолетним опытом мужик. – Я тебя помню, бегал все, под ногами мешался, мелкий такой… был… смотрю вырос, возмужал… Ветеран… Только где твои награды… ветеран? – Его взгляд стал колючим, и от меня не укрылось, что его правая рука как бы ненароком ушла за спину, не иначе там нож заткнут за пояс.

– Так убили меня, отец. Три седьмицы тому, как убили…

– О как… – только и крякнул от удивления старик.

– Артефакт возрождения оказался бракованным, меня полностью обнулило, даже память всю потерял. Вот что до службы было, все помню, а про службу вообще ничего, голова как пустая.

Внимание, легенда вашего персонажа обновлена.

В этот раз, я просто отмахнулся от системного сообщения.

– Так чтобы умом не двинуться и память себе хоть чуть-чуть вернуть, все награды продал и на лекарей потратил. Разум они мне сохранили, но память, отец, так и не вернули. Так что нема наград, и здоровья нема, и двенадцать долгих лет как корова языком слизала, нет их.

Внимание, легенда вашего персонажа обновлена.

Видимо, я очень хорошо разыграл контуженого, мужик даже, положив мне руку на плечо, принялся утешать.

– Да ты молод совсем. Что там твои годы-то. Давай сядем и того… – он показал характерный жест – опрокидывание стакана в рот. Я только кивнул. – Вот и хорошо, – он развернулся в сторону внутренних помещений и как заорал: – Микла, неси сидр! – В соседней комнате поднялась суета и что-то загрохотало, а потом забулькало. Мужик надрывно закашлялся и, усадив меня на табурет, сел и сам, выставив негнущуюся ногу в центр комнаты. – Ты звиняй меня, что так встретил. Только вот… – тут он замолк, как будто вспомнил что-то очень нехорошее.

Молчание затянулось на минуту, пока в комнату не вошла бабка. И только когда она прошла рядом с камином, понял, что ей от силы лет сорок – сорок пять, только она двигалась как-то боком и вся аж скрючилась. Ревматизм у нее, что ли? В руках женщина несла деревянное ведро, от которого сразу шибануло знакомым запахом перебродивших яблок. Поставив ведро прямо на пол рядом с нами и повесив глиняные кружки на его край, она как-то недобро на меня посмотрела. Настолько недобро, что моя рука непроизвольно потянулась к рукояти меча.

– Ты чевой встала-то? – тут же рыкнул на нее мужик. – Свой это. Я отца его знал. Из Шумилок он. А теперь иди отседаль, к детям иди, – он подтвердил свои слова жестом.

Ведьма, а никем иным она быть не могла, так же боком, но уже без злобы во взгляде, попятилась, все рассматривая меня, и только так спиной и дойдя до дверного проема, развернулась и затопала куда-то в глубину дома. Едва она скрылась, понял, что все это время даже не дышал.

– Ты не помнишь, но меня звать Гордей Норон, староста я теперь здесь, – он наполнил кружки и одну из них протянул мне. – Староста, потому как не осталось тутова никого больше из мужиков. Один я тут, да две бабки, да деток малых восьмица… – он тяжело вздохнул и, подняв свою кружку, сказал: – Ну, за встречу служивый, за твое возвращение живым, Стефан.

Мы несильно чокнулись, и я отпил сладковаты, слабоалкогольный напиток, в котором было не больше девяти градусов. Увидев, что Гордей пьет до дна, решил, что будет невежливо, если я только пригублю, так что, глубоко выдохнув, отправил содержимое без малого полулитровой емкости себе в рот, выпив все одним залпом, за что тут же удостоился уважительного кивка от старосты.

– Сразу видно, службу знаешь, – прокомментировал он. Эх! Знал бы он, как я пил в общаге универа, не удивлялся бы моей прыти! – Ну… Еще по одной. – Ничего не говоря, я только зачерпнул кружкой сидр из ведра. И мы вновь выпили. – Хорошо идет, – крякнул мужик, и его лицо впервые приобрело расслабленное выражение.

– Что тут у вас случилось-то? Мародеры? – как бы ненароком спросил я.

– Эх… Какие мародеры, – отмахнулся Норон. – То, что император почил два года назад и префекты начали делить власть, нас в этом захолустье-то почти и не коснулось. Даже вздохнули вольно. В прошлом вот годе даже налоги никто брать не пришел.

– Так что же тогда? – Мы наполнили кружки еще раз.

– Так то и случилось, что со всеми случилось полгода назад, – при этих словах я напрягся. И, как выяснилось, не зря. – Появились по всему свету люди необычные. Бессмертием одаренные. И так случилось, что много их пришло в нашу деревню. Сначала мы нарадоваться не могли. Пришлые были работящи, вежливы и… Любую работу дай, так с руками оторвут. Всех волков повыбили в лесах. Медведей-шатунов изничтожили, которые нам до того времени жизни не давали. Кладбище при старом заброшенном храме в лесу, что страх на нас наводило,

упокоили. Торговля пошла на радость. Новые лавки в деревне открылись. Зажили мы как в сказке… – он выпил полкружки и, недолго помолчав, продолжил: – Недолго, правда. Не прошла и неделя, как одному из пришлых приглянулся меч фамильный кузнеца нашего Троха, упокой его душу светлые боги. Предложили пришлые Троху купить этот меч. Он им отказал, но пришлые были настойчивы и настолько настырны, что довели кузнеца, слов отказа не понимая, что выломал он кол из забора да по спинам им и объяснил, что меч тот не продается. Ушли бессмертные, обиду затаив, а к вечеру вернулись впятером и убили Троха, меч деда его забрав. Мы их, конечно, поймали и хотели судить на вече. Но тут все бесы… – Я заметил эту оговорку и уже знал, что он мне расскажет дальше. – Собрались они вместе и попытались отбить своих у нас. Завязался бой, мы его выиграли, прогнав бесово отродье. Но не тут-то было, бессмертны эти порождения темных богов, что приняли вид людской. Бесы, как есть бесы, вежливые, приятные на вид и в обращении, а внутри гниль одна и чернота. Восемь раз они возвращались, убивая каждый раз по одному или по двое из наших. На девятый их приход за сутки у нас мужиков, меч держать способных, и не осталось, считай. Я тогда как раз ногу сломал и помочь не мог, – вздохнул он. – У знахарки лесной отлеживался, не знал, что тут происходит. Взяли бесы деревню на меч, поломали все, девок снасильничали, что поломать не смогли, то подожгли. Три дня они свой шабаш бесовый гуляли, детей сиротами оставляя…

