

# ОДИНОЧКА ДОРОГА МЕЧЕЙ



АЛЕКС КОШ

WarGames

Литагент Алекс Кош

# **Одиночка. Дорога мечей**

«Автор»

2014

**Алекс Кош Л.**

Одиночка. Дорога мечей / Л. Алекс Кош — «Автор»,  
2014 — (WarGames)

ISBN 978-5-17-086847-6

«Арктания» – виртуальная игра в стиле стимпанк. Магические заклинания, заколдованные артефакты, паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы здесь – часть обыденной жизни. Бывший паладин, а ныне кузнец Корн; жрица богини Элени, знахарка Амина; великий лучник, а теперь простой охотник Лерт; гном-подрывник Фрам; колдун Ратмир. Что объединяет всех этих персонажей помимо того, что каждый из них был сослан в глухую деревеньку на границе с землями орков за провинности перед Императором? Почему именно здесь начинает свой путь персонаж геймера Андрея, стеклодув Фальк? Может ли виртуальная богиня влиять на реальный мир и что ей нужно от Андрея как в игре, так и вне ее?

ISBN 978-5-17-086847-6

© Алекс Кош Л., 2014

© Автор, 2014

# Содержание

Часть 1	6
Глава 1	6
Глава 2	15
Глава 3	28
Глава 4	32
Глава 5	41
Глава 6	47
Глава 7	57
Конец ознакомительного фрагмента.	60

# **Алекс Кош**

## **Одиночка. Дорога мечей**

Любое использование материала данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается.

© А. Кош

© ООО «Издательство АСТ»

## Часть 1

### Стеклянная роза

*«Создание капсул виртуальной реальности – фантастика, и фантастикой останется. Наши технологии не позволяют имитировать реалистичные ощущения, необходимые даже для частичного погружения в виртуальный мир».*

***Из интервью специалиста по компьютерным технологиям.  
18.08.2014***

*«Российский Институт по исследованию мозга смог создать первый в мире прототип шлема, способного воздействовать на нейроны мозга и заставлять человека испытывать конкретные ощущения, чувства и даже эмоции. Кроме того, возможна и обратная связь – впервые лишенный руки испытуемый смог с помощью мысли не просто управлять электрическим протезом, но и выполнять сложнейшие действия, например, играть на фортепьяно».*

***Новостная лента всех тематических порталов Интернета.  
04.11.2016***

*«Первые капсулы виртуальной реальности представлены на выставке ИнтерГейм 2020. Ваш покорный слуга опробовал это чудо на себе, и с уверенностью могу заявить, что это нечто невероятное! Даже без предварительной настройки, на которую, по словам разработчиков, требуется от двух до трех часов, ощущения просто удивительные. В качестве теста я смог прогуляться босиком по траве, ощутить запах цветочной поляны, и даже попробовать на вкус землянику. Это прорыв в игровой индустрии!»*

***Журнал «Территория игр»***

## Глава 1

Наконец-то!

Я нетерпеливо переминался с ноги на ногу, наблюдая за тем, как рабочие устанавливают в углу комнаты виртуальную капсулу. Целых полтора года потребовалось мне, чтобы накопить необходимую сумму. И как все-таки хорошо быть специалистом в своем деле, а программист я действительно неплохой: сдал пару крупных проектов, сэкономил на отсутствии личной жизни, и вот у меня появляется новый гаджет, мечта миллионов – виртуальная капсула «СуперВирт 3000»! Последняя версия продукта отечественной корпорации «РусВиртТех» стоила ничуть не меньше квартиры, в которой ее, собственно, сейчас и устанавливали. Конечно, у меня не пятикомнатные хоромы, а скромная трешка, но все же...

– Принимайте технику, Андрей Евгеньевич, – бодро сказал молодой рабочий в форменной одежде. – Топовая модель, очередь на подобные игрушки расписана на годы вперед. Тут и комплекс медицинской диагностики, которому позавидует любая больница, и массаж, чтобы тело не затекало во время долгой игры.

– Я в курсе, – хмыкнул я. – Сам два года назад предзаказ делал, когда они еще только в планах были. Другие принципиально не покупал.

– Что ж, выходит, вы до сих пор даже в Троне не были? – удивился второй, собирая с пола остатки упаковки капсулы.

– Ни в Троне, ни в Монице, ни в других виртуальных мирах, – подтвердил я. – Не хотел портить впечатления. Сами знаете, пока все доработают, доведут до ума.

Что уж говорить, если в случае виртуальных миров даже альфа тестинг отдельных локаций мог занимать недели. Многотысячные отделы разработчиков круглыми сутками вылавливали баги и фичи игры, постоянно что-то подрезая и изменяя, и то же самое затем продолжалось во время открытого тестирования первыми пользователями. Не знаю как другим игрокам, а мне подобное сомнительное удовольствие нафиг не нужно. Это помимо того, что год назад во многие игры ввели полноценный искусственный интеллект, который тоже наверняка требовал определенного времени обкатки в реальных игровых условиях. Кстати, если бы кто-нибудь спросил меня, то я как программист сказал бы, что создание полноценного ИИ попросту невозможно, но ведь именно с появлением полноценной виртуальной реальности наши ученые поставили галочку напротив ачивки<sup>1</sup> «мозг человека полностью исследован». И только им ведомо, какие возможности открылись с появлением первых нейрошлемов. Слепые прозрели, глухие услышали музыку, и даже многие психологические заболевания неожиданно оказались лишь мелкими проблемами. Шизофрения? Пфф, наденьте шлем и подумайте о чем-нибудь хорошем – голоса уйдут и больше никогда не вернуться. Ох, черт, о чем я думаю вообще?

Рабочие еще долго демонстрировали мне работоспособность всех функций капсулы, попутно объясняя, как и когда менять расходные материалы. Подозреваю, я знал об этом, да и о самой начинке капсулы гораздо больше их самих, успев за год ожидания проштудировать всю доступную техническую информацию. Все-таки хочется знать, что и как будет воздействовать на мой ценный мозг и ставшее за тридцать лет таким родным тело.

– В Арктании вам понравится, – весело сказал рабочий, вручая красочную коробку с документацией к игре. – Говорят, это новое поколение виртуальных миров, с совершенно иной подачей квестов<sup>2</sup> и невероятной социальной составляющей.

Я вежливо кивал, хотя и сам отлично знал содержимое рекламных проспектов. А уж новости самого молодого и модного игрового мира Арктании для меня уже давно стали значительно интересней реальных. Арктания появилась всего несколько месяцев назад и успела завоевать немалую популярность даже несмотря на весьма дорогую подписку и высокие требования к виртуальным капсулам. Все-таки пилотный проект дочерней компании «РусВиртТеха», до этого предпочитавшей отдавать создание игровых вселенных на откуп поднаторевшим в игростроении восточным и европейским производителям, изначально и позиционировался как единственный мир, заточенный под использование всех возможностей дорогостоящих капсул «СуперВирт 3000». Конечно, я мог бы купить капсулу попроще и начать играть в старейших мирах вроде Трона или классического Срединного Королевства еще год назад. Но помимо глубины погружения меня смущал еще один факт – все эти игры уже давно были исследованы вдоль и поперек. Миллионы игроков топовых уровней, тысячи кланов и гигабайты общедоступных гайдов<sup>3</sup> существенно уменьшали привлекательность этих вселенных даже несмотря на бесконечные глобальные эвенты<sup>4</sup>, продуманные лучшими сценаристами. Нет уж, лучше играть в неисследованном игровом мире, где еще остается ощущение фронта и есть возможность стать первым, лучшим и исключительным. Если уж в жизни не получилось.

---

<sup>1</sup> Ачивка (от англ. *achievement* – достижения) – «запись в личном деле», получаемая игроками в случае выполнения определенных условий или заданий.

<sup>2</sup> Квест (от англ. *Quest* – задание) – выполняется в компьютерных играх для достижения игровой цели. После выполнения игроки получают опыт, деньги, репутацию и различные предметы.

<sup>3</sup> Гайд (от англ. *guide* – руководство) – пособие, описание действий и механики игры, облегчающие жизнь игрокам.

<sup>4</sup> Эвент (от англ. *event* – событие) – некие события, вводимые в игру разработчиками для продвижения сценария, добавления новых локаций, врагов и т. д.



Спустя час я наконец-то остался один на один с виртуальной капсулой. В закрытом виде она более всего напоминала белое пластиковое яйцо с идущими к ней проводами и трубами. Да, да, именно трубами. Поступление воды для разведения пищевых концентратов, вывод отходов жизнедеятельности... в этих версиях было предусмотрено практически все. Более того, благодаря встроенной системе массажа с помощью электрического тока мышцы поддерживались в тонусе, и игроки могли оставаться в виртуальном мире даже на несколько дней без каких-либо последствий. По слухам, капсулы этого класса использовались и различными больными с повреждениями опорно-двигательной системы, для которых виртуальность полностью заменила обычную жизнь. Конечно, все это жестко регулировалось заводскими настройками, следящими за физическим состоянием, и при малейшей угрозе здоровью игрока выкидывало в реальный мир. Со здоровьем у капсул вообще особые отношения: в них понапихано столько датчиков, что надобность во врачах просто отпадает. Единственное, чего не может «Супер-Вирт3000» – это провести хирургическую операцию, хотя и тут я не совсем уверен. Все данные с датчиков в реальном времени отслеживаются серверами компании, и это одна из многочисленных причин того, что капсулы подобного уровня доступны очень немногим.

Я приготовил себе кофе и сел за стационарный комп, чтобы напоследок пробежаться по официальному сайту Арктании и узнать последние новости. Мир Арктании был разделен на два материка, на которых, в свою очередь, располагались пять государств. Гордика – горное государство гномов, эльфийское царство Эллендрил, людская Золотая Империя, оркское Царство Громга и Алый Халифат. Игроки на данный момент могли играть за четыре из пяти фракций, халифат оставался нейтральной территорией, население которой целиком состояло из неписей, к тому же поклонявшихся культу смерти. Обычный фэнтезийный мир, если бы не одна маленькая особенность – присутствие наряду с «обычной» магией весьма продвинутых технологий. Конечно, до двигателя внутреннего сгорания и компьютеров там не дошли, но вот паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы – часть обыденной жизни арктанцев. Не всех, конечно. Эльфы и орки предпочитали путь магии, гномы – технологию, а люди, по своей загибающей природе, старались использовать все и сразу. Поэтому в Арктании запросто можно было встретить рыцаря в доспехах из мифрила, защищенных многочисленными рунами, и с пулеметом Гатлинга в руках.

Количество игроков за каждую фракцию при этом почему-то оставалось равным, хотя как можно играть за орков, я себе вообще не представлял. Эти ребята не особенно беспокоились о гигиене, и, играя в капсуле последней модели, можно было такого нанюхаться... Настройки игры позволяли регулировать чувствительность, но, как правило, игроки ограничивали только болевые ощущения, а в остальном стремились выжать из своих капсул максимум. Кстати, боль регулировалась в промежутке между 10 и 50 процентами и я не представляю себе маньяков, включавших ее на максимум. То есть, как ощущается уполовиненная боль от отрезанной руки? Это ж караул просто должен быть! А ведь там еще и магия есть, и огнестрел... неет уж, не надо мне такого удовольствия.

Кофе был уже давно допит, а я все сидел, не решаясь забраться в капсулу. Я ждал этого момента с самого первого дня, когда «РусВиртТех» анонсировал выпуск первой серийной виртуальной капсулы. Кстати, до сих пор эта российская компания оставалась лидирующим производителем капсул в мире, что пробуждает непривычную к таким вывертам национальную гордость. Конечно, большую часть электронной начинки, как обычно, заказывали в Китае, но вот заводы и технологии полностью принадлежали «РусВиртТеху». Аллилуйя!

– А, ладно, – наконец решил я. – Чего время тянуть.

Я быстро скинул одежду, залез в капсулу и запустил диагностику.

Во время первого запуска капсулы производилась ее автоматическая настройка под пользователя, которая раньше занимала несколько часов, а теперь укладывалась в пятнадцать-двадцать минут. Как раз в то время, которое игрок тратит на создание своего альтер эго.



Темнота почти мгновенно сменилась яркой заставкой игры – капсула подключилась к глазным нервам. Это еще не виртуальность, просто продвинутая версия старого доброго экрана. Удивительно, но несмотря на появление этой технологии, в обиходе люди все равно предпочитали пользоваться старыми добрыми мониторами.

«Вас приветствует Арктания – мир волшебства и технологии.

Вплетите свою жизнь в узор новой истории этого красочного мира, полного неожиданностей, тайн и загадок. Ступите на тяжелый путь воина, или станьте ремесленником, купите дом или отстройте собственный замок – все в ваших руках. В качестве бонуса вы получаете возможность получить эксклюзивного маунта<sup>5</sup> по достижении тридцатого уровня».

Ах да, известная игровая фишка – маленький приятный бонус при покупке топовой капсулы. Что характерно, каким именно будет этот маунт, я не узнаю, пока не получу соответствующий уровень. Любопытно, черт подери! Но нет смысла забивать себе голову: увижу животину, когда придет время, а пока начну генерацию внешнего вида персонажа.

Была в Арктании еще одна интересная особенность – это статус «реальности» аватара. То есть, игрок мог сформировать себе в конструкторе любого перса своего пола (по понятным причинам играть за противоположный пол было запрещено), но в том случае, если он выбирал функцию «генерировать персонаж на основе реальной внешности», в свойствах перса появлялся маленький статус – «реальный». На общение с неписями это никак не влияло, а вот среди игроков вызывало определенное уважение. Все-таки приятнее общаться с героем и знать, что смотришь в практически реальное лицо.

Поставив галочку, я дождался, пока капсула скопировала мою внешность и отобразила персонажа человеческой расы с моим лицом.

«Что ж, не так уж и плохо, – подумал я, вертя во всех плоскостях трехмерную модель. – Худоват, но наверняка с повышением характеристик мышцы будут расти. А если попробовать другую расу?»

Надеюсь, мой смех не мешал капсуле настраивать параметры, потому что увидеть столь реалистичное изображение своей собственной персоны с эльфийскими чертами лица или гномьей бородой – это действительно забавно. А уж превратиться в зеленого клыкастого орка или нежить... хотя нет, увидеть себя в виде разлагающегося трупа – то еще «удовольствие». Гоблины, йети, темные эльфы, тролли, тифлинги – все эти расы накладывали на мой вид свои специфические отпечатки, но в каждом лице (иногда роже, а то и вовсе – харе) можно было узнать меня любимого: скуластого и ехидного тридцатилетнего мужчину. Цвет глаз и волос менялся от расы к расе, и только в человеческом виде я оставался кареглазым брюнетом. Именно за человека я и собирался играть, причем вовсе не из-за пятипроцентного бонуса к опыту, хотя это, безусловно, приятная плюшка. Просто людям открыты все пути развития, что очень актуально для меня, ведь я еще не определился со своим классом и профессией. Решено, мой выбор – человек.

Собственно, раса, внешность персонажа и имя были практически единственным выбором, доступным сразу в начале игры. Ах да, еще предыстория персонажа. Объяснение его появления в мире Арктании. В игре отсутствовал обычный механизм выбора стартовой локации по расовому признаку, все решала предварительно выбранная биография перса. И это отлично! Я до сих пор помнил толпы игроков в стартовой локации онлайн игрушки старого поколения, ожидающих воскрешения многострадального квестового кабанчика. Нет, в Арктании все

---

<sup>5</sup> Маунт (от англ. *mount* – лошадь под седлом) – ездовое животное. Подразумевает под собой не только лошадей, но и других созданий, использующихся в игре для езды, будь то грифоны, драконы, големы или что-то еще более аляповатое.

решалось гораздо интереснее: к примеру, дварф с историей «Изгой» появлялся в локации на границе Гордики и человеческой Империи, где почти сразу мог выбрать свой путь: вернуться на родину и доказать, что его изгнание было ошибкой, либо начать жизнь с нуля в Золотой Империи. И таких сценариев были десятки тысяч для каждой из рас, один просмотр их названий мог занять не один час, поэтому чаще всего сценарии привязывались к предпочтительному классу, профессии или умениям. То есть, это был не однозначный выбор класса, а поиск предыстории, которая ведет к получению искомым умений и квестов. Вероятному получению. Беда в том, что я понятия не имел, кем хочу стать в мире Арктании, да и как можно определиться с классом, если даже не представляешь, каково это – оказаться в виртуальной реальности полного погружения.

Так, что-то я отвлекся, лучше продолжу листать предыстории. Вот, например, «Беглый раб»:

«В детстве вас, как и всех жителей маленькой деревеньки на границе с царством Громга, захватили орки. Спустя многие годы, проведенные в работе на каменоломнях, вы смогли сбежать, и теперь жаждете отмщения. В напоминание о рабстве на шее у вас красуется клеймо раба».

Внимание! Опыт от убийств орков + 20 %, бонус к силе и выносливости в начале игры + 2 и + 1 каждые пять уровней.

Или еще «Сын Дракона»:

«Вы родились слабым ребенком и не прожили бы ни дня, если бы дракон не поделился с вами своим духом. Никто не знает, как и зачем он спас вас, и, возможно, узнав ответ на этот вопрос, вы сможете познать себя».

Внимание! Возможно изменение расы на «драконид», бонус к защите от всех видов магии + 10 %.

Что характерно, хитрые разработчики описывали только бонусы, напрямую связанные с механикой игры, совершенно не упоминая влияние предыстории на социальную часть виртуальной жизни. Тот же беглый раб благодаря клейму наверняка приобретал определенные трудности в общении с орками в любых локациях игры, да и драконид запросто мог стать целью охоты каких-нибудь алхимиков. Вдруг его органы ценятся ничуть не меньше драконьих?

Черт, я действительно не знаю, что выбрать. Никогда не любил читать гайды, поэтому не имею ни малейшего понятия, какой класс самый сильный, кому легче всего качаться, а кому зарабатывать деньги. Нет, я читал общедоступную информацию по механике игры: описание игрового процесса, характеристик персонажей, некоторых навыков и умений, а также всего того, что делает мир Арктании особенным. Но всегда считал, что всякие описания раскочки персонажей «за десять дней до пятидесятого уровня», «билды»<sup>6</sup> и доскональные описания прохождения квестов крадут половину удовольствия от игрового процесса. Исследование – одна из интереснейших частей игрового процесса, не хочется себя этого лишать. Как, кстати, и вкладывать в игровой процесс реальные деньги. Поэтому весь год в ожидании покупки капсулы я думал, кем хотел бы играть, и пришел к выводу, что лучше всего будет решить этот вопрос по ходу дела. Сам не знаю, почему я не учел столь сильное влияние предыстории на развитие

---

<sup>6</sup> Билд (от англ. *build* – строительство) – описание оптимального распределения характеристик и выбора умений персонажа.

персонажа. Так, ладно. Чего я парюсь вообще? Это же всего лишь игра. Когда не знаешь, что выбрать, то самое верное решение – это воспользоваться услугами господина Рендома.

«Вы хотите выбрать случайную предысторию?»

– Да, – подтвердил я.

«Внимание! При случайном выборе предыстории вы не сможете узнать ее до получения соответствующих квестов. Вероятность получения этих квестов существенно снижается. Вы уверены в своем выборе?»

Так будет даже интереснее.

– Да.

«Введите имя».

Ну, с этим никаких проблем нет, ник из сети – производная от фамилии Валкович вполне подойдет. Лишь бы никто его не успел занять.

– Фальк.

Персонаж: Фальк.

Раса: человек.

Предыстория – скрыта.

Пожалуй, мне повезло, что ник оказался свободен. Я читал, что в густонаселенных играх приходилось использовать двойные и очень сложные ники вроде «Афигакис Пичалька» или «Гайд Юланий», потому что все более или менее сносные ники уже давно заняты.

«Желаете включить режим подсказок при первом входе в игру?»

Да кому нужны эти подсказки, я уже давно все знаю по описаниям, а что не знаю – сам разберусь, чай не дурак.

– Нет, – гордо ответил я.

И мир вокруг меня взорвался мириадами красок. По-моему, разработчики немного схалтурили, скопировав спецэффект из некогда известного фильма и сериала «Звездные врата». Я летел по светящемуся круглому коридору, изгибающемуся во всех плоскостях. Пожалуй, если бы я любил американские горки, то получил бы удовольствие от процесса, а так меня лишь слегка замутило. Надеюсь, что такими спецэффектами сопровождается не каждый вход в игру.

А затем я в прямом смысле слова вывалился из этого коридора на опушке летнего леса. Ощущения были довольно странными, а точнее, было странным их полное отсутствие: я даже не почувствовал падения. Я видел, шевелил руками, ногами, но не чувствовал и не слышал абсолютно ничего – очевидно, капсула постепенно подключала все системы, чтобы не травмировать психику непривычного игрока. Это немного сбивало с толку.

«Не верится, что это виртуальность, – думал я, глядя на свои руки. – Разве что шрамы исчезли, а так, никаких пикселей или чего-то подобного. Хотя, откуда тут пиксели, если изображение транслируется напрямую в мозг?»

Я как следует осмотрел себя.

Мда, одежда на мне, конечно, та еще – жалкие лохмотья. Через прореху на правом предплечье виднеется небольшая татуировка синего цвета – знак привязки к зоне возрождения. Такие есть у всех игроков и у некоторых ключевых неписей. Сценарием это объяснялось

довольно просто: за секунду до смерти обладатель татуировки со всеми вещами переносился с помощью заклинания в зону привязки. Всего с одной единичкой жизни. После первой смерти скорость восстановления здоровья в зоне возрождения была почти мгновенной, а вот дальше замедлялась настолько, что приходилось рассчитывать лишь на собственную регенерацию и эликсиры. Кроме того, частые смерти налагали штрафы на выход из зоны возрождения от пяти до тридцати минут.

Нет, ну почему я так ужасно выгляжу-то? Словно пару лет в лесу прожил. И, кстати, о лесу! Деревья выглядели так, словно над тщательно срежиссированной фотографией поработал мастер фотошопа 80-го уровня. Мне тут же вспомнился отзыв об игре с одного из игровых сайтов: «представьте, что вы оказались в мире обоев для рабочего стола: каждая локация игры, будь то город, лес или кладбище, выглядит реалистично до нереальности». Да, в реальном мире такой красоты быть не может, только в высокобюджетном кино.

Насмотревшись на лес, я повернулся в другую сторону и увидел невдалеке деревеньку домов в пятнадцать-двадцать. Решив не стоять истуканом, я зашагал в сторону деревни, благо идти было совсем недалеко. И стоило мне приблизиться к ней, как в нос ударил запах свежескошенной травы, навоза и дыма – это капсула настроила обоняние. Запахи появились так резко, что меня в прямом смысле слова едва не сбило с ног.

Следующим включился слух.

Пение птиц, шелест листьев деревьев и далекие звуки пилы, молотка и человеческих голосов.

– От оно как, Михалыч, – тихо произнес я, желая услышать свой новый голос.

Впрочем, никакого отличия я не заметил. Пожалуй, единственным напоминанием о том, что я нахожусь в виртуальности, была едва различимая полоска жизни сверху области видимости и мерцающий зеленый плюсик, явно намекающий на нераспределенные основные характеристики.

«Интересно, а как увидеть параметры...»

Стоило мне подумать, как перед глазами тут же появилась полупрозрачная менюшка со всеми параметрами моего персонажа.

**Имя:** Фальк.

**Уровень:** 1.

**Опыт:** 0/100 (до следующего уровня – 100).

**Фракция:** не выбрано.

**Раса:** человек.

**Класс:** не выбрано.

**Профессия** (0/2): не выбрано.

**Расовые особенности:** опыт + 5 %.

**Классовые особенности:** отсутствуют (класс героя не выбран).

**Характеристики** (основные):

сила – 1,0;

ловкость – 1,0;

интеллект – 1,0;

мудрость – 1,0;

выносливость – 1,0.

Свободных очков для распределения – 5.

**Характеристики** (вторичные):

физический урон – 1 (сила/2, но не менее 1);

полный урон – 1-1;

мана – 10 (мудрость x 10);

восстановление единицы маны – 60 мин (60/интеллект);  
здоровье (жизнь) – 10 (здоровье + выносливость x 10);  
восстановление единицы жизни – 60 мин (60/выносливость);  
броня – 0.

**Навыки** (0/8): отсутствуют.

**Умения**: отсутствуют.

Теперь я понял, что значит фраза «начать жизнь с чистого листа». Почувствуй себя новорожденным. Ни кола, ни двора, ничего не умею, ничего не знаю. Хорошо хоть не в одних трусах появился.

Свободные очки пока распределять не буду, посмотрю, что от меня потребуется для исполнения первых квестов. К тому же, в Арктании те самые очки, начисляемые от уровня к уровню, можно было вкладывать не только в обычные характеристики вроде силы или интеллекта, но и в любое умение или профессию. Конечно, основные характеристики, навыки и профессии можно было прокачивать и за счет практики, но процесс это был достаточно долгий. А профа вообще качалась сама по себе лишь до уровня мастера, а дальше увеличение шло только очками характеристик. Кто-то сказал бы, что прокачать профу от мастера до гранд мастера всего за двадцать уровней – это слишком просто, но правда в том, что при прокачке персонажа на счету каждая единичка основной характеристики выбранного класса. То есть, в игре нельзя стать одновременно и действительно крутым бойцом, и гранд мастером ремесленником. Как ни крути, а приходится выбирать что-то одно. Между прочим, место моего появления может намекнуть и о моей предыстории, что позволит определиться с необходимыми мне характеристиками и профессиями. Кстати, никаких бонусов от предыстории я не получил, да и рабской татуировки нет, а значит, я точно не беглый раб.

«Так, а как посмотреть инвентарь...» – только успел подумать я, как передо мной высветилось классическое окошко инвентаря, известное еще по старым добрым двухмерным игрушкам. Я искренне порадовался, что Арктания, как и многие другие игры, отошла от формата «полной реальности», когда игрокам приходилось пользоваться полноценными рюкзаками и ощущать тяжесть каждого предмета. Нет, подобные излишне натуралистичные игры еще оставались, но все массовые игровые вселенные пошли по пути максимального удобства для пользователей. Поэтому мне достаточно было бы коснуться предмета и захотеть, чтобы он перенесся в мой инвентарь. Подобным же образом в моих руках появились бы эликсиры восстановления жизни из быстрых слотов, если бы таковые у меня были. Но, увы, в инвентаре лишь сто медных монет, яйцо будущего маунта и еще восемь пустых слотов (количество которых можно увеличить покупкой дорожной сумки или даже банальным пришиванием карманов к одежде).

Значит, я и не сын старого воина, у него бы в инвентаре лежал ржавый дрын, некогда бывший мечом. И никакого наследства от родителей или родственников, а значит, особой родословной мне тоже не досталось.

Ого, что это?

У меня под ногами валялась какая-то блестящая штука. Кольцо, если быть точным. Я взял его в руку, мимоходом отметив, что пальцы не чувствуют совершенно ничего, и тут же получил системное сообщение:

Найден предмет: Кольцо мудрости Варра.

Тип: уникальный.

Качество: 40.

Прочность: 120/120.

+ 20 к мудрости.

+ 10 к интеллекту.

Вы получили умение «Идентификация предметов».

Это умение позволяет персонажу определять свойства предметов. Начальное значение Идентификации предметов – 0,5.

Вот это бонус! В начале игры утроить очки маны – это серьезно! Как и получить уникальный предмет с такими характеристиками без ограничения по уровню. Конечно, уникальный это не так круто, как легендарный или эпический, но всяко лучше обычного и даже редкого.

– Эй, ты кто такой?! – услышал я хриплый мужской голос.

Со стороны деревни мне навстречу шел крепкий, седовласый старик с длинным посохом в руках. При этом одет он был вовсе не в деревенские лохмотья, а во вполне нормальный тканевый костюм, сделанный явно не вручную. Вообще смотрелся он очень солидно, чем-то напоминая деревенскую версию Шона Коннери.

По коже пробежался холодок. Нет, не от страха, просто включилось последнее чувство – осязание. Наконец-то!

– Здравствуйте, – поспешно сказал я, поклонившись старику. – Меня зовут Фальк и, похоже, я слегка заблудился.

Признаюсь, на секунду мне показалось, что старикан сейчас огреет меня своим дрыном (а дяденька крепенький – сороковой уровень все-таки), но обошлось. Вообще я смотрел на него, пытаюсь понять, персонаж это или непись<sup>7</sup>. Хотя, что это я, конечно же, непись! Вон, и отношение с ним в инфе отображается «нейтральное». Жаль только кроме ника, уровня и отношения больше ничего не отображалось. Даже классы героев были скрыты от окружающих, что уж говорить об остальных характеристиках.

– Меня зовут Ратмир, я местный староста. И ты мне зубы-то не заговаривай, до ближайшего поселения двое суток пути, – грозно нахмурился старик. – И что с твоей одеждой?

Я еще раз осмотрел себя и честно признался:

– Не знаю.

– Зато я знаю, – погрозил мне пальцем староста. – Ты с того цеппелина!

---

<sup>7</sup> Непись (от англ. *NPC – non player character*) – игровые персонажи, управляемые компьютером.

## Глава 2

– Э-э... да, ага, с того, – удивленно сказал я. – Стоп. С какого цеппелина?

– С того, что рухнул в горах два дня назад! – уверенно ответил старик.

Хм, интересно, это часть моей предыстории или все герои в этой локации появляются таким образом? Похоже, я уже знаю, каким будет мой основной сценарный квест – найти этот самый цеппелин и узнать, что произошло. Впрочем, не будем торопить события.

– Я не помню, откуда я здесь взялся, – сказал я старику. – Помню только свое имя и... все.

– Наверное, все из-за падения, – предположил староста. – Слушай, ты тут ходил, не видел случаев колечко? Золотое такое, я потерял вчера и до сих пор найти не могу.

Ох, блин, а я только обрадовался. Едва получил ценнейший артефакт, и тут же отдать? Пичалька. Интересно, а если зажду находку, непись сможет узнать? Это как-то подпортит мое отношение с жителями деревни и исключит возможность получения некоторых квестов?

Старик смотрел на меня очень серьезно, но мне на мгновение показалось, будто в его глазах промелькнула насмешка. Словно он сам мне под ноги свое кольцо бросил, чтобы проверку устроить.

Да, лучше не буду рисковать. Мало ли что там у этой неписи на уме.

– Да, вот оно, – протянул я кольцо старосте. – Только что нашел.

– Вот спасибо, добрый человек, – обрадовался староста Ратмир.

Награда: + 1000 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение – дружелюбие, до восхищения 1000).

Ого, значит, личное отношение старосты приравнивается к отношению всей деревни? Хотя, скорее всего, у них одно отношение на всех, как в старых добрых ролевых играх времен «Фалаута». Но даже так скачок к дружелюбию явно произошел слишком быстро. Хотя, я не жалуюсь!

– Всегда рад помочь, – искренне улыбнулся я.

А деревенька, значит, Келевра называется. Буду знать, что в сети искать, если совсем припечет.

– Вижу, человек ты хороший, – неожиданно хитро прищурился староста, и от его былой серьезности и важности не осталось и следа. – Надо тебя к нашей знахарке сводить, она мигом определит, здоров ты, аль болен на голову.

Ах да, логично же. Ведь отношение-то улучшилось. А если бы было «восхищение», он бы меня, наверное, как сына родного принял. Вот смотрю на него и не могу поверить, что это непись. Мимика, жесты, интонации – все как у живого человека. Очень хочется сделать какую-нибудь глупость, которую вряд ли предусмотрели в скриптах персонажа, но это может повлиять на отношение ко мне в этом поселении, так что придется воздержаться от экспериментов.

– Я буду очень признателен, если вы проводите меня к ней.

– Увы, у меня еще очень много дел. Думаю, ты и сам сможешь ее найти. Знахарку зовут Амина, ее дом стоит на окраине с противоположной отсюда стороны деревни.

Вы получили задание «Поговорить со знахаркой».

Условия выполнения: знахарка должна быть первым персонажем, с которым вы заговорите в деревне.

Награда: + 30 очков опыта.

Конечно, принять.



– Вечером, когда я вернусь с обхода территории, приходи к нам на ужин, моя жена готовит чудесное мясное жаркое. Тогда и вопрос с твоим временным поселением решим, не на улице же тебе спать оставаться.

Староста бодрым шагом направился прямо к лесу, туда, откуда я только что пришел.

«Так, сверимся с картой», – решил я, глядя на удаляющегося старика.

Передо мной тут же высветилось... огромное черное пятно в квадратике. Видимо, даже отлично известную мне карту континентов я не увижу, пока не изучу какую-нибудь соответствующую книженицу. И это логично, но мне совершенно непонятно, где я нахожусь-то все-таки?

Черное пятно сменилось вполне понятным планом деревни, на котором желтым цветом выделялось искомое жилище знахарки. Судя по свойствам, деревенька насчитывала порядка сотни жителей неписей и ни единого игрока во всем радиусе видимости.

Что ж, по крайней мере, в деревне точно не заблужусь. А ее местонахождение на общей карте мне сейчас не критично, все равно, пока все квесты не выполню, отсюда не уйду.

Хлипенькие деревянные ворота были распахнуты настежь, да и забор доверия не внушал. Где бы я не очутился, эти земли явно далеки от царства орков, иначе бы тут заборчик побольше был. И вышки. И подстрелили бы меня еще на подходе. Хотя с моими десятью единицами здоровья, меня голубь своим пометом пришибет, если как следует прицелится. Кстати, действительно, лучше не рисковать. Думаю, вложить пару единиц в выносливость будет совсем не лишним.

Внесены изменения в основные характеристики.

Внимание! Очки основных характеристик нельзя перераспределить.  
Подтвердить?

Подтверждаю, конечно. С тридцаткой здоровья всяко спокойнее будет.

Выносливость – 3.

Здоровье – 30/30.

Я вступил в деревню, с интересом осматриваясь по сторонам. Все мои ассоциации с первой игровой локацией были связаны со старой доброй игрой «Диабло 2». Поэтому я подсознательно искал какое-то сходство со зловещим Тристраном, но здесь все выглядело светлым и теплым: дома из сруба, аккуратные огородики, деловитые люди.

Не знаю почему, но именно в тот момент, когда я оказался в центре деревни, на меня накатил волна ликования. Это же самая настоящая, мать ее, виртуальность! Все, что я вижу перед собой, настолько реалистично и красиво, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется. А я ведь даже играть еще толком не начал, что же будет дальше-то? И как у людей крыша от всего этого великолепия не едет? Во всяком случае, становится понятно жесткое ограничение, ведь пользоваться капсулами виртуальной реальности могут только люди старше шестнадцати лет. С неокрепшей психикой уж точно можно в отрыв от реального мира уйти.

Я на всякий случай ущипнул себя за руку.

Ау, больно! Мне казалось, что десять процентов болевых ощущений, установленных игрой по умолчанию, должны ощущаться несколько иначе. С другой стороны, возможно, такой незначительной боли попросту не касаются ограничения? Для максимальной реалистичности. Ладно, с этим потом разберусь, а сейчас лучше займусь изучением деревеньки.

На главной улице я насчитал двадцать дворов, отделенных друг от друга низкими заборчиками. Кстати, жители занимались своими делами, но не забывали поглядывать на меня с добродушным любопытством: бабулька полола огород, в одном из дворов под кожаным наве-

сом стояла кузница с классическим дородным дядькой в фартуке. Пожалуй, для полноты картины не хватало только бегающих по деревне детишек и парочки брешущих почем зря собак.

Дом знахарки действительно располагался на небольшом удалении в масштабах деревеньки, то есть не в обычных шагах двадцати от других домов, а в целой полусотне. Ума не приложу, почему во всех игрушках и книгах знахарок так дистанцируют от основного поселения. Или они сами селятся поодаль, чтобы избежать излишне навязчивого общения деревенских? В любом случае, ее дом ничем не отличался от остальных, разве что вдоль стен висели многочисленные веревки с сохнувшими на них травами, цветочками и кореньями.

«Если у престарелой знахарки есть молодая внучка или дочка, то я разочаруюсь в сценаристах, – думал я, стучась в дверь. – Это был бы еще тот баян. Черная кошка и хромоногость тоже вряд ли меня удивят».

Дверь открыла стройная женщина лет тридцати в белом халате и в очках химзащиты. Стоило мне присмотреться к ней, как высветилась информация: «Знахарка Амина, 38 уровень». Увы и ах, но больше ничего не отображалось: ни класс персонажа, ни характеристики. Собственно, это была одна из особенностей виртуальных игр – исчерпывающая информация о героях всегда была закрыта от окружающих, исключая демонстрацию по особому запросу.

– Ого, новое лицо, – вместо приветствия сказала она и скрылась в доме, оставив дверь открытой.

«Видимо, это было приглашение, – логично подумал я. – Все-таки разрабы смогли удивить, чертяки. Таких знахарок я еще не видел».

Но, как оказалось, все самое интересное ждало меня внутри. В центре комнаты стоял огромный стол, заставленный всевозможными колбами и мензурками с разноцветным содержимым, хитрыми сплетениями трубочек и горелками. Полноценная химическая лаборатория. И хозяйка этого места занималась тем, что переливала что-то синее из одной мензурки в другую.

– Надеюсь, вы тут не голубой мет варите? – не удержался я от шутки.

– Это зелье какое-то? – не оборачиваясь, спросила женщина.

– Угу, – ответил я, продолжая осматриваться по сторонам. – Еще какое.

Да, это действительно смотрелось как настоящая лаборатория, даже некое подобие холодильника разглядел. А еще у стены стояло самое настоящее ламповое радио. Эдакий деревянный шкафчик в стиле ретро с большими круглыми ручками настройки.

– Нет, это всего лишь самогон для предстоящего праздника урожая. И он в очередной раз не удался. – Знахарка отставила в сторону колбы и, наконец, обратила внимание на меня. – Так кто же ты такой?

– Фальк, – представился я.

– Амина, – кивнула женщина. – Как же ты оказался в нашем захолустье, Фальк?

– Не помню. Очнулся на опушке леса, – я демонстративно провел руками по надетым на меня лохмотьям. – Вот в таком виде.

Знахарка щелкнула пальцами.

– Ты, наверное, с цеппелина, который потерпел крушение в лесу пару дней назад?

– Вот уж не знаю, – вздохнул я. – Возле деревни я встретил старосту Ратмира, а он направил к вам. Сказал, вы сможете чем-то помочь.

– Может, и смогу, – ответила знахарка, вытирая руки о халат. – Садись на стул, сейчас посмотрим.

Я послушно сел перед ней, а знахарка, в свою очередь, села напротив меня, положила руку мне на лоб и закрыла глаза.

«Теплая. Как живая», – автоматически подметил я.

– Никаких повреждений нет, – почти сразу сказала она. – Что странно, ведь одежда на тебе сильно пострадала. Сотрясения мозга тоже нет.