Он говорил, а я прекрасно понимал то, о чем он рассказывает. Игроки… Как точно он дал им характеристику: не бессмертные, а бесы – бесово отродье. Будь у НПС во всех играх свобода воли, ни на секунду не сомневаюсь, так называли бы они нас во всех игровых мирах. И то, что кузнеца убили, нет в этом ничего необычного. В любой онлайн-игре введи патч, в котором можно убить НПСов-торговцев и забрать себе все, что они продают. А потом зайдите в игру через час и попробуйте найти хоть одного живого торговца. Если найдете, я удивлюсь, очень сильно удивлюсь… Нет, не все игроки сволочи, но никто из них точно не считается с НПСами, и даже разумные подписчики, узнав, что непись собирается судить и вешать таких же игроков, как они, поднимется в крике: «Что?!! Наших бьет какая-то программа! Да поубивать их всех, чтобы место свое знали!» Может, кто-то и попытается за НИПов заступиться, но и против своих, таких же игроков, никто не пойдет и бойне мешать, соответственно, не будет.

– Потом бесы ушли, бросили здесь все и ушли. Я вернулся от знахарки, но что я сделать-то могу? Мужик я тут один, получается, остался. Я к соседям на помощь звать, так везде беда похожая, а где-то, как в Солончаках, это на юг километрах в пятнадцати, так вообще никого живого-то и не осталось. Не у кого помощи просить. Так и остался я тут. Я, две бабки да пять девок с судьбой исковерканной, бесстыжими лапами бесов облапанными, да деток малых десяток без двух, – он вздохнул, допил сидр и зачерпнул новую кружку. – Зиму мы пережили, слава всем Светлым богам, лес кормилец наш, родит и кормит без перебоев. Даже некоторые дома в порядок привели. В общем, жизнь-то не кончилась, что бы ни свалилось на нас бременем, руки на себя накладывать есть грех великий. Только наша жизнь кое-как налаживаться начала, как неделю назад новая беда пришла. Заявился к нам барон Тьюдор из рода Олоров, с дружиной своею. Сказал, что два века назад эти земли у его рода отобрала империя, а теперь, когда империи больше нет, а власть префекта Запада слаба, он берет эти земли под свою руку и руку короля своего Лулода. Сказал, что подати ему теперь платить будем. Только какие же это подати-то?! Мы когда налоги императору платили, помню, стенали, что много с нас берут. Зря плакались. Этот забрал все. Даже петли с ворот бронзовые. Трех коровок последних и всех девок наших, сказал, будут его воинов тешить. Это ж подати разве, грабеж это… – Норон замолчал, невидяще уставившись в ближайшую стену.

Да, суровая судьба постигла эту деревню, настолько суровая, что деревни-то, похоже, тут и нет вовсе. В хорошую начальную локацию я попал, ничего не скажешь. Удружил мне НИП интерфейса, ой как удружил и ведь, скотина какая, все условия мои выполнил, гад, не придерешься.

– Ты голодный? – неожиданно и совершенно не в тему спросил меня Гордей. Прислушался к своим ощущениям и понял, что да, я голоден.

– Не хочу быть обузой, – все же ответил я, несмотря на то что желудок от этих слов протестующе взвыл, просто вспомнил, что мне надо показать себя в этой игре добрым и отзывчивым, поэтому и отказался.

– Какой обузой? Тут полное озеро рыбы, – Норон горько усмехнулся. – Я сеть вот с утра вытащил и уже пуд накопить успел. Так что, будешь копченой рыбы-то? Али побрезгуешь? – А ведь тут может быть так, что отказ от совместной трапезы – это признак того, что ты держишь зло на хозяина дома.

– Ну раз так, то не откажусь. Какой легионер от еды-то откажется!

– Пойдем тогда, – он поднялся, подволакивая ногу. – Рыба не здесь, а во дворе.

Встав с табурета, я пошел за ним, но тут Норон остановился и с удивлением произнес:

– Что, сидр тут оставим?

Хлопнув себя по лбу, вернулся и забрал уже на треть пустое ведро и кружки.

– Так-то лучше будет, – расплылся староста в улыбке.

Мы вышли из дома и, обогнув его, оказались в небольшом дворике, в центре которого расположилась сложенная из камней коптильня, от которой несло приятным ароматом ольхи. Достав из этой коптильни несколько окуней, размером с две моих ладони каждый, Гордей кинул их на чистую доску, лежащую между двумя деревянными чушками. Жестом он показал мне, что мы сядем на эти чушки. Я не привереда и легко последовал его примеру. В тех играх, в которых мне довелось играть, еда была совершенно безвкусна, но здесь… Сам не заметил, как буквально сожрал двух окушков и не заметил. Вкусно было невероятно! Давно я не ел ничего вкуснее этой виртуальной рыбы. Ах ты, Алан Вран, вот мастер и гений! Теперь я начинаю понимать, почему в этой игре осталось семнадцать миллионов подписчиков. А если здесь еще и секс реализован со всеми ощущениями, то, думаю, после первоначальной паники и резких отзывов, примерно через годик, в эту игру ломанутся толпы народа. Нет, не прокачиваться и не играть в РПГ, а просто вот так посидеть, выпить, покушать, любовью заняться!

Неспешно разговаривая, мы обильно покушали, заодно и ополовинив содержимое ведра. Встав на ноги, с удивлением понял, что меня покачивает и к тому же очень хочется в туалет. Объяснил Гордею свое желание, он только махнул рукой в сторону поваленного частокола. Отлив, вернулся, но староста уже начал прибираться. Видимо, обед, а точнее, если судить по положению солнца, то уже ужин, завершился. Сыто отрыгнув, подумал, что мне хватит, и так объелся, вот-вот живот треснет.