Едва ли она рассказала мне что-то новое. Кстати, интересно, предусмотрено ли здесь виртуальное сотрясение мозга и что бы я при этом чувствовал?

Знахарка открыла глаза и потерла виски.

– Странно. Обычно я могу видеть прошлое людей, но у тебя словно никакого прошлого нет. Будто ты новорожденный.

А она хороша. Зрит в корень.

– Но я точно знаю, что ты нам не враг.

Ну да, какой я враг неписям тридцать пятого – сорокового уровня со своей единичкой урона.

– Значит, вы не можете сказать, как я сюда попал?

– Я всего лишь деревенская знахарка, – устало улыбнулась женщина. – Возможно, моих способностей оказалось просто недостаточно. Есть вероятность, что память вернется к тебе со временем.

– В любом случае, спасибо вам.

– Не за что, – улыбнулась женщина. – Жаль, что я ничем не смогла тебе помочь.

Задание «Поговорить со знахаркой» выполнено.

Получено: + 30 очков опыта (с учетом модификаторов 32 очка).

Не густо. Если это мои индивидуальные «ясли»<sup>8</sup>, то выберусь я отсюда не скоро. По аналогии с другими играми, я смогу покинуть эту локацию по достижении пятого или десятого уровня. А потом прилетит волшебник в голубом... цеппелине и заберет меня в большой город. В любом случае, мне стоит провести время в этой деревне с пользой и получить все доступные навыки, опыт и прочие плюшки.

– Может, я могу как-то отблагодарить вас? – предложил я. – Помочь как-нибудь?

– Вообще-то можешь, – согласилась она, немного подумав. – Мне нужен новый змеевик для самогонного аппарата. До праздника урожая осталось не так много времени, поэтому мне некогда бегать по деревне, но если ты сходишь к кузнецу, его зовут Корн, и передашь ему мою просьбу сделать новый змеевик, я буду очень признательна.

Вы получили задание «Змеевик для самогонного аппарата».

Условия выполнения: принести знахарке змеевик для самогонного аппарата до конца этого дня.

Награда: + 100 очков опыта, + 50 к репутации в деревне Келевра.

– С удовольствием помогу вам, – согласился я.

Уже второй квест! Интересно, а получил бы я его, если бы не отдал кольцо старосте? Или знахарка бы меня и на порог не пустила?

– Тогда поторопись, – попросила женщина. – Иначе я не успею сделать нужное количество самогона, ведь праздник уже послезавтра.

– Одна нога здесь, другая там, – заверил я. – Самогон наше фсе.

Интересно, не распределяет ли система игроков между стартовыми локациями по национальному признаку? Мое второе задание в игре, и я уже чиню самогонный аппарат. Нам, русским, эта тема особенно близка.

Я уже проходил мимо кузницы, поэтому мне даже не потребовалось сверяться с картой. К тому же звонкие удары по наковальне не услышал бы только глухой. Температура воздуха существенно повышалась по мере приближения к навесу, а нос начинал улавливать запах дыма и еще чего-то кислого. Навес тоже заслуживал отдельного внимания, так как состоял из цель-

---

<sup>8</sup> «Ясли» – локация для низкоуровневых игроков, содержащая ознакомительные задания. Как правило, в них запрещен режим ПВП и покинуть их можно только по достижении определенного уровня.

ного куска кожи какого-то огромного животного. Я сказал бы «фи», но почему-то лишь в очередной раз восхитился реалистичностью игры.

Кузнец стоял ко мне спиной, увлеченно отбивая звонкий ритм по стальной заготовке. Широкой спиной. Даже широченной. Как три или четыре меня.

– Мастер Корн, здравствуйте.

Помня о том, что кузнецы обычно ребята суровые, я постарался быть крайне вежливым.

Здоровяк прекратил бить по заготовке, обернулся и утер пот со лба.

– Новенький?

Бородатый, со словно высеченными из камня крупными чертами лица мужик запросто сошел бы за профессионального бодибилдера. А может и за двух сразу. И на его предплечьях не было знака возрождения. Насколько я понял из описания механизма игры, этими знаками обладали не только игроки, но и ряд ключевых персонажей. Видимо, кузнец таковым не считался, хотя, может я чего-то и не понял.

– Да, меня зовут Фальк, – представился я, протянув ему руку.

Здоровяк сжал кисть так, что даже десятипроцентные болевые ощущения заставили меня поморщиться. И вообще, надо будет перепроверить настройки, не нравится мне эта излишняя реалистичность.

– И зачем же ты пожаловал ко мне? Хочешь заказать броню?

Несмотря на скуластое лицо эдакого «Конана-варвара» и огромные бугры мышц, кузнец как-то умудрялся выглядеть добродушно и совершенно не опасно.

– Хотеть-то я много чего хочу, вот только, как нетрудно понять по моему виду, денег на подобную роскошь у меня нет, – вздохнул я. – Амина попросила зайти к вам за змеевиком для самогонного аппарата.

Кузнец наморщил лоб:

– Ох, точно, а я и забыл совсем. Столько заказов было, что просто руки не дошли его сделать.

– А это долгий процесс?

– Вообще-то нет, если бы не одна маленькая проблема, – развел руками кузнец. – У меня кончился песок, из которого я варю стекло. Если ты сможешь отправиться на берег и набрать вот этот мешок, то я тут же сделаю для Амины змеевик.

– А мне казалось, что змеевики делают из меди, – блеснул я знаниями.

– Во-первых, медь у нас тут в дефиците, а во-вторых, стеклянный змеевик значительно лучше по свойствам. Так что, возьмешься за задание?

– Разумеется, я сбегаю, – обрадованно ответил я.

Вы получили задание «Набрать песок для кузнеца».

Условия выполнения: принести кузнецу мешок песка из заданной локации.

Получен квестовый предмет: мешок для песка.

Награда: + 100 очков опыта, + 50 к репутации в деревне Келевра.

«Задания так и сыпятся! – обрадовался я. – Эдак я за один день пятый уровень получу».

На карте тут же появилась еще одна небольшая локация. Что ж, не так уж далеко. Думаю, это будет приятная прогулка, ведь в яслях не может быть особенно сложных квестов и опасных противников. Я надеюсь.

Вообще, я городской житель от кончиков наманикюренных пальцев до вымытых «Хэд Энд Шолдерсом» волос, поэтому прогулки на природе в реальном мире меня никогда особо не прельщали. Треклятые комары, сырость, всякие ползучие твари в траве... Первый и последний поход с палатками в лесную глушь превратился для меня в сущий кошмар. То ли дело Аркта-

ния: комаров нет, вся травка отфотошопена, вокруг летают только цветастые бабочки, да стрекозы. А температура воздуха настолько оптимальна, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется.

До реки я дошел минут за десять. Ну, как реки... редкая птица долетит до середины Днепра. А тут она бы и четверти пути не осилила. Как-то неожиданно поля перешли в девственную курортную зону: тут вам и песочек, и удобный сход к воде, и...

– Приплыли, – озадаченно сказал я, прячась за ближайший куцый кустик.

Вы получили умение «Скрытность».

Это умение позволяет персонажу двигаться тихо и незаметно для других.

Начальное значение – 0,5.

Скрытность это, конечно, здорово, но я-то думал, что здесь обитают какие-нибудь мелкие зверюшки вроде мышей-полевок или лягушек. Кого еще я могу затоптать с моим «гигантским» уроном? Уж явно не гуляющих по берегу дикобразов размером с корову. Корову, которую очень хорошо кормили и заботливо кололи анаболиками.

Я присмотрелся к животным, и над ними тут же высветились полоски жизни и надписи «Стальной Дикобраз, 30 уровень».

Они еще и стальные, ну вообще отлично. Раз, два, три, четыре... восемь тварей. И наверняка их зона агра<sup>9</sup> покрывает практически весь пляж. А песочек из какой-нибудь другой курортной зоны кузнец, конечно же, не примет. Значит, должен быть какой-то способ обмануть тварей, ведь в отличие от реальной жизни, в виртуальном мире нереальных задач не ставят.

Впрочем, для меня дикобразы отмечены серым, нейтральным цветом, а значит, у меня все еще есть шанс набрать песочка и остаться в живых, если они не видят хотя бы краешек пляжа. К тому же у меня целых 0,5 скрытности, да я настоящий невидимка! Возьму песочку с самого края, дикобразы и не заметят.

Я ползком приблизился к пляжу, достал из инвентаря мешок и начал торопливо набирать в него песок. Следующим, что я почувствовал, была острая боль в спине.

Вы получили 300 ед. урона.

Вы убиты.

Твою же мать!

И вот я лечу по уже знакомому цветному коридору, и ругаюсь на чем свет стоит. На этот раз полет продлился всего пару секунд, поэтому я и выговориться толком не успел.

– Да какого хрена?! – продолжил я, стараясь рассмотреть свою спину. – Это ваши десять процентов?!

Боль была адская. Хорошо хоть мгновенно прервалась моей смертью. Но, черт подери, если это десять процентов, то как ощущаются все пятьдесят?! Кажется, теперь я точно знаю, что за танка<sup>10</sup> играть не буду никогда, ведь им приходится принимать на себя весь основной урон.

Вызвав соответствующее меню, я убедился в том, что настройка болевых ощущений действительно стоит на 10 % из 50 возможных. Но логика настойчиво говорила, что здесь кроется какая-то фундаментальная ошибка. Не может быть так больно на жалких десяти процентах!

Высказав разработчикам все, что я о них думаю, я, наконец, немного успокоился и осмотрелся по сторонам.

– Так вот ты какая, зона респа<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> «Агр» (сленг) – агрессия. В данном контексте «зона агра» – зона, в которой моб реагирует на приближение игрока и атакует.

<sup>10</sup> Танк (сленг) – класс персонажей, имеющий мощную защиту и большое количество здоровья. В игре должен отвлекать на себя внимание противников.

<sup>11</sup> Респ (от англ. *respawn*, перерождение) – зона возрождения персонажа после смерти.

Банально, конечно, но я оказался на кладбище. Позитивненьком таком, с цветочками и красивыми аккуратными могилками. Поскольку это была моя первая смерть, то здоровье восстановилось почти мгновенно. Тем не менее, я не торопился покинуть кладбище, решив сначала просмотреть реплей своей смерти.

Стоило только подумать об этом, как передо мной высветилось очередное полупрозрачное окошко, в котором я смог понаблюдать за своей смертью во всех неприятных подробностях. Что ж, по крайней мере, я узнал, что дикобразы умеют стрелять своими стальными иглами. И что в качестве подушечки для иглоков я смотрюсь не слишком привлекательно. Ах да, еще я теперь знаю, что десять процентов боли это пипец как неприятно!

Одежда осталась на мне, как и мешок в инвентаре. В Арктании после смерти выпадали только случайные вещи и суммы денег, вне зависимости от того, кто убил героя – другой герой или мобы<sup>12</sup>. По сценарию объяснялось это очень просто: с некоторой вероятностью заклинание переноса в зону возрождения могло не захватить какую-то вещь, если она не обладала особой характеристикой «привязки к герою». У меня таких вещей не было, а значит, мне повезло, раз не пришлось тащиться на место смерти за шмотками.

Что ж, если не получается в лоб, то придется действовать как настоящий герой...

Вернувшись на пляж, я обошел локацию по периметру и приблизился к берегу. Крокодилов поблизости вроде бы не наблюдалось, рыбки плавали довольно мелкие и не зубастые, поэтому я решил рискнуть и зайти в воду. Первый виртуальный заплыв оказался даже приятнее, чем купание в реальном Черном море. Во всяком случае, вода оказалась освежающей, но совершенно не холодной.

Вы получили умение «Плавание».

Это умение позволяет персонажу плавать и нырять.

Начальное значение – 0,5 (время плавания под водой – 0,3 минуты).

Подплыв к месту обитания дикобразов, я осторожно вытащил мешок, встал на корточки и начал загребать песок из воды. И даже сколько-то его смог нагрести, прежде чем получил иглу в... в общем, было не только очень больно, но и немного обидно.

Кладбище встретило меня тишиной и умиротворением.

– Нам таких экспериментов не надо, – пробормотал я себе под нос, недовольно глядя на не торопящиеся восстановиться очки здоровья. – Как говорится, задавай умные вопросы – получай умные ответы. И за спрос обычно денег не берут.

Когда я пришел в кузницу, возникло ощущение, будто я никуда и не уходил. Все тот же, все там же, все в той же позе.

– О, ты уже принес песок? – обрадовался кузнец.

– Вообще-то нет, – осторожно сказал я. – Там, на пляже, какие-то огромные звери.

Корн хлопнул себя по лбу ладонью-лопатой, и мне на мгновение показалось, что от такого удара у него сейчас мозги через уши вылезут.

– Точно! Забыл предупредить, что дикобразы туда частенько на водопой приходят. Ты уж будь осторожнее, а то они могут выстреливать иглы на большое расстояние.

– Да я в курсе, – буркнул я, потеряв зад. – А надолго они водички-то попить пришли?

– Кто их знает, – пожал плечами-валунами кузнец. – Я ж не охотник, чтобы в дичи разбираться. Кстати, а это хорошая идея! Сходи, поговори с нашим охотником Лертом.

Так, чувствую, змеевик я получу только после того, как перезнакомлюсь со всей деревней. Ладно, лишь бы успеть до конца дня. Опыт-то капает за каждое задание, а может, и подзаработать еще получится.

---

<sup>12</sup> Моб (от англ. *Mob, mobile*, сокращение от англ. *mobile object*, подвижный объект) – любой нестатичный объект в компьютерной игре. Частными случаями мобов являются монстры.

– А как его найти?

– Через три дома от меня, ближе к лесу. Запах дубленых шкур ты не сможешь спутать ни с чем.

«Интересно, что понадобится охотнику? – размышлял я, идя в указанном направлении. – Наверное, какая-нибудь вещь от местного торговца, ведь с ним-то я еще не знаком. Или от священника. Интересно, а тут есть вообще священник?»

Все это напоминает обычные ознакомительные квесты, но мне все сложнее воспринимать неписей как обычные компьютерные программы. Слишком они... живые что ли.

Деревенские домики явно были сделаны по одному шаблону, что не мешало им выглядеть натуралистично и мило. Не менее реалистично-гадким оказался и запах сохнувших под навесами шкур. Полагаю, в реальном мире шкурами бы давно провоняла вся деревня, а здесь запах чувствовался только в непосредственной близости от локации охотника. Кстати, судя по размерам шкур, охотник был мужик серьезный – эдаких здоровых тварей обычным ножичком явно не завалить.

Я уже занес руку, чтобы постучать в дверь дома, когда она отворилась, и на пороге возник худошавый небритый мужчина. Красноватые, то ли заспанные, то ли просто с бодуна глаза смотрели на меня так, будто мысленно он уже разрезал мою тушку на части и развесил сушиться рядом со шкурами животных. Ох, до чего же дизайнеры Арктании хороши, етить их. Ну, здравствуй, доктор Хауз собственной персоной.

– Ты ко мне? – хрипло спросил он.

«Ого, тридцать восьмой уровень!» – восхитился я, увидев инфу персонажа.

– Да, к вам, – подтвердил я. – Мне нужна помощь. На пляже возле реки объявились громадные дикобразы, а мне нужно сейчас набрать там песка для кузнеца.

Охотник поморщился:

– Почему же именно сегодня? Подожди до завтра, они сами уйдут.

– Кузнец должен сделать змеевик для самогонного аппарата.

Никогда в жизни я не видел, чтобы лицо человека претерпевало столь значительные изменения за столь короткий промежуток времени. Краснота из глаз пропала, взъерошенные волосы будто разгладились сами собой, а на тонких, плотно сжатых недовольных губах вдруг появилась мечтательная улыбка.

– Самогонного аппарата? Так с этого и надо было начинать!

В его руках как по волшебству появился огромный лук. Хотя, это весьма логично, если предположить, что инвентарь неписей устроен так же, как и наш. И какой же очуменный у него лук! Не какая-то деревяшка, а полноценная блочная машина, исполненная в лучших традициях паропанка: сталь, золотые вставки и многочисленные шестеренки. Я, конечно, еще не очень хорошо разбираюсь в игровых шмотках, да и умение идентификации не сработало, но, по моему, такой лук стоит очень и очень дорого. Настолько дорого, что его уже и просто «луком»-то называть будет кощунством.

– Я тебе помогу, но за это ты пообещаешь достать мне кувшинчик свежего самогона от Амины.

– Не проблема, – легко согласился я.

Никаких сообщений от системы я не получил, а значит, это не квест, а просто дань реалистичности. В крайнем случае, можно и не исполнять, повлияет отказ разве что на личное отношение ко мне этого охотника.

– Большой кувшинчик, – уточнил Лерт.

– Конечно.

– Самый большой!

– Да хоть два, – начал раздражаться я. – Может, пойдем уже?

– Но два не маленьких кувшинчика, – не отставал охотник.



Интересно, а если я двину ему в зубы со своей единичкой урона, он это вообще заметит или даже не почешется? Но мне-то точно станет гораздо легче.

– Два. Больших. Кувшинчика, – чуть ли не по слогам проговорил я. – Нам действительно надо торопиться.

– Тогда вперед!

И тут охотник сорвался с места и понесся в сторону реки. Конечно, в жизни я частенько бегаю на беговой дорожке, но спринтером меня явно не назовешь ни в реальности, ни здесь. В отличие от Лерта. Этому явно впору стометровки с Усейном Болтом бегать. Между прочим, мужику под сорокет, а носится он все так же быстро и продолжает завоевывать медали.

Вы получили умение «Бег».

Это умение влияет на скорость передвижения и длительность бега. Начальное значение – 0,5.

До охотника мне было явно далеко, причем иногда в самом прямом смысле. Хорошо хоть он несколько раз останавливался, ожидая, пока я его догоню. Такое впечатление, словно Лерт умел передвигаться только бегом и никак иначе.

Спустя пару минут мы остановились недалеко от пляжа, за уже знакомым мне кустиком.

– И какой у нас план? – поинтересовался я.

– Я их отвлеку, а ты быстро наберешь песка, – пожал плечами охотник. – А потом ты принесешь мне три кувшинчика самогона.

Чувствую, через полчаса общения это уже будут не кувшинчики, а бочки.

– Так вперед! – поторопил я охотника.

Лерт обошел пляж по широкой дуге, вскинул лук и сделал несколько молниеносных выстрелов, вызвав на себя агр всех дикобразов. А затем принялся бегать перед ними зигзагами, с легкостью уворачиваясь от огромных, длиной с руку человека, игл. Вот уж у кого точно ловкость является основной характеристикой.

Я поспешно достал мешок и побежал набирать песок.

«Может, мне тоже взять основной характеристикой ловкость? Буду каким-нибудь лучником, вором или мечником? – размышлял я, работая руками. – С другой стороны, кто ж откажется от возможности стать магом, пусть и всего лишь в виртуальном мире?»

В один момент Лерт не успел отпрыгнуть, и игла должна была попасть точно в него, но почему-то в последний момент изменила траекторию и улетела в сторону. Очевидно, таким образом и работало «уклонение» – один из особых навыков, которые можно получить лишь с помощью учителя.

Набрав полный мешок, я отправил его в инвентарь и поспешно спрятался за родным кустиком. Теперь оставалось лишь ждать, когда вернется охотник. Конечно, я мог бы отправиться в деревню и без него, но это было бы некрасиво. Все-таки мужик всю работу за меня сделал и попросил за это какие-то жалкие три бутылки самогона. Надо уважить, дожидаться.

– Четыре.

Я аж подпрыгнул от неожиданности, когда охотник появился рядом со мной буквально из ниоткуда.

– Будет тебе четыре, – пообещал я.

Похоже, только что я наблюдал применение «скрытности» уровня эдак восьмидесятого.

И, разумеется, в деревню мы возвращались тоже бегом. Довольный охотник ушел к себе домой, напомнив, что я должен ему пять бутылок самогона, а я поспешил к кузнецу.

Корн принял от меня мешок и высыпал его содержимое в небольшую печку. Конструкция этой штуковины поражала: какие-то непонятные датчики со стрелками, крутящиеся шестерни и громкий скрежет подвижных частей. Адская машина.

– Ну вот, примерно через полчаса ты получишь свой змеевик.

Задание «Набрать песок для кузнеца» выполнено.

Получено: + 100 очков опыта (с учетом модификатора 105 очков), + 50 к репутации в деревне Келевра.

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа – 2.

Здоровье + 5.

Опыт – 37/200 (до следующего уровня 163).

Внимание! Не распределено 8 очков характеристик.

Я вызвал часы и чуть не присвистнул. Уже почти четыре часа в игре. А вроде только появился. Настройки капсулы по умолчанию позволяли находиться в виртуальном мире не более 6 часов. Увы, увеличить это время можно будет только после десятидневной проверки моего физического состояния. Вся информация с медицинских датчиков поступает на сервер компании, где тщательно изучается, чтобы не возникло каких-либо отрицательных последствий от использования капсулы. Все-таки мозг – это вам не хухры-мухры, реакция на воздействие нейроаппаратуры может быть самой разной.

А не выйти ли мне пока из Арктании, чтобы почитать форумы? Может, кто-нибудь слышал об этой деревеньке и подскажет, чем тут можно разжиться?

Вы уверены, что хотите покинуть игру?

Внимание! Выход из игры на глазах у компьютерных персонажей снижает получаемый опыт на последующие сутки на 20 %. Рекомендуем покидать игру только в личных комнатах или на достаточном удалении от персонажей.

Ох ты, блин. Похоже, разрабы настолько серьезно озабочены реалистичностью мира, что не готовы позволять игрокам появляться и исчезать когда и где им вздумается. Или же мое тело останется стоять на месте до моего возвращения? В любом случае, на игровой процесс это повлияет лишь отрицательно. И, полагаю, по этой же причине выход из игры в режиме боя или из каких-нибудь подземелий и вовсе невозможен. Нет уж, я тогда подожду, пока кузнец сделает змеевик, отнесу его знахарке и только потом стыдливо спрячусь где-нибудь за территорией деревни, чтобы покинуть Арктанию.

– Никогда не видел, как выдувают стекло, – сказал я кузнецу, решив скоротать время за разговором. – С удовольствием бы посмотрел.

Я и правда никогда не видел ничего подобного, хотя сильно сомневаюсь, что здесь это выглядит так же, как в реальном мире. Ведь процесс этот наверняка кропотливый и долгий, а игра, несмотря на всю реалистичность, остается развлечением, которое не должно напрягать.

– Из мешка песка, который ты принес, получится стеклянная заготовка всего в пару килограммов. Остальное – шлаки, которые печка отфильтрует и уничтожит.

– Это явно не простая «буржуйка»? – предположил я, запоздало подумав, что непись может и не знать этого слова.

– Да уж, не простая, – усмехнулся кузнец. – Эта радость стоит почти тысячу золотых.

Я глянул в свой инвентарь и печально вздохнул. Такие суммы нам пока даже и не снятся.

– А почему кузнец вдруг занимается еще и работой со стеклом?

– Ну, на этот вопрос так сразу и не ответишь, – почесал затылок Корн. – Этот край не богат железными залежами, да и заниматься добычей было бы все равно некому. Вот и приходится заказывать сталь из других мест, а это далеко не дешевое удовольствие. А песок – вот он, под ногами. Ты бы удивился, узнав, сколько повседневных вещей можно сделать из стекла, если у тебя хорошее воображение и руки растут откуда надо.

Есть у меня подозрение, что в нашем мире изделия из стекла уже давно получают какой-нибудь штамповкой. Да и воображению перед этим дают волю разве что в трехмерном редакторе моделей.

– Работа со стеклом связана с алхимией еще сильнее, чем кузнечное дело. Есть множество примесей, позволяющих придать стеклу практически любые необходимые свойства.

– Любые? – переспросил я. – То есть, из стекла можно даже оружие создавать?

– Будь у меня соответствующий рецепт, и граммов двести порошка из драконьей чешуи...

– Которая стоит еще дороже этой чудо-печки? – предположил я.

Кузнец усмехнулся:

– Раз в десять, а то и все двадцать.

Я не удержался и присвистнул.

– Много.

– А ты думал, – он посмотрел на датчик, встроенный в стенку печи. – Вот и заготовка готова, кстати.

Печка-то оказалась не просто печкой. Кузнец достал откуда-то из-под стола ручку вроде тех, что используют для проворачивания мяса в мясорубке. Вставив ручку в паз с правой стороны печи, Корн начал крутить ее по часовой стрелке. Давалось ему это явно с трудом, печка скрежетала просто душераздирающе, но вскоре из круглого отверстия полез аккуратный стеклянный прут. Крутанув ручку несколько раз, он нагрел над огнем нож и одним движением отрезал кусок заготовки.

– А теперь самое интересное, – подмигнул он.

Кузнец взял в руки небольшую горелку и поджег ее от печи.

– Магия? – предположил я.

– Газ, – лаконично ответил кузнец и пояснил: – Конечно, магические горелки дешевле, ведь газ – это дорогое удовольствие, но я предпочитаю именно его. Стекло слушается лучше.

Ну, ему виднее, конечно, что и чего там лучше слушается.

– Змеевик очень простое изделие. Все, на что действительно стоит обращать внимание, – это соблюдение одинакового внутреннего диаметра трубки. Тем не менее, качество изделия напрямую влияет на получаемый самогон.

Он положил заготовку на специальную подставку и начал нагревать ее горелкой. Признаться, я совершенно не понимал, куда и как он намеревался дуть. Да и бороду сжечь можно запросто...

Кузнец некоторое время смотрел на заготовку, а затем просто подул на нее. Стекло почти мгновенно начало менять форму, вытягиваясь и истончаясь.

– Кха, – не удержался я от восклицания.

Собственно, а чего я ожидал? Что процесс будет выглядеть так же, как и в реальном мире? Тогда бы кузнецу наверняка пришлось потратить на создание змеевика не один час. А разработчики подошли к вопросу визуализации крафтинга<sup>13</sup> с долей юмора.

– Ну, вот и все, – сказал кузнец спустя пару минут. – Забирай.

И действительно, перед ним на подставке лежал аккуратный такой, прозрачный, как слеза ребенка, змеевик.

Вы получили предмет «Змеевик для самогонного аппарата».

Тип: квестовый.

Качество: 30.

Прочность: 10/10.

---

<sup>13</sup> Крафтинг (англ. *crafting*) – создание предметов.

– Вот спасибо, – искренне поблагодарил я.

Качество предмета говорит о том, что профа у кузнеца прокачена весьма неплохо. Насколько я понял, уровень профессии означал процентную вероятность создания предмета с качеством, равным уровню персонажа. То есть, если профа равна 50, а уровень персонажа 30, то предмет с качеством 30 получится с вероятностью 50 на 50. В остальных случаях качество будет ниже. Качество – универсальный показатель, по которому можно примерно оценить предмет даже в том случае, если идентификация прошла неудачно, и ты не смог увидеть его свойства. Например, найденное мной на опушке кольцо, даже если бы я не смог его идентифицировать, своим значением качества наметнуло бы, что побрякушка не так уж проста и выкидывать ее явно не стоит.

– Да не за что. Не так уж и часто в последнее время мне приходится работать со стеклом, – вздохнул кузнец. – Стеклодув весьма редкая профессия, и новые рецепты в нашей глуши взять неоткуда. А стеклянной посудой и предметами обихода я уже давно все деревни в радиусе недельного перехода обеспечил.

Редкая профессия, говоришь?

И тут мне пришла в голову интересная мысль: раз уж в деревне у всех ко мне такое хорошее отношение, то надо этим пользоваться.

– Корн, а не мог бы ты научить меня работать со стеклом? Это выглядит просто удивительно.

– Конечно, – открыто улыбнулся кузнец. – Я буду рад хоть кому-то передать накопленный опыт. Наследников у меня нет, а работа со стеклом – мое любимое дело.

Вы изучили профессию «Стеклодув».

Получен рецепт «Змеевик для самогонного аппарата».

Получен предмет «Простая магическая горелка».

Тип: крафтинг.

Прочность: уничтожить невозможно.

Дополнительные свойства: предмет невозможно украсть.

Моя первая профа! Не знаю, правда, что с ее помощью можно изготовить, и как ей вообще пользоваться, но зато оригинально. Это вам не банальное травничество или рудознательство. Теперь я могу барыжить змеевиками!

Я тут же влез в окно персонажа и прочитал описание профессии:

*«Стеклодувы производят всевозможные изделия из стекла, прежде всего, необходимые в работе магам и знахарям: посуду, колбы, реторты и бутылочки для эликсиров. Для работы стеклодуву требуются заготовки, получаемые в печи из кварцевого песка или при переплавке природного стекла. Кроме того, добавление различных алхимических ингредиентов в процессе варки стекла позволяет придавать стеклу различные свойства, начиная от оригинального цвета и заканчивая невероятной прочностью и электропроводностью».*

Эх, будь у меня доступ к игровому аукциону, я бы сейчас быстренько изучил рынок и узнал, насколько выгодно создавать изделия из стекла. Но даже без аукциона я точно уверен, что на одних змеевиках далеко не уедешь.

– А как бы мне научиться создавать что-нибудь еще? – поинтересовался я.

– Я бы и рад научить тебя другим вещам, но у тебя нет никакого опыта. Для начала научись делать хоть что-нибудь, натренируй профессию хотя бы до 10. Можешь приносить мне песок, я буду бесплатно варить для тебя стекло, а что с ним делать – дело твое.

Что ж, логично, но попытаться стоило. Придется мне заняться потоковым производством змеевиков. Интересно, если я принесу знахарке не один змеевик, а пятьдесят, мне дадут не 100 опыта, а 5000? Я бы порадовался такому багу.

## Глава 3

Кузнец нарубил из прутка еще пару десятков заготовок, поэтому я решил опробовать свою профу «не отходя от кассы».

– И что мне теперь делать? – спросил я, держа в руках горелку и глядя на лежащую на столе заготовку.

– Нагреть ее до нужной температуры, затем представить себе змеевик и выдохнуть, вложив в дыхание внутреннюю силу.

Ох, ты ж блин. Внутреннюю силу? Это он про ману что ли? Не думал, что работа со стеклом будет завязана на нее. Остальные профессии, описание которых я мельком прочитал на официальном сайте, тратили только очки бодрости. А здесь и мана, и очки бодрости. Мощно.

Я навел горелку на заготовку, и над ней тут же возник бегунок, означающий степень нагрева. Когда бегунок достиг предельного значения, я подумал о змеевике, и передо мной тут же возникло игровое окошко с трехмерной моделью. Круто! А теперь дуем на заготовку таким образом, чтобы между мной и стеклом находилось объемное изображение змеевика.

– Получилось! – радостно воскликнул я, наблюдая, как заготовка меняет форму.

Странно, но с каждым мгновением я начинал чувствовать какую-то внутреннюю опустошенность. Нечто подобное ощущаешь в детстве перед походом к зубному – гадкая пустота в груди и мурашки по всему телу. Сверившись с показателем маны, я убедился, что именно таким образом в игре ощущается магическое истощение. Возможности капсулы в очередной раз неприятно удивили меня излишней реалистичностью.

Тем временем заготовка закончила изменяться, и передо мной предстало мое первое изделие.

– Мда, я слегка поторопился радоваться, – скривился я.

Вы создали предмет «Змеевик для самогонного аппарата».

Тип: обычный.

Качество: 1.

Прочность: 10/10.

Вы улучшили навык профессии «Стеклодув» + 0,1.

Опыт + 10 (с учетом модификаторов 11 очков).

Текущий опыт – 48/200 (до следующего уровня 152).

Потратив всю ману, я получил нечто кривое, несуразное и, по-моему, даже не полое.

– Ничего, первый блин всегда комом, – ободряюще сказал кузнец, скрывая в бороде ухмылку.

Вот уж точно, даже на блин эта штука похожа куда больше, чем на змеевик. Зря я надеялся завалить знахарку змеевиками. Не знаю, с какого раза я смогу сделать что-то хотя бы отдаленно похожее на оригинал, но произойдет это не скоро – ведь мана, в отличие от очков бодрости, восстанавливается всего по единичке в полчаса.

– Если хочешь, я могу отдать тебе остальные заготовки, – предложил Корн. – Я пока не планирую работать со стеклом, а тебе они еще пригодятся.

Кто ж от халявы-то откажется?

– Конечно, хочу!

Вы получили предмет «Простая стеклянная заготовка», 20 шт.

Тепло попрощавшись с кузнецом, я поспешил к знахарке. Время-то идет, вдруг за исполнение задания меньше опыта дадут, если слишком сильно задержусь.

Проходя по деревне, я в очередной раз подметил, что без детей и домашних животных это местечко выглядит немного печально. Да и не только детей, вообще молодежи я тут пока не встречал. На огородах и возле домов мелькали только взрослые женщины и мужчины. Может, конечно, все молодые сейчас где-нибудь на полях впахивают и вернутся только под вечер? Надо будет поинтересоваться у знахарки.

Амина встретила меня не слишком приветливо.

– Что так долго? – спросила она с порога. – Кузнец живет на соседней улице, а не на другом краю континента.

– Если бы все было так просто, – поморщился я, но знахарка меня и слушать не стала.

– Давай скорее змеевик.

Амина буквально выхватила змеевик у меня из рук.

Задание «Змеевик для самогонного аппарата» выполнено.

Награда: + 100 очков опыта (с учетом модификаторов 105 очков), + 50 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение – дружелюбие, до восхищения 850).

Текущий опыт – 152/200 (до следующего уровня 48).

– Не за что, – недовольно буркнул я, наблюдая за тем, как знахарка подключает змеевик к самогонному аппарату. – Мне бы еще несколько бутылочек настойки для одного знакомого...

– Несколько бутылочек? – переспросила Амина, не отвлекаясь от процесса сборки. – Ты уже с нашим охотником познакомился, что ли?

– Он мне помог собрать песок для кузнеца, – пояснил я. – По пляжу бродят стальные дикобразы, поэтому задача оказалась не так проста.

И не говорите мне, что самогон я получу, только выполнив еще один квест. Нет, я не против, но как-то это становится слишком банально. От самой раскрученной и разрекламированной виртуальной вселенной ожидаешь чего-то менее стандартного.

– Что ж, если Лерт тебе помог, то придется выделить ему пару бутылок, – сказала знахарка, закончив настраивать самогонный аппарат. – Но это только завтра утром, раньше не получится.

– Отлично! – обрадовался я. – Спасибо огромное.

– Да мне не трудно, – отмахнулась женщина. – Уж кому-кому, а Лерту это необходимо.

– В каком это смысле?

– Ох, что-то совсем я заговорила, не мое это дело. Если захочет – сам тебе расскажет. Ого, очередная тайна? Чувствую, там и новое задание можно будет получить.

– Амина, а у вас, случаем, нет какой-нибудь карты местности? А то я до сих пор даже примерного представления не имею, где оказался.

– Карты местности есть у старосты, мне они без надобности, в общем-то, – пожала плечами знахарка. – А находимся мы на окраине Золотой Империи. Совсем рядом, в трех днях пути начинаются земли орков и там же стоят наши пограничные крепости.

Ого, куда меня забросило-то! Тогда мне совершенно непонятно, почему деревня не имеет никакой охраны? Ни сторожевых вышек, ни нормального забора – ничего.

Свое удивление я озвучил и Амине.

– А зачем они нам? – удивилась знахарка. – Если орки смогут пройти мимо наших крепостей, то никакой забор нас не спасет. А лучше всяких вышек о приближении орков нас предупредят взрывы на минном поле.

– На минном поле?! – опешил я.

– Ну да, между нами и границей расположены многочисленные минные поля. На всякий случай, так сказать.



Ох, блин. Надо уточнить, в какой стороне мины, чтобы не подорваться случайно. Наверняка приятного мало.

– Да ты не волнуйся, – не совсем правильно поняла меня знахарка. – Войны с орками не было уже несколько лет. У них там своих проблем хватает – эльфы объявили зубастым что-то вроде священной войны, а дворфы отказываются поставлять оркам огнестрельное оружие. Слишком часто зеленые не исполняли торговых обязательств, чем окончательно довели коротышек, вынудив их прекратить всякие торговые отношения. Так что люди сейчас их единственные поставщики оружия, и ни о каких налетах не может быть и речи.

Ну да, вот только минные поля почему-то остались на своих местах.

– И эльфы не против того, что мы снабжаем орков оружием?

– Разумеется, против, – усмехнулась знахарка. – Вот только дружественными наши отношения с эльфами никогда не были. Ведь ушастые относятся к людям так же, как и к оркам.

Я слегка потерял ход ее мысли.

– Это как?

– Как к грязи под ногами, в которую им по несчастью пришлось наступить. А аристократия Золотой Империи очень не любит, когда к ней относятся столь пренебрежительно. Думаю, эльфам до сих пор не объявили войну только потому, что нам пока хватает вооруженных столкновений с Алым Халифатом.

– Как все сложно-то а, – схватился я за голову. – Но зато теперь я хоть примерно представляю, где именно очутился.

– А у тебя с памятью совсем беда, – сочувственно вздохнула женщина. – Знаешь, хоть моих способностей и не хватает, чтобы помочь тебе, но кое-что я сделать все же могу. Видишь ли, помимо прочего я являюсь еще и жрицей богини Судьбы – Элени.

Неожиданная удача! Пантеон Арктании насчитывает около трех десятков главных, и еще пару сотен второстепенных божков, и, насколько я помню, Элени входит чуть ли не в первую десятку. Знакомство со жрицей столь сильного божества позволит улучшить репутацию за счет выполнения заданий, а со временем и получить благословение в главном храме. А уж эта ачивка дает немалые бонусы, особенно сильно ощущаемые на более высоких уровнях. Кстати, и львиная доля по-настоящему выгодных игровых квестов выдается именно в храмах!

– Я могу обратиться к ней за помощью, – тем временем продолжила знахарка. – Конечно, далеко не факт, что она откликнется на мой призыв, но почему бы и не попытаться.

– Буду вам очень признателен, – не кривя душой, сказал я.

– Тогда подожди немного.

Знахарка ушла в другую комнату и вернулась через пару минут, сменив белый халат на красивое синее платье. На шее ее висел большой серебряный амулет в форме паутины, а волосы удерживала в хвостике красивая золотая заколка.

– Что я должен делать? – заинтересованно спросил я.

– Сидеть и слушать, что я скажу, – холодно ответила Амина. – Если богиня снизойдет ко мне, то я войду в транс и не буду помнить своих слов. Они прозвучат только для тебя.

Ого, как все серьезно. Ну, давайте, послушаем.

Жрица уселась на стуле, скрестив ноги в позе лотоса, и закрыла глаза. Прошло всего несколько минут, когда она вдруг плавно поднялась в воздух где-то на полметра. Затем Амина открыла глаза, светящиеся ярким синим светом, и посмотрела на меня так, что на какое-то мгновение я перестал чувствовать собственные ноги.