Взглянув на катящееся к закату светило, староста попросил меня помочь собрать рыбу и перетащить ее в подвал дома. Мне было не трудно помочь этому побитому «жизнью» программному боту. Едва мы закончили, как мне пришло системное сообщение:

Вам начислен опыт: 30 единиц. До следующего уровня вам необходимо набрать еще 70 единиц опыта.

Прочитав эту надпись, только усмехнулся. Вот тебе и первый квест, помог старосте, и ВИ засчитал мне экспу.

– Ты этого… На ночь глядя не уходи, – немного заплетающимся языком произнес Гордей. – Ложись наверху, там не постелено, но тебе не привыкать, ты же служивый.

– Спасибо, отец, – поблагодарил я его.

Не знаю, как программа это делает, но ощущал себя изрядно пьяным. Вот голова вроде работала четко, а ноги как ватные, как будто и правда настоящего сидра литра три выпил! Хотя нет, нечетко работала моя голова, я помню, что во время ужина меня тянуло признаться старосте, что я бес. Хорошо, что мне хватило остатков трезвости так не делать. К тому же спать хотелось невыносимо. С трудом поднялся наверх по крутым ступеням дома старосты, зашел в

пустую комнату, в которой была только грубо сколоченная лежанка. Снял с себя куртку, скатал ее и, положив под голову, почти мгновенно отключился.

Глава 5

Проснулся с первыми лучами солнца. Обычно я сова и лежебока, но сейчас, едва открыв глаза, понял, что чувствую себя полностью отдохнувшим и полным сил. И ни намека на похмелье! Если тут каждое утро буду так легко просыпаться, то вполне могу решить, что этот виртуальный мир нравится мне даже больше мира реального.

Потянулся на лежанке, которая, как оказывается, мне была коротковата. Хорошо-то как! За окном птички поют, солнышко встает. Идиллию портит только частый, какой-то надрывный кашель, доносящийся из-за стены.

Поднявшись на ноги, надел ботинки и спустился вниз, никого не встретив. Вышел на улицу, вспомнив, что видел сруб колодца во дворе дома старосты, туда и направился. Мои опасения, что колодец разрушен или завален камнями, не оправдались. Поднял полное ведро, точно такое же, как то, из какого мы пили сидр, жадно напился. Затем, раздевшись по пояс, окатил себя из него. Вытершись льняной рубахой, потом повесил ее на забор, а сам, голый по торсу, достал из ножен гладий и встал в стойку.

Начинать утро с зарядки, помню, что мне стоило выработать эту привычку. Больше года мучился, пока не приучил себя к этому. А так как хорошие привычки большая редкость, то поддерживать их надо несмотря ни на что, и провести утренние упражнения стоит даже в том случае, если ты находишься в виртуальности.

Начал с уже привычных «Четырех башен», провел двадцать повторов и переключился на более сложный комплекс «Пик севера». Это упражнение дают не ранее чем на четвертом году занятий, его сложность в том, что он подводит ученика к тому, что и атака может быть защитой. Каждое движение в нем является атакующим, при этом из-за движения ног и поворотов корпуса атакующий одновременно ставит и защиту. Для его выполнения необходимо такое понятие, как чувство меча, именно это ощущение я и пытался поймать, слиться со своим клинком. В реальности мне такое дается уже без каких-либо проблем, но еще ни в одной виртуальности, какое бы полное погружение она ни обещала, это чувство не пробуждалось. Не пробуждалось до сего раза. На двенадцатом повторе я ощутил то самое непередаваемое ощущение единения с оружием. Швейцарская школа короткого меча лишена украшательств, красивых позиций и прочих пускающих пыль в глаза зрителя красивых движений. Это просто голый функционал. Если ката восточных школ напоминают вальс, если французские комплексы похожи на полет шмеля, то швейцарские упражнения можно разве что сравнить с движениями робота. Ничего лишнего, ничего пустого, меч в каждый момент времени находится ровно там, где надо, эта школа – не искусство, а ремесло. В этом и есть ее главный недостаток, она ограниченна, ее разрабатывали, чтобы учить наемников, поэтому она не так популярна, ее адепт вряд ли когда-нибудь выиграет какие-нибудь соревнования. Ее преимущество в ином, в легкости обучения и понятных правилах. Если сравнивать грубо, то мастер французской школы или итальянской выиграет у мастера школы швейцарской. Это почти всегда верно, но касается только тех, кто достиг мастерства, а вот средний боец моего стиля, в основном, сильнее среднего бойца из тех, кто учится у тех же французов или итальянцев. Так как моя задача была не выигрывать соревнования, а зарабатывать деньги в виртуальности полного погружения, то я и выбрал в свое время эту непопулярное направление, и с тех пор ни разу об этом не пожалел. Потому как настоящих мастеров в играх мне встретилась всего пара, а вот средних бойцов было намного больше, и в поединках с ними швейцарская школа показала себя как нельзя лучше.

Завершив четвертый десяток повторов комплекса, остановился и после салюта отправил клинок в ножны.

– Это же где такому учат? – на деревянной чушке, вытянув вперед негнущуюся ногу, сидел Норон и внимательно смотрел на меня.

Так как я с утра, пока валялся в кровати минут пять, прочел свою легенду еще раз, то мой ответ был прост и непроверяем.

– Мой легион шесть лет провел на Восточном континенте, – пожал плечами, произнося это. – Возможно, там и научили. И доброго вам утра, отец.

– Ларса приготовила грибную подливу, – будто и не спрашивал ничего до этого, перевел тему разговора Гордей и закашлялся. – Кхе, кхе, кхе… Завтракать будешь или так в путь пойдешь дальше?

По правде, мне тут делать было нечего, эта локация когда-то была «песочницей», но сейчас таковой не являлась, опыта мне тут заработать было негде, так что и правда надо было уходить. Но вот позавтракать – эта идея была неплохой!

– Если не обременю, то спасибо за приглашение, – коротко поклонившись, снял рубаху с забора, она уже как раз высохла, и я ее надел, не голым же по пояс за стол садиться.

– Ну пойдем тогда, – тяжело поднявшись, староста махнул рукой и поковылял к ступеням.

Завтракали мы на первом этаже, в уже знакомой мне большой комнате с камином. Только мебели там стало побольше ровно на один стол. Едва мы уселись на табуреты, как вошла закутанная с ног до головы в темную ткань женщина. Точнее, мне показалось, что она молодая женщина, так как двигалась она плавно, руки, расставляющие тарелки, не дрожали, но едва я увидел ее ладони, кожа на которых была иссохшая и вся в морщинах, как тут же обратил внимание и на иные детали. Эта была явно не молодая девушка, а скорее глубокая старуха лет за семьдесят, при этом просто сохранившая подвижность. Звали ее Ларса, молча накрыв нам на стол, она тут же удалилась, почти бесшумно скрывшись в дверном проеме.

За завтраком Гордей расспрашивал меня, куда собираюсь направляться, и намекал, что он был бы не против, если бы я остался в Озерной. Он, как ему казалось, очень издалека подводил меня к мысли, что стоит мне остаться, и через полгодика он передаст мне полномочия старосты. Но мне это было не интересно – быть старостой деревни из одного дома. Сделав вид, что не понимаю его намеков, рассуждал о том, что пойду на юг, там море и тепло.

Так как у меня не было с собой никаких вещей, то, позавтракав, я тепло поблагодарил этот дом и сказал, что мне пора. Мол, у вас, конечно, хорошо, но обременять вас не хочу, да и ждет меня дорога дальняя. Гордей вышел провожать меня на крыльцо один, обе бабки остались в доме.

– Да не оставят тебя светлые боги на твоей дороге, – едва Норон это произнес, как его вновь скрутил жестокий кашель.

– Отец, ты бы травки попил какие, с таким-то кашлем. – Мне даже пришлось подняться вновь на крыльцо и похлопать его по спине.

– Да вот, неделю назад хворь напала, ничего от нее не помогает, – покачал он головой. – Как барон с дружиной ушел, так и кашляю.

Неделю назад? Я думал, у него это старческий кашель, а это может быть банальная болезнь. А раз так, то у меня есть неплохой шанс получить экспу и заодно показать местному ВИ, что я забочусь о людях.

– Отец, у меня остался навык лечения, давай попробую тебя от кашля избавить, – тут же предложил ему.

– А ты что же, лекарем был при легионе? – Вот черт, ему вылечиться предлагают, а он вопросы задает!

– Нет, бойцом я был, бойцом, но на востоке столько разных болячек, что без навыка лечения долго не протянешь, – ответил я ему с усмешкой.

– Так это, денег-то у меня нет, – развел руками Гордей. – Отобрал все барон, так что мне за твое лечение и заплатить нечем будет.

– Отец, ты меня накормил, приютил, а я с тебя деньги за лечение брать? – сделал вид, что искренне возмущен. – Не по-человечески это. Дай добром на добро ответить…

– Ты извини, – тут же начал оправдываться староста.

В общем, что-то ему говоря, усадил его на крыльцо и, велев не шевелиться, произнес заклинание «Излечения легких болезней». Опять сдавило грудь, да так, что дышать не было возможности, но я вытерпел. Только вот после моего каста староста вновь закашлялся.

– Что, не получилось, служивый?

– Ты молчи и не мешай, – тут же заткнул я его. То, что лечение на сработало, к этому я был готов, как-никак, а в описании заклятия четко указана вероятность излечения.

На пятый раз виртуальные кубики легли как надо. Излечение сработало, и я увидел такую приятную для лица любого геймера надпись.

Вы получили 150 единиц опыта.

Вы получили уровень 2.

До следующего уровня 120 единиц опыта.

Вам доступно для распределения 1 очко характеристик.

Ну вот! И добреньким себя показал, и в накладе не остался! Так, с распределением характеристик пока повременю, мне не к спеху.

– Ну вот, отец! Если я берусь что-то делать, то довожу дело до конца. Здоров ты теперь, кашель больше не будет тебя одолевать, – встав на пошатывающихся ногах, это лечение вымотало меня, как десятикилометровый забег, похлопал его по плечу.

Я ожидал благодарности или равнодушия или простого спасибо, но никак не того, что последовало далее. Как клещ, староста вцепился в меня обеими руками и, смотря глазами полными слез, произнес:

– Лекарь! Спаси мою внучку, плоха она совсем, спаси, век обязан буду. Одна она у меня, дочка в могиле давно, внучка одна осталась, да и та скоро отойдет в мир духов. Спаси ее, не дай моему роду прерваться, что угодно для тебя сделаю.

– Ты, это… – с трудом оторвав от себя его руки, сказал: – Ты забудь эти слова. Должен буду, век служить буду. Земляки мы аль нет? Смогу помочь – помогу, без всякой службы твоей. Время сейчас тяжелое, если люди друг другу помогать не будут, то все скоро зверями станем!

Ох, как тяжело мне дались эти слова. Отказываться от службы НПСа и возможных от нее выгод. Это уж точно было не в моих правилах. Кто знает, чего я лишаюсь, может, он клад какой знает или квест уникальный может дать, а может, просто помощником верным бы стал. Но помня слова брата, сказал то, что сказал. Местный ВИ должен увидеть меня с хорошей стороны.

Рассыпаясь в словах благодарности, Гордей потащил меня на второй этаж. Там было множество комнат, он довел меня до самой дальней от лестницы и, открыв дверь, пригласил меня зайти. В небольшом помещении, едва ли не меньше девяти квадратных метров, стояла кровать, на которой лежала, закутанная с ног до головы, бледная как сама смерть, маленькая девочка. Рядом с ней на табурете сидела скрюченная ведьма. Увидев меня, она опять так зыркула, что у меня душа в пятки ушла. Норон объяснил Микле, что я его вылечил и попробую теперь вылечить внучку его – Анари. Ведьма что-то зашипела, но все же послушала приказ старосты и вышла из комнаты, и я тут же вздохнул с облегчением.

Подойдя к кровати, осмотрел девочку. Ей было от силы лет одиннадцать, была она бледна как мел, но при этом горяча как пламень. Дышала она очень тяжело, хрипы и бульканье доносились из ее горла. Сама девочка была без сознания. Я не доктор, но даже на мой дилетантский взгляд, случай очень запущенный, как минимум двусторонняя пневмония или что-то похожее.