– Живущий в двух мирах. Ты нужен мне. Запомни. Только лодка спасет тебя от молнии.

Ого, да тут целое таинственное предсказание! Ничего не понятно, но звучит интересно. Вот только неписи не могут знать о том, что игроки живут «в двух мирах». Да и сообщения о получении квеста нет, поэтому не уверен, что этот стишок чего-то стоит. И вообще, кто станет прятаться в лодке от молнии? Что за бред?

– Простите, о чем именно идет речь? – осторожно спросил я.  
И тут же сверкнула яркая молния, и я получил легкий удар током.  
– Ау!

Вы получили урон: 3 ед.

С учетом того, что я едва успел восстановить здоровье до 4 единиц, то я как-то неожиданно оказался при смерти.

– Слишком много ненужных слов, – бесстрастно сказала Амина. – Раста. И когда придет время, я позову.

Жрица закрыла глаза и медленно опустилась обратно на стул.

– Ну, как прошло? – спросила Амина, придя в себя.

– Любопытно, – уклончиво ответил я, приглаживая вздыбившиеся волосы. – Если честно, я ничего не понял. Она сказала...

– Тсс, – перебила меня женщина. – Эти слова прозвучали только для тебя. Когда придет время, ты сам все поймешь.

Ну да, как только начнут бить молнии, я сразу в лодку прыгну. Да фигня вопрос!

– Если ты не против, теперь я хотела бы отдохнуть.

– Да, да, конечно, – поспешно сказал я. – Спасибо вам за помощь.

Покинув жилище знахарки, я остановился в нерешительности. То ли идти в гости к старосте деревни, то ли закончить на сегодня игру и передохнуть. Не знаю, запрограммировано это или нет, но я жутко устал и морально и физически. Словно все события этого дня произошли в реальном мире. Ну, кроме двух моих смертей, разумеется. Вообще, первый день игры меня сильно впечатлил, но не принес практически ничего полезного. Что за на фиг вообще? Я выполнил уже три задания, и за все получил только опыт и какое-то нелепое предсказание. Ну, еще профу одну. Но где деньги и предметы-то? Мой внутренний хомяк закрыл лапками худую от недоедания мордочку и плачет навзрыд. Даже одежду рваную до сих пор никто из жителей деревни поменять на что-то более пристойное не предложил за выполнение какого-нибудь простенького квеста. Жлобы, блин. Или надо быть настойчивей (читай «навязчивей») и ходить от жителя к жителю предлагая свои услуги? Это, конечно, не реальный мир, но мое самоуважение-то никуда не делось, так что это явно не мой вариант.

Нет, все-таки наведуясь к старосте. Там хоть покормят. Эту функцию виртуальной капсулы я еще не опробовал, но, если честно, очень хочется. Дома-то все равно только полуфабрикаты ждут...

## Глава 4

Сверившись с картой, я направился напрямик к дому старосты, расположенному в центре деревни. Такой же типовой домик, никакой вычурности. Похоже, дизайнеры слегка схалтурили, откопипастив всю деревню с одной графической модели.

У входа в дом я нос к носу столкнулся с самим старостой.

– О, а вот и ты, Фальк. Ну, что сказала наша знахарка?

– Я совершенно здоров и совершенно ничего не помню. И почему это произошло, Амина понятия не имеет.

– Что ж, если даже наша знахарка толком ничего не сказала, то в Келевре тебе больше никто помочь не сможет, – задумчиво потер бороду Ратмир. – Ладно, пойдем в дом, чего на пороге стоять. Там и покумекаем за ужином. Эй, жена, я вернулся!

На пороге появилась дородная румяная женщина. Эдакая типичная деревенская, мощная и, судя по приятной улыбке, явно добродушная.

– Вернулся, наконец, – весело сказала она, уперев руки в боки. – Ужин уже почти остыл. А кого это ты к нам привел?

– Здравствуйте, – слегка поклонился я. – Меня зовут Фальк.

– Маргия, – представилась женщина. – Ты новенький? Что-то рановато. Цеппелин с очередными поселенцами должен был прилететь только через три недели.

Хмм, о чем это она? Что еще за очередные поселенцы?

– Фальк не новый житель деревни, он выжил после падения того небольшого цеппелина, правда, слегка потерял память и...

– Остальное расскажете за столом, – перебила старосту жена. – Проходите в дом.

Да, внутри домик оказался значительно уютней химической лаборатории Амины. Обстановка схожая, но без многочисленных мензурок и колбочек все выглядело совершенно иначе. Более аккуратная мебель, вычурная стеклянная посуда – явно результат работы местного кузнеца. В углу комнаты стояла радиоточка с огромным таким микрофоном, чем-то напоминающим профессиональную студийную технику. Ну, по размерам. Очевидно, именно так староста связывался с «большой землей», то бишь с крупными городами.

Стоило нам сесть за стол, как Маргия начала приносить с кухни всевозможные яства: картошечка с грибами, мясные рульки, зажаренные тушки маленьких птичек и свежее испечённый ржаной хлеб. Красота!

Вообще, еда в виртуальном мире не была явной необходимостью. То есть, голод в виртуальном мире полностью зависел от ощущений реального тела. Если ты сытно позавтракал, а потом залез в капсулу, то и чувства голода не будет. Но вот за пяток часов в игре тело проголодается и придется все-таки перекусить, иначе появятся вполне логичные болевые ощущения, и если их долго игнорировать, то игрока просто выкинет из игры. Между прочим, игры стали одним из самых модных способов похудания: все благодаря питательной жидкости, насыщенной витаминами и всеми необходимыми микровеществами, количество которых регулировалось автоматикой капсулы.

– Сначала ужин, потом разговоры! – не терпящим возражения тоном сказала женщина.

Ну, что ж, заключительный тест «СуперВирта3000». Почти заключительный. Есть еще сексуальный функционал, но мне что-то не хочется тестировать его с неписью. Это не расизм, наверное. Просто если уж и заниматься виртуальным сексом, то с живым человеком. Вот такие у меня предпочтения.

Я осторожно наколот на вилку картошечку и попробовал ее на вкус.

Ух! Все, дома больше не ем! Не знаю, как там, в реальном мире питательная смесь, а здесь еда просто очуменная! Так, а теперь грибочки, мяско, крылышко...

– Ты посмотри на него, как будто полжизни не ел, – умилилась хозяйка.

– Я бы даже сказал целую жизнь, – ответил я, не переставая жевать.

Когда вся еда со стола была сметена, причем по большей части мной, Маргия заварила крепкий черный чай, и Ратмир завел неторопливый разговор.

– Ну что, какие у тебя дальнейшие планы?

Ох, блин, что б я знал.

– Наверное, найти место падения цеппелина, – предположил я. – А потом в город подамся. Кстати, Амина сказала, что у вас есть карта этой местности, не могли бы вы отметить на ней место падения того цеппелина? К тому же, я ведь до сих пор толком не знаю, где вообще оказался.

– Ой, бедный сиротка, совсем ничего не помнишь? – озабоченно спросила хозяйка.

Странно, почему сиротка-то?

– Так, женщина, не говори под руку, – совершенно не резко, а скорее даже нежно сказал Ратмир.

Встав из-за стола, он сходил к шкафу за картой и разложил ее передо мной. Посмотрев на бумажную карту, я получил ее копию и в виртуальном варианте.

– Смотри, вот здесь два дня назад упал цеппелин, – указал пальцем староста, и на моей карте появился красный крестик.

Вы получили задание «Найти место крушения цеппелина».

Условия выполнения: найти и исследовать место крушения цеппелина.

Награда: неизвестно.

Юху! Новое задание, причем, скорее всего, напрямую связанное с моей предысторией! Далековато от деревни эта штука упала, кстати, да и название местечка какое-то подозрительное – ущелье Адских Криков. Как бы намекает, что ничего хорошего меня там явно не ждет.

– В остальном тебе карта не особенно поможет. В одну сторону три дня ходу сторожевые крепости, а вот в другую... ну, за месяцок пешком доберешься до ближайшего города.

– Оу, – опешил я. – Ну, может, у вас хоть лошадка есть лишняя...

– Все лошадки при деле, – покачал головой староста. – Да и знаешь, сколько одна лошадь стоит в наших землях? Иной цеппелин дешевле обойдется. И, кстати, к нам как раз через три недели рейсовый цеппелин прилетит, тебе будет проще на нем в город отправиться.

Почти месяц в «яслях»?! Это где это видано такое? Так, ладно, карта у меня сохранилась, теперь смогу на компе посмотреть, где же я все-таки оказался и как отсюда выбраться.

– А эти три недели можешь пожить у нас в деревне. Как раз недавно один дом освободился. Там и одежду себе по размеру, может, подберешь, а то ходишь в рванье каком-то.

– Ээ... что значит, недавно освободился?

– Да одного из наших медведь подрал. А следующего поселенца только через три недели и привезут. Так что целый дом в твоём полном распоряжении.

Вопросов у меня появилось множество, но начать я решил с главного.

– Что значит следующего поселенца?

– Ты не заметил ничего странного в этой деревне? – ответил вопросом на вопрос староста. Конечно, заметил! Она виртуальная, мать ее!

– Вроде бы нет, – уклончиво ответил я. – Мне не с чем сравнивать, я же потерял память.

– А все-таки? – не отставал Ратмир.

– Ну, хорошо. – Я собрался с мыслями. – Здесь нет детей и собак. Даже подростков нет. И все дома практически одинаковые.

Староста потер руки.

– А ты молодец. Смотришь в самую суть! Деревни на границе с орками не совсем обычные, сюда направляют людей за определенные провинности. Не головорезов, конечно, но, ска-

жем так, неугодных Императору военных, ремесленников или жрецов. И, разумеется, здесь не может быть детей, ведь в любой момент нас могут стереть с лица земли орды орков.

– А как же минные поля? – удивился я. – Мир с орками, поставки оружия...

– Политика штука сложная. Все может измениться в любой момент, и тогда нас не спасут никакие крепости. Разумеется, потом Империя подведет основные войска и разобьет орков в пух и прах, но нам-то уже будет все равно.

– Тогда зачем вы здесь?

– Кто-то же должен кормить военных в крепостях на границе, а возить припасы из глубины Империи слегка накладно. Да и земли здесь благодатные, таких урожаев, наверное, нет больше нигде на этом континенте. Так что землю возделывать надо, но из крестьян сюда особо никто не рвется, вот и приходится выбирать добровольцев принудительно.

В хорошенькое местечко я попал. С другой стороны, кто-то, выбрав предысторию на класс воина, мог запросто попасть в те самые приграничные крепости. Вот там, в случае войны, начнется самая движуха и низкоуровневые персонажи будутдохнуть как мухи.

– А кем был тот погибший человек, в доме которого вы хотите меня поселить?

Староста Ратмир демонстративно поморщился:

– У нас не принято интересоваться друг у друга прошлым.

Ну уж нет, я так просто не отстану! Вдруг в истории погибшего обитателя того дома есть что-то, ведущее к получению интересного квеста? Такую возможность нельзя упустить.

– Но может, у вас были какие-то догадки? – не унимался я.

Староста на какое-то время задумался.

– Что ж, я могу поделиться своими наблюдениями.

Вы получили умение «Общение».

Это умение позволяет персонажу поворачивать ход беседы в свою пользу и получать доступ к скрытым заданиям.

Начальное значение – 0,5.

Такими темпами я скоро этих умений несколько десятков нахватаю. Поди разберись в них потом.

– Гордок отличался от нас всех. Мы люди простые, а его манеры выдавали явно аристократическое происхождение. Осанка и повадки потомственного принца, а уж с топором обращался так, словно по крови наполовину дварф.

– Лордом он был, – уверенно сказала жена старосты. – Провинился перед Императором, вот его сюда и сослали. И наверняка с этим была связана какая-нибудь любовная история...

– Вам женщинам лишь бы языком почесать, – недовольно сказал Ратмир. – Просто хороший воин, служивший в каком-нибудь императорском полку. Не зря же он с Лертом общий язык легко нашел.

– Как же его тогда медведь-то подрал? – не удержался я. – Если он был таким хорошим воином?

– Это ты просто местных медведей не видел, иначе бы таких вопросов не задавал.

Я еще немного посидел у старосты в гостях, а затем сверился с картой и отправился в место своего временного проживания. Свой дом это круто! Недвижимость в Арктании стоит баснословных денег, а тут целая избушка на халявку перепала! Правда, недвижимость в таком захолустье никому на фиг не нужна.

Собственно, мой домик ничем не отличался от остальных. На улице уже начало темнеть, но дожидаться виртуальной ночи я не собирался даже из любопытства. Тщательный осмотр места жительства я решил оставить на потом, и поэтому, едва закрыв за собой дверь, вызвал меню и отдал команду на выход из игры.

Вы уверены, что хотите покинуть игру?

О, да.

Выбравшись из капсулы, я потянулся всем телом и сверился с ощущениями. Вроде все хорошо. Ноги немного гудят, словно я не лежал все это время, а действительно где-то ходил. И спина... ох, такое впечатление, словно в том месте, куда попала игла дикобраза, остался синяк.

Я не поленился и сбегал в ванную, чтобы осмотреть спину в зеркале, но так ничего и не обнаружил. В документации к капсулам писали о чем-то подобном, называя это «призрачными болями», но обычно они наблюдались только у маньяков, включавших 50-процентное восприятие боли. У меня же с моими 10-ю процентами по умолчанию ничего подобного быть не должно. Но почему-то есть. Или это все моя мнительность?

Изначально я намеревался посидеть, попить чаю и полазить по форумам, но мой первый игровой денек вышел столь насыщенным, что спать хотелось просто невероятно.

«Ладно, завтра со всем разберусь», – решил я, рухнул на кровать и мгновенно уснул.

\* \* \*

Едва проснувшись, я тут же приготовил себе кофе и сел за стационарный компьютер. Честно говоря, обожаю кофе. Не сказал бы, что я гурман – варить кофе в турке слишком напряжно. Но зато, благодаря кофемашине, я качество напитка компенсирую простотой изготовления и количеством.

Уф, вот это денек вчера был. Столько вопросов накопилось за первый день в игре!

Изучение подробной карты Золотой Империи подтвердило все, сказанное старостой. В том числе и расписание движения цеппелинов. И означало это, что сидеть мне в Келевре еще целых двадцать дней.

– Пожалуй, надо найти подходящий для моего второго уровня данж, населенный маленькими кузнечиками, – решил я. – И чтобы они нападали только по одному, а то еще затопчут. Хотя, для начала стоит почитать описание внезапно-негаданно рухнувшей на меня профы. Может, и смогу что-нибудь заработать и купить нормальное оружие и одежду.

Мне потребовалось немало времени, чтобы найти необходимую информацию. Странно, но делиться опытом на официальном сайте игры попросту запрещалось. Поэтому энтузиастам пришлось создавать свои собственные ресурсы, которые, к тому же, постоянно закрывались. А разобраться в десятках форумов и сотнях веток дискуссий оказалось не так-то просто. О деревне с названием Келевра ничего не нашлось, но я с удовольствием почитал ругань игроков, попавших в сходные ситуации. Люди даже строчили обращения в администрацию о том, что вынуждены целый месяц своего игрового времени проводить в каком-то захолустье, в то время как другие игроки живут полной виртуальной жизнью без географических ограничений. Увы, администрация называла это частью сценарного погружения в игру и желала игрокам терпения и удачи в исполнении квестов.

С моей профой тоже не сложилось. Стеклодувы в игре присутствовали, но дальше изготовления колб для алхимиков и красивой посуды на продажу никто не пошел. Практической пользы от подобного крафтинга не было, поэтому все меняли профу на что-то более выгодное еще до достижения сколь-либо серьезного уровня. В принципе логично, что такого может сделать из стекла мастер? Разве что женскую корону... уж и не знаю, какие у нее будут характеристики. С другой стороны, кузнец упоминал о том, что есть возможность создавать стеклянное оружие, но на форумах об этом почему-то не было ни слова. Я даже из интереса прошерстил неофициальные аукционы оружия и убедился в том, что никому на всем просторе Арктании до сих пор не встречалось оружие из стекла.

Узнал немного и о богине Элении, одарившей меня столь странным предсказанием. Одна из десяти богов высшего пантеона, отвечающая за воздушные стихии, в том числе и громо-

вые. В общем, именно ей предсказывать удары молнии оказалось явно не трудно. Разумеется, если бы она была реальной, а не виртуальной богиней. Изображалась богиня, кстати, подозрительно похожей на «Шторм» из комикса «Икс-мен». Похоже, разработчики слегка схлестурили и попросту скопировали внешний вид известного персонажа: стройную женщину с белыми волосами и мечущими молнии глазами. Разве что одета она была не в обтягивающий кожаный комбинезон, а в длинное синее платье.

В общем, я нашел много всего интересного, но вот мои представления о пользе игровых форумов явно были сильно преувеличены или слегка устарели. Я даже с классом перса так и не смог определиться, слишком много информации о возможных вариантах прокачки, и слишком сильно они зависели от предыстории и географического положения. Различные классовые квесты были раскиданы по городам, доступа к которым у меня в ближайшее время не предвиделось.

– Отсутствие результата, тоже результат, – решил я. – А теперь вперед, Арктания ждет!

Поскольку всю эту неделю у меня стояло жесткое ограничение на время нахождения в виртуальном мире, я решил разбить сегодняшнюю игру на два равных промежутка, а между ними сходить потренироваться в спортзал. Приходилось растягивать удовольствие, пока не закончится мое полное медицинское обследование.

Я залез в капсулу, и через минуту уже летел по цветному коридору.

Вы отдыхали в собственном жилище и теперь на ближайшие 12 часов имеете + 5 % к получаемому опыту.

Супер! Приятный бонус и легкий стимул для людей, чтобы они тратили нажитое непосильным трудом на покупку виртуальной недвижимости или снимали комнаты для отдыха в гостиницах. Ну, и очередной вклад в повышение реалистичности мира, ведь куда выгодней оставить виртуальное альтер эго отдыхать дома, чем исчезнуть где-то посреди леса.

Через пыльное окно в дом заглядывало солнце, но все-таки здесь было слишком темно, чтобы я мог как следует осмотреться. К счастью, мне удалось найти и зажечь небольшую магическую лампу, удивительным образом осветившую сразу все помещение. Ну что ж, дом как дом. Вещей не так много, если не сказать, что их вообще нет: на столе одиноко стоят кружка да тарелка, на печи старый, потемневший от времени котелок. Открыв шкаф, я к немалой своей радости обнаружил в нем комплект добротной, а главное чистой одежды. От того, что было надето на мне, она отличалась только внешним видом, а характеристик не давала абсолютно никаких, кроме плюса к броне (всего-то по единичке с каждого предмета). Но, переодевшись, я все равно почувствовал себя значительно уверенней.

– Кто же здесь жил до меня? – спросил я вслух, еще раз обойдя весь дом. – В доме наверняка должно быть спрятано что-нибудь полезное, или, как минимум, интересное. Это ж закон жанра, черт возьми.

Не найдя ничего лучшего, я начал ходить и прощупывать стены и пол, надеясь найти какой-нибудь тайник. Ну, не может таинственный старый воин, так удачно умерший прямо перед моим появлением, остаться безымянным персонажем без всякой истории. Хотя, как раз имя-то староста вроде бы даже называл, но я как-то не запомнил. В общем, если я ничего не найду, то это будет полнейший слив со стороны сценаристов, или ИскИна, уж не знаю, кто там придумывает все эти бесконечные квесты.

Я потратил не меньше получаса, и в итоге мои усилия все-таки были вознаграждены – под одной из половиц обнаружился тайник.

Вы получили умение «Восприятие».

Это умение позволяет персонажу замечать тайники, ловушки и других персонажей, пользующихся умением «Скрытность».



Начальное значение – 0,5.

Полезное умение, эдак я не только чужие нычки смогу находить, но и в данжах ловушки обходить. Так-так-так, что у нас тут в тайничке?

Моя находка была завернута в серую ткань, размером была с книгу и весила... примерно как книга. Да и когда я размотал ткань, у меня в руках оказалась она самая. Потертая, в твердом кожаном переплете.

«Ох, неужели повезло, и я нашел учебник по магии или древний трактат? – радостно подумал я. – Хотя, какая магия, если житель этого домика был воином?»

Я открыл книгу и увидел... нет, не фигу, но где-то рядом. То ли луковицу, то ли какой-то странный засушенный фрукт, вложенный в вырезанное внутри книги углубление.

– И что же это такое? – удивился я, взяв эту штуку в руку и как следует присмотревшись.

Вы нашли неизвестный эпический алхимический реагент.

«Эпический реагент – это же круто! – обрадовался я. – Вот бы еще узнать, как он называется».

Увы, в этот раз идентификация не сработала, да и оставшийся не вырезанным текст книги оказался на неизвестном языке. Видимо, и задание я смогу получить только когда переведу все надписи. Если, конечно, кто-нибудь в деревне сможет мне с этим помочь. Есть еще вариант – добраться до библиотеки и изучить нужный язык самому, ведь благодаря возможностям нейроконтрактов игроки со всего мира не только отлично понимали друг друга, но и с легкостью могли изучать иные, никогда не существовавшие языки. Возможно, у знахарки даже найдется необходимый учебник, я же видел у нее какие-то книги на полках. И, кстати, она наверняка разбирается в алхимии, и сможет помочь с идентификацией найденного реагента. Заодно и обещанный охотнику самогон у нее заберу.

Честно говоря, я опасался, что Амина передумает и откажет, сославшись на нехватку самогона для праздника. Но когда знахарка открыла дверь и я увидел бесконечные ряды бутылок и бочек, стоящие вдоль стен, я понял, что мои опасения беспочвенны. Такое впечатление, словно они планировали не праздник урожая, а оргию в честь бога виноделия. Точнее, самогоноварения. Интересно, у них тут есть такой бог, кстати?

– Да, можешь забирать свои пять бутылок, – с порога сказала знахарка.

– И вам доброе утро, – ухмыльнулся я.

Похоже, те, кто создавал персонажей Келевры, были не в ладах с правилами хорошего тона. Кого не встречу – все тыкают без зазрения совести.

– И, кстати, обязательно приходи завтра на праздник. По крайней мере, на первые полтора-два часа.

– А потом что? – заинтересовался я.

– Потом полученный благодаря тебе самогон возьмет свое, – усмехнулась женщина. – И нормально поговорить будет уже не с кем.

Пьяные неписи? Это будет забавно.

– Спасибо за предупреждение. У меня есть к вам еще одна просьба: не могли бы вы посмотреть вот на это?

Я достал из инвентаря книгу и луковицу.

– Что это? – спросила Амина.

– Вот я и хотел бы это узнать.

Она взяла луковицу, повертела в руках, понюхала и даже коснулась языком, пробуя на вкус.

– Никогда такого не видела. Впрочем, в алхимии используются тысячи различных растительных компонентов, и невозможно знать их все. А насчет книги, она написана на одном из наречий лесных эльфов, их буквы ни с чем не спутать, но этого языка я не знаю.

– А кто-нибудь в деревне может знать?

– Сомневаюсь, – покачала головой знахарка. – Где мы, а где эльфы.

– Ладно, попробую узнать больше, когда попаду в город, – решил я. – Спасибо еще раз.

Я взял шесть бутылок с самогоном и поспешил к охотнику. Если честно, я делал это не столько из благодарности или по доброте душевной, сколько надеясь получить от него какой-нибудь бонус. Хмм... а это идея! Я ведь могу уговорить Лерта сопровождать меня в походе к месту падения цеппелина! Судя по карте, идти предстояло через лес, и путешествие обещало быть весьма опасным, не говоря уже о самом подозрительном донельзя ущелье. Цветочную полянку «адской» точно никто не назвал бы, такое зловещее прилагательное еще заслужить надо.

И вновь я не успел постучать в дверь, как охотник возник на пороге.

– Принес?

Выглядел он еще хуже, чем вчера. Пожалуй, с такой краснотой глаз его можно было запросто принять за вампира.

– Конечно, как и обещал, пять бутылок.

Я вручил охотнику пять бутылок самогона, оставив одну бутылку себе на тот случай, если мне когда-нибудь еще понадобятся его услуги, и чуть не получил по носу захлопнувшейся передо мной дверью.

– Эй, а спасибо где?

– Спасибо, – раздалось из-за двери.

Не так я себе представлял разговор с охотником, совсем не так.

– Я хотел вам предложить еще кое-что!

– Не сегодня.

– Я могу принести еще самогона!

Дверь отворилась мгновенно.

– Слушаю.

Охотник стоял с полупустой бутылкой самогона в руке, а под его ногами валялось еще две совершенно пустых.

Фига он глушит!

– Проводи меня в одно место, и я достану тебе еще.

– Три.

– Три бутылки? Хорошо, будет тебе три бутылки.

– Нет, через три дня. Сегодня я уже не в том состоянии, а завтра начнется праздник.

Ох, точно. И для этого пьянчуги праздник явно затянется до тех пор, пока полностью не закончатся все запасы самогона.

– Наверное, я смогу подождать, – решил я.

Лерт вновь присосался к бутылке, допил ее до дна, и громко рыгнул.

– А куда идти-то?

– В ущелье Адских Криков.

Охотник поморщился:

– Нехорошее место. И опасное. Тебе с твоими навыками там делать нечего, разве что умирать.

Что-то подобное я и предполагал.

– Потому я и хочу, чтобы вы пошли со мной.

– Тебе стоит подготовиться к походу и улучшить свои боевые навыки. И если ты хочешь, чтобы я довел твою тушку живой, то придется как следует потренироваться. У тебя есть два пути: научиться избегать врагов или стать проворнее в бою.

Вам предложены на выбор навыки «Невидимость» и «Уклонение».

Ох, вот это подарочек. Так с ходу и не решу, что лучше выбрать – оба навыка очень полезны. Впрочем, если мыслить логично, невидимость штука полезная, но пригодится далеко не каждому классу. А вот уклонение от ударов нужно всем, ведь в любом бою, будь ты воин, маг, хилер<sup>14</sup> или даже петовод<sup>15</sup>, по шее все равно получишь.

– Хочу научиться «уклонению».

Вы получили навык «Уклонение».

Этот навык позволяет с определенной вероятностью уклоняться от ударов.

Начальное значение – 0,5.

– Приходи после праздника, когда приведешь себя в форму и доведешь навык хотя бы до 10. Кстати, ты маг?

– Ээ... нет вроде.

– Тогда купи себе какое-нибудь оружие, что ли. Завтра в честь праздника будет ярмарка, может, там что под себя найдешь.

Ага, что бы мне там еще за мои жалкие 100 медных монет найти. Зубочистку, разве что.

– Может, заодно вы подскажите и место, где я мог бы потренировать свои боевые навыки? Только на ком-нибудь поменьше, чем стальные дикобразы.

– Конечно, иди в наш лес, – ответил охотник, и вновь захлопнул передо мной дверь.

Точное направление.

– Если не углубляться, то крупнее белки никого и не встретишь, – донесся приглушенный голос Лерта.

Ну, ладно, и это неплохо. А цеппелин за несколько дней никуда не денется. Я надеюсь. Хотя Арктания же обещает «мир полный неожиданностей»... и они явно могут быть не только приятными. Чего стоят одни только болевые ощущения, ставшие настоящим сюрпризом. Все-таки для десяти процентов это было слишком больно, и, если честно, после этого мне немного стремновато идти в лес оттачивать боевые навыки. Я же не мазохист какой-нибудь, блин!

Не придумав ничего лучше, я решил просто пройтись по деревне и посмотреть на остальных жителей. Может, получится познакомиться с кем-нибудь еще, получить новые задания или выторговать какое-никакое оружие.

– Добрый день! – крикнул я женщине, работающей на огороде недалеко от дома охотника. Женщина оторвалась от грядки и помахала мне рукой в ответ.

– Может, вам помощь какая нужна? – спросил я.

Из дома выглянул здоровенный мужик, не уступающий шириной плеч и местному кузнецу.

– Иди куда шел. Ходят тут всякие, к замужним женщинам пристают.

Вы оштрафованы: – 20 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение – дружелюбие, до восхищения 870).

– Оу, – смутился я. – Извините, я не хотел ничего такого.

Мужик погрозил мне пудовым кулаком и скрылся из виду, а его жена виновато пожала плечами и вернулась к работе.

Мда, а я ведь чувствовал, что здесь все не так, как в обычных игрушках. Оказывается, хоть за спрос денег и не берут, но вот репутацию могут ухудшить запросто.

---

<sup>14</sup> Хилер (от англ. *heal* – лечение) – персонаж, специализирующийся на заклинаниях лечения.

<sup>15</sup> Петовод (сленг) – персонаж, специализирующийся на управлении существами.

Решив больше не рисковать, я заглянул к старосте, надеясь получить какой-нибудь квест от него, но не застал старика дома. Его жена скормила мне вкусный пирожок, но с заданиями никак не помогла. Кузнец тоже был слишком занят работой, а в ответ на мой вопрос о том, чтобы одолжить какой-нибудь завалящий меч, рассмеялся мне в лицо. Слишком дорого здесь, на границе, ценилось качественное железо, а некачественное и взять было неоткуда – горы в этой местности отсутствовали как класс. Разумеется, было еще ущелье Адских Криков, но идти до него было достаточно далеко и слишком опасно.

Если честно, мне просто не хотелось отправляться в лес, чтобы прокачивать боевые навыки, и поэтому я старательно оттягивал этот момент. Считайте меня неженкой, но получать урон реально больно!

В итоге я решил сейчас заняться крафтингом, а лес оставить на вечер. Сделал целых два змеевика для самогонного аппарата с качеством, не превышающим единичку. Зато профа прокачалась аж до 2 единиц, да и опыт за крафт по копеечке, да начислялся. Правда, для этого пришлось вложить одну единичку в мудрость и увеличить количество маны до 20, но я логично решил, что она все равно еще потребуется для профы, а значит, это точно не выкидывание ценных очков характеристик на ветер. А потом пришло время покинуть виртуальный мир, чтобы заняться собственной прокачкой уже в реальности.

## Глава 5

С тех пор как я перешел на удаленную работу, общение с людьми целиком перешло из реального мира в Интернет. Нет, разумеется, я и раньше постоянно зависал в сети, но до выхода указа президента о переходе работников ряда специальностей на «удаленку» (вы будете смеяться, но это позиционировалось как один из методов борьбы со столичными пробками), мне приходилось хотя бы в офис ездить несколько раз в неделю. А теперь даже эта необходимость отпала. Так что, если не считать периодические встречи с родителями и короткие обмены фразами с соседями и продавцами в магазинах, я вел совершенно отшельническую жизнь. Наверное, я совсем замкнулся бы в себе и сошел с ума, если бы бывший одноклассник не затащил меня в фитнес-клуб рядом с домом. Сам он ходить туда перестал, а вот меня спорт как-то увлек, и вот уже несколько лет я стабильно занимаюсь три раза в неделю. Тренажерный зал – это целая социальная система, четко разделенная на нубов и «старичков». Нубы приходят и уходят, а вот все «старички» знают друг друга в лицо, здороваются, следят за успехами и делятся методиками тренировок. В общем, эдакий клуб по интересам, где народ общается в перерывах между упражнениями.

Там я и познакомился с Артемом. Он, так же как и я, работал программистом, так что общие темы нашлись сами собой. А еще он был одним из первых пользователей Арктании, участником официального бетатеста и членом одного из крупнейших кланов игры.

– Кстати, теперь я тоже играю в Арктанию, – поделился я с ним в перерыве между повторами.

Артем выглядел поздоровее меня, что было не так уж и сложно в связи с моей врожденной худобой. Когда я становился лишь чуть жилистей, он рос словно на дрожжах. Невысокий, но массивный брюнет. Пожалуй, его даже можно было бы назвать качком, если бы не излишняя тяга к сладкому, превращавшая мышцы в объемные, но совершенно не рельефные горы мяса.

– Наконец-то! – обрадовался он. – Какой у тебя дпс<sup>16</sup>? Достигнешь пятидесятого уровня, приходи к нам в клан. Мы уже в первой десятке. На девятом месте, правда, но скоро к нам присоединится паладин сотого уровня, а наш ремесленник наконец-то перейдет на мифрил, и мы займем место повыше.

– Один, – честно ответил я.

– Что один? – переспросил он.

– Дпс у меня равен единице, – со смехом пояснил я. – Я еще в «яслях».

Артем озадаченно почесал затылок.

– Ну да, логично, ты же недавно играешь. А какая у тебя предыстория? Где появился?

– В какой-то отдаленной деревушке на границе Империи. Других игроков кроме меня нет, и, по словам старосты, ближайший цеппелин прилетит только через три недели.

– Фига ты попал.

– Угу, – вздохнул я. – Я-то думал, что в «яслях» держат уровня до пятого-десятого, а не конкретный срок, да еще такой долгий.

Артем глотнул воды и шумно выдохнул.

– Это нормально для Арктании. Посчитай сам: в игре сейчас около трех миллионов игроков, и за людей играет примерно треть. Всего на данный момент в пуле порядка ста тысяч различных предысторий, никто точно не знает сколько. Многие из них ведут в общие локации, но бывают и исключения, такие, как эта твоя деревня.

Ну, это я и так узнал на форумах.

---

<sup>16</sup> ДПС (сокращение от англ. *damage per second*) – урон в секунду. Естественно, чем он больше, тем лучше.

– Значит, мне там куковать почти месяц? – уточнил я. – А то я видел в сети, народ-то ругается на такие жесткие ограничения, но сделать ничего не может.

– Не факт, – покачал головой Артем. – Если выполнишь сценарный квест, то сможешь покинуть деревню раньше. Но, скорее всего, это займет примерно столько же времени. Зато получишь какую-нибудь клевую шмотку, может даже легендарную. Ты уже решил, каким классом будешь?

– Если честно, то нет, – признался я. – Потому и дпс такой, еще не распределил характеристики.

– И правильно, – важно кивнул Артем. – Я бы посоветовал сначала закончить все квесты в яслях и посмотреть, что дадут, какой шмот, какие навыки получишь. И уже от этого отталкиваться. Каждое умение и навык должно быть в деле, друг мой.

Что ж, ничего нового он мне не сказал, но стало как-то спокойнее. Во всяком случае, теперь я точно знаю, что иду по верному пути. А то я уж подумал, что мое затруднение в выборе класса – это идиотизм.

– Не так-то просто выполнить эти их квесты, – вздохнул я. – И где старые добрые «принеси три шкурки крысок» или «вскопай мне огород»? Беру один квест, а чтобы его сдать, приходится еще три выполнять.

– Это ж не обычная игра, – хмыкнул Артем. – Ты в курсе, что сервера Арктании едва ли не самые мощные в мире? Даже НАСО со своими суперкомпьютерами в сравнении с ними просто калькуляторы. Я играл в других виртуальных мирах, но таких хитрых и пронырливых и реалистичных неписей не встречал больше нигде. И, кстати, нужно как следует постараться, чтобы найти в ней два абсолютно одинаковых квеста, поэтому полагаться на гайды не приходится.

– Ничего себе, – удивился я.

– Нет, есть, конечно, ежедневные квесты в городах, которые совершенно не меняются. В стиле «принеси-подай» или «найди сбежавшего котенка», но там и описания не нужны – все и так предельно просто.

Артем посмотрел на часы.

– Так, ты как хочешь, а я уже все. У нас сегодня данж по плану в десять. Ты, если будут вопросы, пиши в скайп, помогу, чем смогу. Я бы и шмотом лоулевельным помог, но до тебя никак не добраться. Зато как выберешься из своего временного заключения, приезжай в Катар, это вторая неофициальная столица Золотой Империи, что-то вроде нашего Питера. Там нашему клану принадлежит небольшой трактир с романтическим названием «У доброго вампира», я там часто бываю.

Ну и название. Если это и можно назвать чувством юмора, то с большой натяжкой.

– Боюсь, до города я доберусь еще не скоро... – протянул я.

– Чем дальше путь, тем больше плюшек наберешь, – уже на ходу сказал Артем. – Поверь мне.

Ах да, я ведь еще хотел спросить о боли в игре!

– Слушай, еще один вопрос, – остановил я друга. – У тебя боль какая в капсуле настроена?

– Двадцать процентов, – пожал плечами Артем. – Было десять, но я недостаточно хорошо ощущал критическую потерю маны во время боя, поэтому пришлось увеличить. Но вообще большинство игроков оставляет десятку, а уж до полтинника поднимать – идиотов нет. Я как-то попробовал, было о-очень больно.

– А двадцатка, значит, нормально? – осторожно уточнил я.

– Удар мечом не больше пинка под зад, – хмыкнул Артем. – Сильного, но всего лишь пинка.

Что-то не сходится с моими ощущениями. Совсем не сходится.

– Ладно, я побежал, опаздываю уже.

Мой друг ушел, а я еще немного забил бицепс и тоже поспешил домой. Захотелось посмотреть, что за клан у Артема. Название он не сказал, но девятое место в рейтинге – это вполне однозначная идентификация. Я всегда знал, что он играет в Арктанию, но до того, как сам воспользовался виртуальной капсулой, воспринимал его рассказы несколько иначе. Да и слушал вполуха, когда он хвастался очередными успехами в прокачке своего танка. Кстати, как выяснилось, клан Артема назывался «Стальные крысы». Дань классику фантастики, я полагаю. Всего в нем состояло порядка трехсот человек, максимальный уровень – сто двенадцатый, остальные между пятидесятым и сотым. При максимальном уровне игрока на сегодняшний день в Арктании сто двадцатом это смотрелось довольно внушительно. Особенно для моего «гигантского» второго уровня.

Я уже собирался возвращаться в Арктанию, когда в скайп постучался Артем.

– Слушай, я тут поговорил с ребятами. В общем, такие «ясли», как достались тебе, действительно не редкость. Имей в виду, что все основные персонажи могут чему-то тебя научить, а некоторые и дать уникальное задание на получение соответствующего класса. Так что не щелкай клювом, а как следует поболтай с каждым из них и узнай, какие навыки и профессии у них есть. Сам понимаешь, чем раньше ты определишься с классом, тем быстрее начнешь его прокачивать.

– Пока я встретился только с кузнецом, знахаркой и охотником. По логике, какие у них могут быть классы? Танк и лучник? Что-то меня это не прельщает – банальщина.

– Ты это зря. Начав как лучник, ты можешь со временем перейти к использованию огнестрельного оружия, стать егерем или снайпером. Денег винтовки и патроны, конечно, стоят немеряно, но этих ребят боятся даже сильнейшие маги Арктании.

– А магам-то чего, у них заклинания защиты от физического урона есть.

– Не всегда же они в этой защите ходят. К тому же, мастера делают на заказ пули, пробивающие подобные защиты. Правда, иногда дешевле нанять небольшую армию, чем одну такую пулю купить. В общем, любому классу в Арктании есть куда расти.