– Отец, что же вы так запустили-то здоровье внучкино? Лекаря нормального звать надо было раньше. – Кажется, я зря взялся ее осмотреть, мое заклятие имеет шанс вылечить такую болезнь как один к тысяче! Да я коньки раньше откину, чем она выздоровеет, с учетом того, как это лечение меня выматывает.

– Нет лекарей, Стефан. Наш, местный, так полгода назад убили его бесы. Травница лесная пропала давно, никто не знает куда. Соседние деревни порушены. Да и не думали мы, что так все сложится, думали, простуда, и молодость ее легко одолеет. А оно вона как сложилось. – На старосту было больно смотреть, так он корил себя. – Да и куда я со своей ногой пойду-то? Ближайший лекарь в городе только, а даже телеги и лошади нет.

– А Микла, она же явно знает толк в магии и в травах.

– Микла… – горестно вздохнув, произнес Норон. – Она по другой части, она лечить и жизнь восстанавливать не умеет, – крякнув с досады, он продолжил пояснение: – У нее другие таланты, совсем другие…

Кивнул ему, кажется, я понял, что он имеет в виду под другими талантами. Эта ведьма из тех, кто не дарит жизнь, а ее отнимает. Усевшись на табурет, положил руки на горячий лоб девочки и произнес заклинание излечения. Будь проклята эта необходимость быть добреньким, без этого ни за что не взялся бы за это обреченное на провал задание. Но если даже не попытаюсь, то боюсь ВИ сделает правильные выводы о том, какой я на самом деле, а этого бы не хотелось.

Я повторял «Излечение» раз за разом, но все без какого-либо результата. Если не считать за таковой все накапливающуюся мою усталость. Примерно после пятнадцатого заклятия вдруг сообразил, что мое тело меня не слушается, и я сползаю с табурета. Мир вокруг закружился, и я непременно бы приложился лбом о пол, если бы чьи-то сильные руки меня вовремя не подхватили, а потом все вокруг погасло.

Очнулся я в той же комнате, где и провел ночь. Только вот в этот раз я был не один, рядом, прикладывая мне ко лбу холодный компресс, сидела бабка Ларса. В этот раз мне удалось разглядеть глубокие морщины на ее лице. Увидев, что я очнулся, она тут же закрыло лицо тряпкой и поспешила выйти. Сев на край лежанки, потянулся. Вроде я не заболел, тело в норме, усталости и кашля нет. Пока осматривал себя, пришел Гордей.

– Ты извини, что попросил тебя то, что не по плечу. Я понимаю, что дело лекарское трудное, не надо мне было тебя просить. Только себя угробишь.

– Так! Отец! – вскочив на ноги, бодро хлопнул его руке. – Пятый пограничный никогда не сдается! Долго я в отключке был?

– Час.

– Ну вот! – Это было не так и плохо. – Веди к внучке, буду пробовать опять.

На самом деле я не верил, что девочка проживет столько, чтобы прокнул шанс на удачный исход заклинания. Она умрет раньше, чем оно сработает, я это знаю, но у меня нет выхода. Если я брошу умирающую девочку, то ни о какой апелляции и речи быть не может, ВИ не будет волновать, что это не настоящая девочка, а НИП… И вообще, может, это все этим ВИ и подстроено, чтобы протестировать меня. Не думаю, что так оно и есть, ну а вдруг? Слишком велика цена, чтобы я плевал на такие шансы.

В этот раз меня хватило на двадцать заклинаний, прежде чем я отключился. Конечно, никакого положительного эффекта я не добился, если не считать за таковой только то, что излечение теперь у меня стало четвертого ранга. В любой иной игре и при иных условиях давно плюнул бы на это занятие, мне не было никакого дела до того, умрет эта непись или же нет. Но то, что я думаю, было не важно, куда важнее как показываю себя для местного ВИ, по этой причине, едва очнувшись, наскоро перекусил копченым окунем и опять пошел в дальнюю комнату.

С каждым разом я держался все дольше и дольше, прежде чем отключиться. Но все равно девочке было только хуже и хуже. На девятый раз, когда солнце уже заходило, очнувшись, понял, что так дело не пойдет.

– Гордей, – обратил на себя внимание старосты. – Ты говорил, в деревне восемь детей.

– Да, – Норон выглядел очень уставшим, будто вместе со мной выматывал себя лечением.

– Остальные здоровы?

– Четверо здоровы, а трое, Шанси, Роган и Зари, болеют, но не так серьезно, как внучка моя.

– Веди к ним. Если их болезнь запустить, то и они могут умереть, – увидев, что он поменялся в лице, пояснил: – Я не бросаю попыток помочь твоей внучке. – Как бы ему объяснить, что так я, возможно, подниму уровень, кину статы в энергию и смогу лечить более эффективно? – Если получится их вылечить, я буду больше знать об этой болезни, и шансы вылечить Анари будут выше.

Ни слова не сказав, староста отвел меня в большую комнату на втором этаже. В той комнате было восемь кроватей, но заняты были только три. На них лежали совсем малые детки, две девочки и мальчонка, все примерно погодки лет восьми. Рядом с ними сидела старая бабка и обтирала их влажными тряпками, видимо, сбивая жар. Эти дети были в сознании и даже болтали, с любопытством разглядывая меня. Это, скорее всего, означало, что их болезнь не так запущена, а значит шанс вылечить каждого из них у меня равен десяти процентам.

Сперва попробовал вылечить мальчишку, на вид ему было хуже всех. Приготовился читать раз двадцать «Излечение», но оно сработало всего лишь с пятого раза!

Вы получили 550 единиц опыта.

Вы получили уровень 4.

До следующего уровня 270 единиц опыта. (730 опыта, пятый уровень достигается при значении 1 000 опыта)

Вам доступно для распределения 3 очка характеристик.

Ура! Если так пойдет дальше, вообще супер! Пять сотен сразу! Странно, почему так? За излечение старосты дали намного меньше, почему же сейчас больше? Что-то я не понимаю, как тут экспа начисляется, за одно и то же действие по-разному, что ли?

Всего один раз отключившись, я вылечил и двух девочек. При этом за каждое лечение мне дали всего по сто пятьдесят опыта. Я, конечно, получил пятый уровень, но все равно как-то странно, что за скачки в экспе? За достижение десятки в любой из характеристик давали бонус, увы, я не уточнил какой, просто всплыло в памяти, а значит, значит, мне надо где-то заполучить еще экспы. Но где?