– Хмм... идея интересная, ренж<sup>17</sup> атака это хорошо, – признал я, невольно потеряв недавно пострадавшую от игл дикобразов задницу. – В крайнем случае, пойду в монки.

– Монки? – не понял Артем.

– Ну, священники. Знахарка по совместительству еще и жрица какой-то богини.

– Ты там поосторожнее со жрицей! – неожиданно резко сказал Артем. – Один раз испортишь отношения с богом, и всю игру будешь страдать!

– Вау, вау, парень, палехче, не собираюсь я ни с кем отношения портить. Хожу, помогаю всем направо и налево, мне в этой деревеньке к концу срока заключения в «яслях» памятник в полный рост поставят деревянный.

– Тебе же лучше, если так и будет, – хмыкнул Артем.

Да, только вот репутация в деревне никак не поможет мне по прибытии в город. Так что здесь меня могут хоть царем всех царей признать, но в других населенных пунктах даже на порог не пустят.

– Так что там о классах?

– Во-первых, классы могут видоизменяться, даже у обычного воина есть десяток различных вариаций развития. А во-вторых, все самые интересные классы станут доступны после пятидесятого уровня. Не зря же каждый персонаж может выбрать сразу два класса. Лучше, конечно, если они дополняют друг друга, но это не обязательно.

– Слушай, а как с тобой в игре связаться, если что? – опомнился я. – Что-то чата я там не нашел.

---

<sup>17</sup> Ренж (от англ. *range* – расстояние) – нанесение урона на расстоянии (например, с помощью лука или арбалета).

– Ну, это логично, – хмыкнул Артем. – Связь на расстоянии между игроками по сценарию обеспечивается планшетами, которые еще надо купить. Стоят они около двух золотых, и раз в месяц их еще и заряжать за бабки нужно. Не дешевое удовольствие.

– Ух, блин, – огорчился я. – Где это видано – «личка» за деньги, да еще за такие.

Два золотых, это ж караул какой-то. Я за два дня в игре ни медной копейки не заработал.

– Ладно, я пошел дальше играть, у нас перерыв небольшой был. Ты, если возникнут вопросы, пиши сюда, помогу, чем смогу.

Артем вернулся в свой данж, а я полез в капсулу, чтобы вновь оказаться в тихой-мирной деревеньке на границе.

В Арктании вечерело так же, как и в реальном мире. Полумрак не самый лучший напарник в походе по лесам в поисках экспы, но откладывать это дело больше не имело смысла. Все мое нежелание испытывать болевые ощущения разбилось об артемовское «играю на двадцати процентах». Если уж он двадцать спокойно выдерживает, то я со своими десятью веду себя как какая-то неженка. Нет уж, буду терпеть! Вот только надо хоть какое-то оружие найти, а то с моим уроном только на комаров охотиться, причем даже если я вложу в силу все свободные очки характеристик, то получу максимум три единицы. Маловато!

Оставив в доме свою ценнейшую находку – эпический алхимический реагент, чтобы случайно не потерять его где-нибудь в лесу, я отправился на первую в своей жизни охоту. Уже выходя из деревни, я присмотрелся к забору и углядел едва держащуюся жердь, весьма удачной длины и диаметра. Практически идеальный шест.

«Пойдет!» – обрадовался я, и выдрал из хлипкого частокола свое новое оружие.

Найден предмет: Простая жердь.

Тип: обычный.

Урон: 1–5, колющий или дробящий.

Качество: 5.

Прочность: 20/20.

Ну вот, с таким дрыном можно уже на что-то рассчитывать. К тому же длина позволяет бить тварей еще на подходе к моей ценной и чувствительной тушке.

Лес. Красивый. Не «Аватар», конечно, но где-то рядом. Особенно порадовал слабо светящийся мох, значительно улучшивший видимость. Игры играми, но темный лес даже в виртуальном мире удовольствие малоприятное.

Первым мне на глаза попался тушканчик. Зубастый такой, серый и худющий, высунувшийся из травы буквально в полуметре от меня.

«Зубастый тушкан, 2 уровень».

Здоровье 20/20.

«Ну, с палкой может и отмахуюсь», – решил я.

Тушкан нападать не стремился, поэтому я воспользовался преимуществом и нанес удар первым, ткнув концом палки ему в мордочку.

Вы нанесли урон: 5 ед.

Неплохое начало.

А затем, вопреки моим представлениям об игровой механике, эта тварь прыгнула на меня и вцепилась зубами в руку. И боль была адская!

Вам нанесен урон: 4 ед.

Я взмахнул рукой, скинув с нее тварь, и ударил палкой сразу, как только она коснулась земли. А потом еще, и еще раз.



Вы убили «Зубастого тушкана».

Получено: 20 очков опыта (с учетом модификаторов 22 очка), шкура тушкана.

Не так уж и сильно он сопротивлялся. Больно, конечно, но пережить можно, другие же как-то терпят. Вот только потерянное здоровье восстанавливается не быстрее маны, а лечебные эликсиры наверняка удовольствие не дешевое и явно мне пока не доступное.

«Хорошо, что разрабы не увлеклись реалистичностью, и мне не пришлось заниматься свеживанием, – думал я, прислонившись к дереву спиной и осматриваясь по сторонам. Ноги слегка подрагивали от адреналина, словно я только что дрался не с виртуальным, а с вполне реальным монстром. – Представляю, какие ощущения у игроков в рейдах во время битв с эпическими монстрами. На подобное действительно можно подсесть как на наркотик».

Когда-то, когда Артем только начинал играть в Арктанию, он мне все уши прожужжал о реалистичной боевой системе игры. Я тогда слушал вполуха, но все же запомнил, что опыт в боевых искусствах и фехтовании в игре стоили многого. Все-таки меч в умелых руках куда более опасная штука, чем в лапках восемнадцатилетнего очкастого оглоеда. Правда, не стоило забывать и о характеристиках персонажей, а также об умениях, от которых зависели скорость и сила ударов. Разница в десяток уровней давала практически неоспоримое преимущество, которое не мог бы перебороть даже мастер спорта по фехтованию, это же все-таки игра, а не реальная жизнь. Да и шмот всегда решает.

«Ладно, я, конечно, не супервоин, но руки растут откуда надо. Справлюсь», – решил я.

Следующего тушканчика убить оказалось легче. Теперь я знал, что он может прыгнуть, и в нужный момент подставил палку. Правда, он все равно умудрился извернуться и поцарапать меня когтями, но это было уже не так больно. Зато один раз сработал навык уклонения, мгновенно подняв значение с 0,5 до 1. Подозреваю, что такое быстрое увеличение возможно лишь на самых ранних уровнях, а потом за каждую единицу придется землю зумами грызть. А еще я наконец-то взял третий уровень, получил заслуженные +5 к здоровью, потратил одно драгоценное очко характеристик на выносливость и почувствовал себя настоящим танком аж с 50 единицами хп.

За последующие два часа я смог найти и убить еще шесть тушканчиков, получить умение владения шестовым оружием и достигнуть следующего уровня.

Между прочим, довольно странно, что за все время я не встретил в лесу иных животных, кроме тушканов. Никакого разнообразия. Хотя, это существенно облегчало жизнь, но все равно выглядело немного странно. Где медведи, волки, лисы или хотя бы упомянутые охотником белки?

Здоровье просело до жалких 8 единиц, поскольку далеко не все мои удары достигали цели и наносили полноценный урон. Доводить общий счет убийств до девяти я не стал, и уже собирался возвращаться, когда очередная тварюка нашла меня сама. Только теперь это был не маленький серенький тушкан, а угольно-черный, раза в полтора крупнее обычного.

Я присмотрелся и выпал в осадок:

«Мощный зубастый тушкан, 5 уровень».  
Здоровье 50/50.

Ох, твою ж... бежать надо отсюда! Хватит на сегодня охоты!

Я пропустил так, что даже охотник Лерт наверняка отстал бы метров через двадцать. Где-то на полпути к деревне меня догнало сообщение о том, что умение бега повысилось до 2.

Возвратившись домой, я с удивлением обнаружил на столе горшочек с тушеным мясом и тарелку с пирожками. Похоже, жена старосты всерьез озаботилась питанием «бедного сиротки». А я только и рад – еда в игре ускоряла процесс восстановления здоровья в разы!

Уплетая за обе щеки мясо с картошкой, я изучал свои характеристики в окончании второго игрового дня:

**Имя:** Фальк.

**Уровень:** 3.

**Опыт:** 180/500 (до следующего уровня – 320).

**Фракция:** не выбрано.

**Раса:** человек.

**Класс:** не выбрано.

**Профессия (1/2):**

стеклодув – ученик (2,0).

**Расовые особенности:** опыт + 5 %.

**Классовые особенности:** отсутствуют (класс героя не выбран).

**Характеристики (основные):**

сила – 1,25;

ловкость – 1,0;

интеллект – 1,1;

мудрость – 2,0;

выносливость – 4,0.

Свободных очков для распределения – 11.

**Характеристики (вторичные):**

физический урон – 1;

полный урон – 2–6 (колющий или дробящий);

мана – 20;

восстановление единицы маны – 55 мин;

здоровье (жизнь) – 50;

восстановление единицы здоровья (жизнь) – 15 мин;

броня – 3;

**Навыки (1/8):**

уклонение – 1,5.

**Умения:**

бег – 2,0;

плавание – 0,5;

общение – 1,0;

скрытность – 0,5;

восприятие – 0,5;

идентификация предметов – 0,5;

владение шестовым оружием – 1.

Начало неплохое, и профа уже есть интересная, хоть и малоизученная, и навык полезный. Основные характеристики тоже потихоньку растут даже без вложения в них очков характеристик. Жаль только денег ни копейки не заработал до сих пор. Ну да ладно, посмотрим, что будет завтра на празднике, может, смогу разжиться каким-нибудь шмотом за выполнение квестов. Прямо с утра, как проснусь, так сразу и пойду на праздник, чтобы ничего не пропустить...

## Глава 6

Моим наполеоновским планам не суждено было исполниться. С утра позвонили родители и напомнили о том, что я уже месяц не был у них в гостях. Пришлось взять торт, любимый коньяк отца и съездить на чаепитие, как обычно затянувшееся до вечера. Там и компьютер надо было настроить и обсудить мою личную жизнь, а точнее, ее полное отсутствие. В итоге я возвращался домой только под вечер. Начало осени выдалось довольно теплым, и поэтому, когда под вечер вдруг хлынул дождь, я оказался совершенно к этому не готов. Родители жили на другом конце Москвы, поэтому вошел в метро я еще при солнечной погоде, а вышел уже под проливным дождем. Ожидать его окончания в переходе мне показалось глупым, поэтому я поглубже запрятал телефон и начал перемещаться короткими перебежками от подъезда к подъезду.

Где-то на полпути к дому я остановился под очередным козырьком, с удивлением заметив, что рядом с моим жилищем наконец-то решили открыть кафе. Спальный район из пятиэтажек явно не привлекал сетевые ресторанчики, поэтому любое место, в котором можно спокойно выпить кофе и съесть что-нибудь вкуснее хот-дога, было приравнено к манне небесной. Последние дни я питался только в виртуальном мире, что вообще-то не рекомендовалось делать, но после деревенских разносолов обычные полуфабрикаты просто в горло не лезли, а с готовкой я никогда особенно не дружил.

Дождь разошелся не на шутку, превратившись в сплошную стену воды. Гром и молнии добавляли спецэффектов и пессимизма. Стоять промокшим насквозь под небольшим козырьком – то еще удовольствие, но и бежать дальше не хотелось. Спрятавшийся во внутреннем кармане телефон последней модели должен выдерживать воздействие воды, но вряд ли разработчики предусмотрели настолько сильные влагозащитные свойства.

От нечего делать я смотрел сквозь витрину, пытаюсь рассмотреть, насколько уже готова кафешка. Ничего так, уютненько. Я запоздало посмотрел вверх, пытаюсь разглядеть название заведения.

«Лодка».

Мда, с воображением у кого-то явные проблемы. Вот вообще название не звучит... Эээ... стоп. Дождь, гром, лодка – где-то я все это уже слышал. Глупость, конечно, но совпадение забавное, ведь именно так звучало предсказание Амины: прятаться от молнии на лодке.

В такой ливень я никуда шагать и не собираюсь. Хотя...

Из-за угла показался автобус, идущий как раз до моего дома. Остановка была всего в двадцати метрах от «Лодки», и упускать такой шанс мне не хотелось.

Я уже собрался бежать к автобусу, но в итоге почему-то остался на месте.

– Ну, глупо же, – пробормотал я себе под нос. – Это долбаное предсказание из компьютерной игры!

Пока я в нерешительности топтался под козырьком, полупустой автобус подъехал к остановке.

«Не успел. Вот я идиот! Из-за такой глупости... – раздраженно думал я. – Кому расскажу – не поверят».

Автобус начал отъезжать от остановки, и тут произошло нечто невероятное. Я словно в замедленной съемке увидел росчерк яркой белой молнии, а затем автобус целиком скрылся во вспышке. Вокруг тут же запищали потревоженные сигнализации машин и раздались крики испуганных людей. Автобус мгновенно загорелся.

– Твою мать! – выругался я, протирая глаза. – Что за бред?!

Первым порывом было бежать к автобусу, но я сдержался, побоявшись еще одного удара молнии. И он действительно последовал, попав в одиноко стоящее дерево. Покидать «лодку» как-то сразу расхотелось.

Я прислонился к стене и медленно съехал по ней вниз, на корточки, и обхватил себя руками. Меня била сильная дрожь, и едва ли виной тому был холод. Только что я избежал неминуемой смерти, послушавшись предсказания из компьютерной игры!

Не знаю, сколько я так просидел. Дождь прекратился, приехали «Скорая» и милиция, у остановки собралась целая толпа зевак, и только тогда я рискнул выйти из-под козырька. Никакого желания удовлетворять любопытство не возникло, к тому же, я был на сто процентов уверен, что никто не выжил. Шаровая молния, взрыв и огонь убьют кого угодно.

Дома я долго стоял под горячим душем, пытаюсь согреться и прийти в себя. Первое получилось, а вот второе – не очень. Думать о произошедшем совершенно не хотелось, поэтому я просто рухнул на кровать и мгновенно уснул.

\* \* \*

Утром все произошедшее вчера казалось глупым и неправдоподобным кошмаром. Тем более, я возвращался от родителей слегка навеселе... Но молния все-таки была. Точно была!

Приняв освежающий душ, я приготовил кофе и сел за стационарный компьютер – моя ежедневная привычка, превратившаяся в лелеемую традицию. Найти в новостях упоминание об ударившей в автобус молнии оказалось не сложно, ведь такие вещи происходят далеко не каждый день. Жертвы... были. Сухие цифры не вызвали в душе никакого отклика, только запоздалый страх и легкое удивление, что это действительно произошло по-настоящему.

– Молния и лодка... – тупо повторял я, глядя на фото горящего автобуса. – Лодка и молния...

Ну, бред же! Виртуальный бог предсказывает события реального мира. Расскажи кому – в психушку отправят. Да я бы и сам добровольно пошел, если честно, с такими мыслями.

Не знаю, сколько я сидел и тупил в монитор, но в итоге, почти как в поговорке – все пути вели в Арктанию. С одной стороны, только там я мог отвлечься от произошедшего вчера ужаса, а с другой... была ма-аленькая вероятность того, что молния действительно связана с предсказанием виртуальной богини.

Капсула. Полет. И я снова в Келевре.

Выйдя из дома, я на мгновение зажмурился от яркого дневного солнца. Погода радовала невероятно, особенно на фоне московских ливней с грозами. Праздник урожая я благополучно пропустил, но погуляли местные явно знатно, раз уж улицы и огороды были пусты, несмотря на середину дня. Спали все. Рядом с деревней раскинулся небольшой палаточный городок, в котором, очевидно, и разместились гости из других деревень. Там же наверняка раскинулся и стихийный рынок, причем вряд ли всего один день, так что шанс немного прибархлиться у меня еще оставался. Но обо всем этом я думал постольку поскольку, в большей степени волнуясь в связи с предстоящей встречей с Аминой. Нужно было как-то сформулировать вопросы, чтобы узнать хоть что-то о предсказании...

Постучав в дверь дома знахарки, я простоял в ожидании добрых минут пять, но мне так никто и не открыл. Загуляла, что ли?

– Хмм... и что теперь делать? – озадаченно произнес я вслух.

Вдруг небо одномоментно потемнело и подул сильнейший ветер. Тучи появились буквально из ниоткуда и гром ударил так, что я аж подпрыгнул от неожиданности. А затем в землю прямо передо мной ударила ветвистая молния, подняв тучу пыли. Ветер почти мгновенно разогнал ее, открыв моему взгляду прожженную в земле надпись – «Катар». И следом за ней прилетело системное сообщение:

Выполнено скрытое задание.

Получено: + 100 к репутации у богини Элени (текущее отношение – нейтральное, до дружелюбия 900), + 1000 опыта (с учетом модификаторов 1100 очков).

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа – 4.

Здоровье + 5 (всего 55).

Опыт – 780/1000 (до следующего уровня 220).

Внимание! Не распределено 16 очков характеристик.

Получено скрытое божественное задание.

Награда: неизвестно.

Ох, ничего себе! Что это за скрытые задания такие, без названия даже?! И что же я такого выполнил, чтобы получить столько опыта? Или... да ну нет, что за бред... то предсказание? И как же виртуальный бог смог заглянуть в наш реальный мир и подтвердить выполнение квеста? Хотя, если у ИскИна есть доступ к новостным порталам и джипис-спутникам, то все может быть. Матрица какая-то получается, правда, но я никогда ничего против этого фильма не имел. В любом случае, виртуальный вектор мне дан, куда двигаться, я знаю. Почему бы и нет?

Кстати, при ближайшем рассмотрении земля оказалась не просто прожжена, а буквально превращена в нечто вроде дымчатого стекла. У меня тут же возникло желание выковырять хоть кусочек, чтобы показать Корну, но надпись выглядела слишком цельной, да и неизвестно, насколько глубоко пропеклась земля. Нет, хомяк не сдался, просто решил отложить изучение странной субстанции, оставив работу мышцами кое-кому поздравнее, например, все тому же кузнецу. За ним-то я и отправился.

Каково же было мое удивление, когда приближаясь к дому Корна, я увидел выходящую из-под кожного навеса знахарку. Амина воровато оглядывалась по сторонам и на ходу поправляла одежду и прическу.

«Оп-па, – удивился я. – Похоже, праздник удался. Особенно для некоторых».

– Доброе утро, – крикнул я, помахав ей рукой.

Увидев меня, женщина сильно смутилась, но быстро взяла себя в руки и улыбнулась.

– О, Фальк, где же ты был вчера весь день? Такой праздник пропустил.

– Спал, – коротко ответил я, логично предположив, что непись должна с легкостью принять подобное объяснение моего отсутствия в игре.

В некоторых виртуальных вселенных игроков просто называли какими-нибудь детьми богов, или живущими в двух мирах, но Арктания шла по пути максимальной реалистичности, предоставляя игрокам самостоятельно объяснять свои исчезновения. Ну, а живучесть персонажей и их появление в зонах респа после смерти объяснялись действием знаков возрождения, очень гармонично вписанных в механику игры. На фоне подобной «политики партии» несколько странно смотрелось обращение богини Элени, назвавшей меня «живущим в двух мирах», но она и так знала необычно много. Просто еще одна маленькая монетка в огромную копилку божественных странностей.