– Гордей… Покажи мне здоровых деток.

– Зачем тебе?

– Проверить хочу, вдруг болезнь притаилась и ждет своего времени в одном из них?

– Странно… – покачав головой, Норон все же отвел меня к здоровым деткам.

Несмотря на поздний час, детишки не спали, а играли в пустой комнате на первом этаже в березовые кубики. Староста представил меня им и начал подзывать их ко мне по одному.

– Салий.

Ко мне подошел белобрысый мальчуган лет девяти.

«Не обнаружена цель для заклятия». Значит здоров. Махнул рукой, и Гордей позвал следующего.

– Валарий.

Мальчик был очень похож на первого подошедшего, но младше его года на два.

«Не обнаружена цель для заклятия». Следующий.

– Дилара.

«Не обнаружена цель для заклятия». Кажется, моя надежда на экспу провалилась. Но вот подошла последняя девочка, с широкой доброй улыбкой она, стесняясь, покосилась на меня.

– Елама.

И тут, к моему удивлению, «Исцеление» сработало! То есть оно не вылечило девчонку, но запустилось, а значит ребенок болеет! С третий попытки я ее излечил. И получил без малого тысячу сто опыта! Тысячу сто и стал седьмым сразу, перескочив через уровень! За что гебена

вошь? Ее лечить было легче всех, почему так много? Почему? А может, все дело не в самом лечении? Интерфейс же упоминал, что экспа начисляется непосредственно ВИ… А может ли быть так, что дополнительный опыт я получаю за нестандартные или просто, с его точки зрения, «правильные» решения? Так решил не запускать болезнь у тех, кто уже заболел, за это и получил столько экспы при первом излечении. А сейчас, приняв неочевидное решение проверить на заболевание внешне здоровых деток, я и получил столько опыта!

Кинув пять характеристик в энергию, одну оставил про запас. За что получил на десятке «энергии» плюс пятьдесят маны к базовому значению.

Объем маны – 225 (150 базовых + 50 % (5 % за каждое очко в характеристике «энергия»))

А неплохо! Очень неплохо. Имеет смысл вообще все характеристики апнуть до десятки, оно того, похоже, стоит! К тому же ранг «Излечения» теперь был третьим, и я не так уставал при применении этой магии.

Сходил к колодцу и, наполнив большую бадью холодной воды, притащил ее наверх, к кровати больной. Теперь, когда чувствовал, что вот-вот отключусь, вставал с табурета и окунал голову в эту бадью. Давно опустилась ночь, а я все пробовал и пробовал. Да, под утро, свалившись без сил, с удовлетворением подумал, что «Излечение» теперь у меня первого ранга, но толку для девочки от этого не было, болезнь не давалась мне. Шанс один из тысячи – увы, не гарантия того, что именно на тысячный раз все и сработает. Я никогда не был везучим, так что вполне вероятен такой исход, когда и после десятитысячного прочтения заклятия девочка не излечится. Правда, она и не доживет до того времени, уже сейчас она дышала прерывисто и с изрядным трудом. На этом свете ее держали только какие-то отвары ведьмы. Та, надо сказать, видя, как я стараюсь и не щажу себя, уже не зыркала на меня злобно, но и приятным ее взгляд было все равно не назвать.

Проснулся я, уже когда солнце было в зените. Наскоро перекусив тем, что принесли, и даже не почувствовав вкуса, вернулся к Анари, где и провел весь вечер. Уже когда зашло дневное светило, в доме поднялась какая-то суета, но пришла бабка Ларса и сказала, что волноваться не о чем, а также она принесла мне еды. В эту ночь я не спал также, раз за разом, уже на полном автоматизме, без веры в успех читая «Излечение». Под утро, когда понял, что сил не осталось, улегся прямо рядом с детской кроваткой. Уже в полудреме слышал что-то похожее на звук спускаемой тетивы где-то за стеной. Но, по правде, устал до такой степени, что раз никто не зовет на помощь, то буду спать.

Днем, проснувшись, минуты полторы держал голову опущенной в бадью с уже теплой водой, приходя в себя. Надо было заняться упражнениями, но такое ощущение, что к ногам как гири привязали. С трудом взгромоздившись на табурет, уже привычно начал читать «Излечение».

Часа через три пришел Гордей. Спросил у него, что за суета была ночью, но он только махнул рукой и сказал мне не волноваться, что нет ничего такого, с чем он бы не справился. Не хочет говорить или, что вероятнее, не желает меня отвлекать от внучки, которая уже была очень и очень плоха и почти не дышала. Новый день прошел так же, как и предыдущий, я выматывал себя, внутренне матерясь на то, что занимаюсь совершенно бессмысленным занятием только по той причине, что, возможно, за моими действиями кто-то наблюдает. А вдруг до меня нет никому никакого дела? Вдруг я зря себя истязаю? Может, все предположения брата чушь и бред? Может и так, ну а вдруг? Это «а вдруг» и удерживало меня на этом проклятом табурете гораздо сильнее, чем может удержать любой суперклей.

Пришла ночь, и вновь, тяжело приволакивая ногу, топал по коридору второго этажа Гордей, к тому же мой чуткий слух уловил, как два раза била тетива по кожаной перчатке. Но не хочет говорить мне ничего, и бог с ним. Я превратился в автомат, в робота, который умеет только одно: читать, постоянно повторяя одно и то же заклинание. Не верил я ни во что, ни в

то, что я вылечу девочку, ни в то даже, что Норон после того, как его внучка умрет, выпустит меня живым из этого дома. Нет, он ничем этого не показал. Но когда он смотрел на меня, в его глазах было столько надежды, что, когда эта надежда не оправдается, уверен, у него поедет «крыша».

Примерно за час до рассвета, когда окунание в бадью уже не помогало, мелькнула надпись.

Вы получили 2 000 единиц опыта.

Вы получили уровень 9.

До следующего уровня 370 единиц опыта. (4 130 опыта, десятый уровень достигается при значении 4 500 опыта).

Вам доступно для распределения 3 очка характеристик.

На полном автомате применил «Излечение» еще раз и увидел надпись: «Не обнаружена цель для заклятия». Приложив ухо к груди девочки, услышал, что ее сердце бьется ровно и дыхание лишено хрипоты. У меня получилось! Сколько я пытался? Две, три тысячи раз? Не помню, давно сбился со счета, но главное, получилось! Какое-то странное у меня ощущение, даже опыт так не радует, как то, что девочка-НПС здорова. Уж не заболел ли я такой болячкой, как сочувствие и доброта? Чур меня, чур! А это приятное чувство, скорее всего, просто удовлетворение от хорошо сделанной работы. Да, так и есть, просто чувство победы, я справился!

Вот вновь тяжело затопал Гордей, при этом скрипнула дверь соседней комнаты. На негнущихся ногах, стараясь не шуметь, подошел к окошку и выглянул во двор, через щели в ставнях.

При свете местной луны легко разглядел белый костяк скелета, который протиснулся через дыру в частоколе и пошел к дому. Обычный такой скелет, я таких сотни тысяч видел в других играх. Только вот в глазницах этого полыхали кроваво-красные огоньки, а в его руках был зажат костяной топорик. Простой такой топорик, рукояткой ему служила бедренная кость, которая была расщеплена с одного конца и в этот расщеп вставлена человеческая лопаточная кость.

Гулко зазвенела тетива, и стрела, полыхающая алым наконечником, вонзилась в глазницу скелета, тот упал на одно колено, но вновь поднялся и упорно пошел к дому. Но прежде, чем он сделал еще пару шагов, вторая стрела пробила ему другую глазницу. Скелет пошатнулся и рассыпался по косточкам. Тут же из-за угла дома, довольно проворно для своего возраста, выскочила бабка Ларса и, подобрав стрелы, метнулась обратно.

Нет! Ну их всех! Спать! Спать и еще раз спать, а все вопросы, все вопросы Гордею я задам уже днем, сейчас нет сил просто ни на что. Свернув куртку, подложил ее под голову и лег на пол. Было что-то очень приятное вот так вот засыпать, когда рядом сопела здоровая девочка, которую я вылечил сам.

Глава 6

Проснулся я сам, никто меня не будил. С удивлением понял, что, пока спал, девочку из этой комнаты забрали. Это как же меня отключило-то, что не слышал ничего? А ведь раньше думал, что сплю чутко. Внезапно меня обуял страх, что пришли скелеты и забрали ее. Но это длилось только мгновение, ровно до того момента, как сообразил: приходили бы мертвяки, то очнулся бы я не здесь, а в точке возрождения. Не думаю, что у нежити тут в привычках оставлять кого-то в живых.

Стараясь издавать как можно больше шума, спустился вниз, никого не встретив. Если бы не запах, идущий с кухни, то подумал бы, что дом оставлен, такая тишина в нем стояла. Днем выходить во двор я не опасался, нежить редко гуляет под светом солнца, да и то, что дверь была не заперта изнутри, наводило на мысль, что Гордей не опасается нападения скелетов.

Подняв полное ведро из колодца, разделся полностью, даже сняв трусы, меня не волновала нагота, а вот едкий запах пота, идущий от моего тела, наоборот – жутко раздражал. Матюгаясь через зубы, обливался холодной водой и пританцовывал на месте. Как же хочется нормального душа, мыла и мочалки! Можно было, конечно, и банькой обойтись, но, насколько помню, Норон говорил, что деревенскую баню давно сожгли. Так что приходилось вот так и умываться ледяной колодезной водицей. После умывания попрыгал и помахал руками и ногами, стряхивая капли влаги. После чего, так как погода стояла прохладная, быстро оделся.

Проведя ладонью по щеке, понял, что у меня уже щетина и неплохо было бы побриться, только вот кроме меча у меня с собой ничего не было. Решив не искушать судьбу, я не стал бриться гладием, эта затея мне показалась дурной.

Как только я оделся, ко мне молча подошел Гордей. Посмотрел мне в глаза, открыл рот, но ничего сказать не смог, так и стоял, наверное, секунд тридцать, хватая ртом воздух. Затем, видимо, не найдя нужных слов, он крепко обнял меня. Так мы и простояли чуть ли не три минуты, пока я не сообразил, что он отпускать меня не собирается. Кое-как, надо сказать, с превеликим трудом, оторвав его от себя, отстранил на расстояние вытянутой руки.

– Ты… Это… Этого… Я… – он пытался что-то говорить, но слова никак не давались старосте.

– Гордей, все нормально. Я двенадцать лет защищал людей этой страны вдалеке от дома, неужели теперь не помогу землякам? – постарался произносить слова как можно спокойнее. – Могло не получиться, но получилось. Ты не меня благодари, а Светлых богов, в излечении твоей внучки их участия намного больше, чем моего.

Хорошо, что Гордей взял себя в руки и не расплакался от благодарности, а то вообще не знаю, как в таких случаях надо поступать! Увел его в дом, где баба Ларса уже накрыла на стол. Уткнувшись новом в глиняную тарелку, Норон произнес через силу:

– Не знаю, чем тебя и отблагодарить, служивый. Нет у меня ничего, все унесли баронские гридни.

Отложив деревянную ложку в сторону, я положил ладони на стол и сказал:

– Гордей, прекрати. Не нужно мне от тебя ничего. Ты меня приютил на ночь глядя, накормил. Я что, зверь какой, благодарности не знающий? Не обижай меня.

– Нет! Что ты! – замахал руками в ответ староста. – Я же просто добро оплатить хочу, так нечем…

– Ты уже все оплатил, своей добротой, не надо мне от тебя ничего. – Взяв ложку, принялся доедать похлебку, показывая, что этот разговор закончен.

Покушав, дождался, пока доест Норон, и только после этого спросил:

– Я видел скелета, что попытался в дом пробраться этой ночью. Видел, как ты его упокоил.

– Кхе, – немного даже покраснев, произнес Гордей. – Видел, значит. Не хотел тебе отвлекать. – Ну да, как я и думал. – Да и нет ничего опасного в них. Видимо, опять кладбище у старого храма неспокойно. Эти костяки не опасны, и раньше приходили, но не чаще двух-трех за ночь. Я справлюсь. Мы тут привычные к этому.

Не успел я кивнуть на его слова, как скрипнула входная дверь. В комнату, как обычно, вся перекошенная, зашла ведьма. Зашла, замерла на пороге и заговорила, очень приятным и мелодичным, так не вяжущимся с ее внешностью, голосом:

– Норон, в этот раз все плохо, – покачав головой, она доковыляла до стола, облокотилась на него и продолжила: – Я ходила на упокоище. Только что. Костяки бродят там всюду, рыщут, как волки голодные. Днем рыщут. – Обратил внимание, что Гордей при этих словах немного побледнел. – Это значит, пробуждается лич. – Ее слова, как камни, падали в полной тишине.

«Твою за ногу, да в бога душу мать!» – тут же подумалось мне, какой лич в начальной локе?!! Лич в начальной локации!!! В голове не укладывается. Да и как же обещание НИП интерфейса, что тут нет агров? Но через секунду сообразил, а не было тут агров, пока я не появился, и не было. Видимо, программа посчитала, что раз есть игрок, то надо запускать эвенты, квесты и прочее. Вот и запустила на мою голову!

– Уходить надо! – поднявшись из-за стола, проговорил староста. – Уходить отсель и детей уводить.

– Куда ты пойдешь, с ногой твоей? Тебя любой костяк догонит. А они явно ищут, кого бы в жертву принести и лича из упокоища вызволить! В доме шансов отбиться больше, – осадила его ведьма.

– Это пока больше… – возразил ей староста. – А войдет в силу лич, ему эти стены не помеха. Уходить надо, останемся, так сами помрем и детей погубим.

Сижу, молчу, слушаю. А сам думаю, как бы понезаметнее отсюда сбежать, да еще повод такой придумать, чтобы для ВИ правдоподобным показался. Но как назло, кроме как свалить отсюда по-английски, никаких иных мыслей не возникало. А так мне поступать нельзя, брошу детей здесь, и что «подумает» обо мне ВИ? Точно ничего лестного о моей личности в этих мыслях не будет.

– Не уйдем… Уже этой ночью вылезет тварь эта, и все… Он живых далече чует, не успеем мы с твоей ногой да детками малыми уйти. Тем более внучка твоя слаба после болезни и не ходит еще, – сплюнув прямо на чистый пол, сказала старуха. – Быстро он в силу входит, нежить проклятый. Я могу его упокоить. Знаю слова и ритуалы нужные. – Микла попыталась гордо выпрямить спину, но у нее это не получилось, и, тяжело вздохнув, она продолжила: – Но я должна видеть упокоище, и мне никто не должен мешать во время ритуала. А там костяков видимо-невидимо, почуять меня и остановить попытаются. А два дела, ритуал вести и отбиваться от них, это я не потяну, чай не молодая…

– Так пошли! – Гордей уверенно двинулся к прислоненному у камина луку. – Раз до ночи время есть, то успеем. Я тебя прикрою.

– Чегой ты прикроешь-то, старый! У тебя стрел осталось заговоренных десяток, а простыми по костякам бить – только наконечники переводить, толку от тебя там как от козла молока будет. – Ага, видимо, тут, как и во многих иных играх, скелеты плохо восприимчивы к стрелам и иному колющему урону, да и промахнуться по ним, думаю, легко: скользнет стрела по кости и уйдет в сторону, урона не нанеся. – А там тварей этих намного больше десятка. Ларсу с собой возьмешь, чтобы как сегодня ночью тебе за стрелами бегала? Так детей одних оставишь? А ежели придут сюда костяки, пока мы на кладбище заняты? Не дело это… Не дело.

– Тогда уходить… – уверенной хваткой бывалого лучника, Гордей накинул тетиву на свое оружие. – От случайных скелетов отобьемся в дороге.

– Стойте. – А, черт! Куда меня тянет-то? А с другой стороны, куча скелетов – это возможная куча экспы. Ну не получится у меня, так кроме уровня и не потеряю ничего. – Микла, я пойду с тобой и прикрою от костяков, пока ты занята ритуалом.

– Ты? – Ох и недобрый же у нее взгляд. – А справишься, ты же обнулен был… – Ясно ее сомнение, но жажда экспы заслонила мне все…

– Я дюжину лет служил, и хоть память покинула меня, как держать меч помню.

– Много тебе поможет-то твой ножик-переросток, – по-старчески фыркнула ведьма в ответ.

А вот тут она, как это ни странно, но, похоже, права, короткий меч – не то оружие, которым будет удобно отбиваться от толпы костяков. Впрочем, я когда-то занимался с боевым шестом, так что выход можно найти.

– Я свой меч о нежить эту марать не собираюсь, – вскинув подбородок, посмотрел на ведьму как на пустое место. – Мне бы дрын какой или посох ясеневый. Им и приголублю их белые черепа.

– Посох? – тут же отозвался по-прежнему стоящий у камина Гордей. – Есть у меня, с ним от знахарки лесной выбирался, когда нога совсем плоха была. Как раз ясеневый. Только это простой посох, не боевой.

– Мне и такого хватит, – кивнул ему.

Мои мысли вертелись вокруг того, что эта деревня – нуболэнд, то есть скелеты тут от первого до десятого уровня, иначе игровой процесс не имел бы смысла, а значит шансы у меня неплохи! Одно только настораживает, все та же мысль: какого черта делает рядом с местом, предназначенным для нубов, лич?!

Староста громко позвал Ларсу, и та вскоре принесла мне посох. Зря Гордей не считал его оружием, вполне так даже неплохое. Его высота, если поставить на пол, была не ниже моего роста, а сам он удобно лег в ладони.

Походный ясеневый посох (уровень 1): урон 15–20 +5 %. Тип урона дробящий.

Ну вот, прямо то, что доктор прописал! Ему бы еще железные или бронзовые навершия… Вообще шикарно было бы, но кузнеца тут нет, так что это останется просто мечтами.

– Мне подходит, – прокрутив несколько вертушек, вынес свой вердикт. – Для скелетов самое то.

– И правда не забыл, – посмотрев за моими упражнениями, удовлетворенно цокнула языком ведьма. – Ну, пошли тогда, боец, память потерявший.

Что, вот так сразу? А как же подготовка там какая-нибудь?

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.