– Праздник закончился, но рынок еще останется здесь на пару дней, так что у тебя будет возможность купить все необходимое, – подтвердила мои подозрения Амина. – Кстати, советую заглянуть в лавку к моему знакомому, его зовут Илай. Если хочешь что-нибудь продать или купить, то только он даст тебе честную цену. А если скажешь, что пришел от меня, то он еще и скидку сделает неплохую.

Кстати, я бы действительно продал нажитые ратным трудом восемь тушек лесных тушканчиков. Может, хоть что-нибудь за них получится выручить, а то за два дня в игре я ни копейки не поднял.

– Хех, скидка должна быть очень неплохой, чтобы я смог хоть что-то купить, – хмыкнул я. – Но спасибо за совет. На самом деле я искал вас, хотел поговорить по поводу предсказания...

– Я уже говорила, что оно предназначалось только для твоих ушей.

– Да, я помню. Но не могли бы вы связаться с богиней еще раз? Или хотя бы посоветовать мне, как добиться ее благосклонности?

Амина нахмурилась:

– Я всего лишь простая жрица и не могу делать предсказания, когда мне заблагорассудится. Тогда я чувствовала, что Эления хочет поговорить с тобой, сейчас у нее нет такого желания. А для того, чтобы привлечь внимание богини, необходимо приносить дары в храм.

– И какие же дары принимает богиня судьбы?

– Ну, уж явно не деньги или фрукты, – погрозила мне пальцем знахарка. – Эления принимает в дар только судьбы людей.

Тут я слегка растерялся.

– Эээ... это как?

– Ты должен влиять на жизни людей и приносить в дар богине предметы, несущие отпечаток их измененных судеб.

– Измененных в лучшую или в худшую сторону? – уточнил я.

– Эления светлая богиня, так что мог бы и не спрашивать.

Так-так, будем мыслить логично. Если бы меня интересовал бог войны, то он требовал бы от меня какие-нибудь сувениры с убитых врагов, не зря же орки коллекционируют уши убитых героев. А здесь все получается гораздо проще, чем звучит, – я должен лишь выполнять задания, влияющие на судьбы персонажей. Починка самогонного аппарата к таким квестам явно не относится, но, по сути, чтобы улучшить репутацию у Элении, нужно лишь подбирать специфические квесты и собирать сувениры. Да легко!

– А главный храм богини в Катаре? – предположил я.

– Точно, – подтвердила Амина. – А ты откуда знаешь?

– Догадался...

Точнее, мне тонко намекнули.

– За хорошие подношения богиня может одаривать предсказаниями и заданиями, и только от тебя зависит, насколько важными и полезными они окажутся.

Супер. Вот бы еще узнать, будут эти предсказания и задания относиться к реальному миру или виртуальному?

– Ладно, мне пора идти спа... – Знахарка запнулась. – Дела делать. С этим праздником всегда так суетно.

– Понимаю, – серьезно кивнул я, стараясь сдержать улыбку. – Я тоже пойду, мне нужно кое-что обсудить с Корном.

Проводив знахарку взглядом, я запоздало подумал о том, что ее может слегка удивить появление надписи на земле возле дома. Хотя, по большому счету, это не мои проблемы, ее ж богиня это светопреставление устроила.

В дверь дома кузнеца мне пришлось стучать минут пять. В итоге Корн появился голым по пояс и с огромной кружкой чего-то темного и пенного, то ли пива, то ли кваса.

– О, привет, Фальк. Ты напрасно пропустил праздник, было весело.

Даже не сомневаюсь. Однако, у знахарки губа не дура – выглядит кузнец как Арнольд в свои лучшие годы. Сразу захотелось кинуть все полученные очки характеристик в силу, чтобы

хоть немного улучшить свой внешний вид, а то хожу дрищ дрищом, точно как в жизни. Смысл играть, оставаясь таким же, как в реальности?

– Так получилось, – отмахнулся я. – Я тут пообщался с одним богом и получил халявную залежь стекла. Ты не мог бы посмотреть, сгодится ли оно на что-нибудь?

– Ого, – заинтересовался кузнец. – И где же эта залежь? Кстати, впервые слышу, чтобы стекло вообще где-то залегало.

– Залегаает, и еще как, – заверил я. – Здесь недалеко, на соседней улице.

Корн прихватил рубашку и последовал за мной к месту удара молнии. Увидев надпись, он на какое-то мгновение застыл, а затем бросился на землю, и начал судорожно ощупывать стекло.

«Эк его пробрало, – удивленно подумал я. – Наверное, это все-таки ценная штука».

– Помнишь, я говорил об особом стекле, из которого можно делать оружие? – возбужденно спросил кузнец.

– Конечно! – радостно ответил я.

– Так вот это его полная противоположность, – не менее радостно ответил Корн. – Фульгурит – небесное стекло, очень хрупкий и легкий материал.

Блин. Обломщик.

– Чего ж тогда радоваться? – буркнул я. – Бесполезная стекляшка.

– Наоборот! Очевидно, в этом месте через землю прошла божественная энергия, превратив ее в невероятно ценное стекло. Пусть и с ужасным количеством примесей из земли, представляет собой отличный материал для божественных артефактов: алтарей, святых чаш и амулетов.

– Насколько ценное? – приободрился я.

Кажется, еще не все потеряно!

– Ну, не так чтобы очень, – неожиданно пошел на попятную кузнец. – Его еще нужно очистить от примесей, что может уменьшить объемы продукта в несколько раз. Кому нужны мутные артефакты?

– Так сколько на этом можно заработать? – уперся я.

– Золотой за каждую заготовку, – после небольшой паузы ответил он. – Думаю, я смогу выплавить не меньше пяти штук. Вот только продать их на нашем рынке ты не сможешь – специалистов, скупающих подобные материалы, здесь нет, а местные купят их лишь за бесценок.

– Все равно здорово! Подожду и продам, когда это будет выгодно!

Как, оказывается, выгодно получать сообщения от богов! Жаль, что Элениа не набила на земле что-то вроде мутного, но очень длинного стишка, как это любят делать всякие «предсказамусы». Я бы так на полное обновление гардероба накопил.

– Может, сходим за лопатами? – предложил я, довольно потирая руки.

– Зачем? – удивился кузнец.

Он ухватился за вершину буквы «Т», хекнул, и вытянул из земли всю надпись. Силушкой Корн был явно не обделен, в отличие от меня. Тренироваться в виртуальном мире, что ли, начать. Я помню, что механика игры предполагает постепенное увеличение основных характеристик за счет физических упражнений, но моя нелюбовь к гайдам оставила меня без конкретных примеров подобной прокачки. То есть, сколько раз нужно подтянуться на каком-нибудь сучке, чтобы получить заветный «+1» к силе, я вообще без понятия.

– Когда заготовки будут готовы? – спросил я, с завистью глядя на то, как легко кузнец несет здоровенную фульгуритовую надпись.

– Заходи через пару часов.

Странно, но он ничего не сказал об оплате своей работы. Хотя, не так давно он обещал мне бесплатно перерабатывать песок в заготовки, может, и это подпадает под данную услугу?

Кузнец ушел, а я отправился в палаточный городок, именуемый рынком. Полюбоваться на оружие, артефакты, может быть, получить какой-нибудь квестик. Я уже представлял себе начищенные до блеска латы, мечи, огромные в человеческий рост луки – все то, что видел лишь по телевизору, да в играх предыдущего поколения. Ну, какой мужчина не любит оружие? Не все же время мне с выдранной из забора палкой ходить, хочется получить что-то посущественней. Согласен на простенький, но добротный меч!

И вновь звуки и запахи рынка появились лишь после того, как я пересек невидимую черту локации. Он оказался значительно меньше, чем я рассчитывал: большинство палаток просто использовались под жилье, и лишь рядом с некоторыми стояли деревянные столики и стойки с товарами.

– Пирожки горячие!

– Овцы!

– Куры, лучшие во всей Империи!

– Семена! Помидоры, картофель, капуста, морковь!

Вот только эти товары оказались слегка иного толка, нежели я рассчитывал. Да и действительно, какое на фиг оружие на деревенской ярмарке? Кому оно тут вообще нужно кроме меня? Вот молотки, грабли и лопаты наверняка популярностью пользуются. А еще всевозможные саженцы, специи, скот, да что угодно, но только не колюще-режущие и магические инструменты убийства. Эликсиров здоровья и прочих продуктов зельеварения я тоже нигде не нашел.

Одет я был так же, как и остальные посетители ярмарки, наверное, поэтому на меня никто и не обращал особого внимания. А может быть, неплатежеспособность была написана на мне большими, видимыми всем торговцам буквами. Причем в самом прямом смысле, ведь система вполне могла предоставлять неписям эту информацию. Нет, в уме я уже держал гипотетические пять золотых, которые можно выручить за заготовки из чудесного стекла, но то лишь гипотетические деньги, которые я в деревне получить не смогу.

Тем не менее, обойдя весь рынок, я все-таки нашел одну лавку, торгующую оружием. Правда, ржавые железяки, стоящие на стойке рядом с потертым шатром, едва ли были достойны подобного названия. Деревяшки с вбитыми в них гвоздями, кривые колья, молоты и даже несколько древних мечей. Едва взглянув на весь этот скарб, я получил исчерпывающую информацию обо всех характеристиках предметов, и это повергло меня в еще большее уныние. Все оружие было не намного лучше лежащей в моем инвентаре палки, а цены просто ужасали. От пары сотен медных монет и выше!

Потоптавшись рядом с палаткой под подозрительным взглядом бородатого мужика-торговца, я отправился на поиски знакомого Амины. Несмотря на положительную репутацию в деревне, посетители рынка и торговцы не горели желанием завести со мной разговор и уж тем более указать дорогу к нужному мне человеку. Все старательно делали вид, будто вообще не понимают, о ком идет речь. И только найдя, наконец, этого самого Илая, я понял, что дело было вовсе не во мне. Дружок знахарки оказался самым настоящим орком! Таким зеленым, мускулистым (и снова мне захотелось кинуть все очки характеристик в силу), зубастым и реально пугающим. Макушку его украшала длиннющая черная коса, а из одежды на орке были лишь штаны да кожаная жилетка.

– Здравствуйте, – вежливо поздоровался я, стараясь не пялиться на него во все глаза.

Все-таки первое существо другой расы, встреченное мной на просторах Арктании. Черт, это реально круто!

– Хой! – рыкнул в ответ орк. – Ты ко мне?

– Ага, – подтвердил я. – Вы Илай?

– Ирг Ла Йопп. – Орк ухмыльнулся, продемонстрировав клыки во всю длину. – Но люди чаще называют меня просто Илай.



«Как он ест-то вообще с такими зубищами?! – подумал я, зачарованно уставившись на длиннющие бивни. – Я на рынке видел несколько кинжалов, они и то поменьше были».

– Фальк, – запоздало представился я. – Меня направила к вам Амина, но вас оказалось не так-то просто найти.

– О, милая жрица Элени, – кивнул орк. – А другие торговцы не стремились указать дорогу ко мне потому, что мои торговые принципы несколько отличаются от человеческих. Точнее, не принципы, а природа – мой род был когда-то проклят богом торговли Гесером. Орки существа беспринципные, и, видимо, кто-то из моих дальних предков настолько разозлил Гесера, что он наложил на нас заклинание правды. Никто из моих родственников, и я в том числе, не может врать. Поэтому цены я всегда называю честные и окончательные. С годами проклятие сделало моему роду неожиданно хорошую рекламу, и клиентов всегда хватает, но подобная конкуренция мало кому нравится.

Хах, среди торговцев подобная честность приравнивается к проказе. Да они должны крепиться, проходя мимо Илая, и плевать через оба плеча!

– Это очень хорошо, поскольку у меня не так много денег, – вздохнул я. – А оружие у вас есть?

Странно, но у палатки орка не стояло ни одного стеллажа или столика.

– Увы, я продал все, что привез еще вчера, – развел мощными руками орк. – От покупателей отбоя не было.

Ну, еще бы!

– Возможно, вы тогда хотя бы купите шкурки тушканов? – без особой надежды спросил я. – Я тут набил несколько штук.

– А вот это интересно! – неожиданно обрадовался орк. – Между прочим, тушканы обитают только в этой местности, и их мех ценится весьма не дешево. Вот только местный охотник отказывается гоняться за столь мелкой дичью, считая это ниже своего достоинства. Сколько у тебя тушек?

– Восемь.

– Всего-то? – расстроился орк. – Я бы купил сотню, а восемь – это слишком мало. Даже на жилетку не хватит.

Так, кажется, запахло денежками!

– И за сколько вы бы их взяли? – заинтересованно спросил я.

– Я заплачу бы по десять медных монет за каждую. Конечно, они столько не стоят, но я готов немного переплатить за достаточное их количество, тем более, если тебя прислала милая жрица Амина.

Бинго!

– А долго вы еще здесь планируете оставаться?

– Уезжаем послезавтра вечером, так что у тебя будет целых три дня, включая этот.

Ну, в моем случае не три дня, а два с половиной сеанса игры, но тоже неплохо.

– Вполне достаточно, – самоуверенно сказал я. – Тогда я постараюсь успеть до вашего отъезда.

Орк оценивающе посмотрел на меня.

– А ты мне нравишься, парень. Знаешь что, если успеешь в срок, то я добавлю к оплате что-нибудь из своей особой коллекции артефактов, тех, что не для продажи.

Вы получили задание «Тушки тушканчиков».

Условия выполнения: принести Илаю 100 тушек тушканчиков.

Ограничение по времени: три дня.

Выполнено: 8/100.

Награда: + 1000 опыта, 1000 медных монет, неизвестный артефакт.

Повезло, так повезло!

– Договорились! – обрадованно сказал я.

«Ну, наконец-то нормальный квест! Все просто и понятно, – подумал и я сам себя одернул. – Вроде недавно хотел от разработчиков оригинальности, а теперь жалуясь на сложности. Но это действительно не просто – получить квесты, ведь в отличие от игр прошлого поколения, здесь нет четких указателей в виде восклицательного знака над персонажами, и никто не предлагает выбор реплик из заданного шаблона. Все как в жизни: нужно сперва разговорить персонажа, втереться в доверие, узнать о его нуждах, и только потом, может быть, он выдаст задание».

Я еще немного побродил по рынку, наивно надеясь купить какое-нибудь оружие, но в итоге обошелся лишь парой дорогуших пирожков. Конечно, это не эликсиры, но по пять единиц здоровья они все-таки восстанавливали, пусть и не мгновенно. Вот только цена в пять монет не просто кусалась, а буквально откусывала куски моего и без того куцевого бюджета.

На пути к дому кузнеца я вдруг опомнился. Ё-моё! Как я за два дня смогу убить девяносто двух тушканчиков? Никакого здоровья не хватит, причем в самом прямом смысле. Ну, три десятка за день я, может, и смогу сейчас завалить, с учетом возрастающего штрафного отдыха в зоне респа после смерти. Если найти оружие получше, и накинуть очков характеристик в силу и выносливость, то осилю максимум сорок зверюшек, но уж никак не больше. И я сильно сомневаюсь, что свободные очки характеристик стоит тратить ради исполнения какого-то обычного квеста и жалкой тысячи медных монет. Так что будем рассматривать это лишь как крайнюю меру. Что еще можно сделать? Закупиться на все деньги пирожками? Они восстанавливают слишком мало здоровья, к тому же не мгновенно. Эликсиры жизни могли бы существенно улучшить ситуацию, но вот где их взять-то?

Корн ожидал меня в кузнице под навесом.

– Как успехи? – поинтересовался я.

– Получилось пять заготовок, как я и обещал, – как-то неуверенно ответил кузнец.

– Отлично!

– Слушай, Фальк, – смущенно проговорил здоровяк. – У меня есть к тебе дело.

– Ты хочешь купить заготовки? – предположил я, мысленно уже представляя триумфальное возвращение на рынок с пятью золотыми монетами.

– У меня нет таких денег, – покачал головой Корн. – Видишь ли, я уже давно хочу сделать Амине предложение. Я ждал подходящего момента и искал подарок, который сможет показать ей всю глубину моих чувств. Точнее, я хотел сделать своими руками нечто... удивительное. Произведение искусства. Артефакт.

Что ж, довольно логично подарить жрице богини Элины артефакт, сделанный из стекла, полученного с помощью энергии этой самой богини.

– Разумеется, я постараюсь компенсировать тебе цену всех заготовок.

– Всех? – переспросил я. – А все-то тебе зачем?

– Артефакт, который я хочу создать, несколько выше моих возможностей, поэтому вероятность удачного крафта равна приблизительно двадцати процентам. Но даже если он и получится с первого раза, далеко не факт, что он будет обладать нужными характеристиками. Так что мне придется потратить все заготовки, но если артефактов получится несколько, то остальные твои. Ну, и любой предмет на выбор из моей коллекции.

А вот это уже интересно!

– Я согласен! – тут же ответил я.

– Но и это еще не все, для создания артефакта мне потребуются лепестки определенного цветка. Розы.

– Так в чем проблема? – удивился я. – У вас в садах не растут розы?

– Это ж не королевская оранжерея, а деревенские огороды, – покачал головой кузнец. – Все, что выращивают в Келевре, имеет сугубо утилитарный характер и годится только в пищу. Поэтому мне нужно найти дикую розу.

– Найду, почему бы и нет, – легко согласился я. – Но обещанный артефакт вперед!

У меня такое подозрение, что при желании я мог бы выторговать и несколько артефактов, но совесть не позволила. Огромный кузнец выглядел так беспомощно и наивно, когда говорил о знахарке, что я просто не смог воспользоваться ситуацией. Хотя, логика в этом случае явно слегка пасовала, ведь речь шла всего лишь о компьютерном персонаже, но я ничего не мог с собой поделать.

Вы получили задание «Роза для знахарки».

Условия выполнения: найти в лесу дикую розу и принести Корну.

Награда: + 500 очков опыта, артефакт (авансом) + 100 к репутации в деревне Келевра.

– Пойдем, – позвал меня в дом Корн. – Но не обольщайся, у меня дома не склад оружия и выбор будет не столь богат.

Что ж, когда кузнец говорил о коллекции артефактов, то я представлял себе нечто большее, нежели кучка рухляди, лежащая на столе. Мог бы хоть по стенам развесить все это дело для приличия.

– Выбирай, – сделал приглашающий жест кузнец.

Легко сказать – выбирай. Так, что у нас тут? Простенький кинжал, арбалет, шлем-горшок, меч, наконечник для копья, латные перчатки и кастет. Не густо. Качество всех предметов в районе 10–15 и только наконечник для копья аж целых 18. Характеристики предметов я почему-то увидеть не мог – моего умения идентификации явно не хватало.

– Как же я могу выбрать, если не вижу их свойств? – озадаченно спросил я.

– Это не магазин, поэтому ты сможешь увидеть только характеристики выбранного предмета, – пожал плечами Корн.

Почему-то я так и подумал. Что ж, будем мыслить логично: арбалет штука хорошая, но на стрелы у меня денег нет, толку от перчаток без остальной защиты маловато, а шлем такого фасона я не надену никогда в жизни. Остается оружие. Кастет и кинжал слишком коротки, а вот меч будет в самый раз. С другой стороны, наконечник явно лучшего качества и может принести больше пользы, если его закрепить на моем деревянном шесте. Да и длинное оружие позволит музутить тушканчиков еще до того, как они смогут до меня добраться. Два существенных плюса!

– Я выберу вот это, – сказал я, взяв в руку наконечник.

Получен предмет: Наконечник шаньбяо.

Тип: редкий.

Урон: 5–10, колющий или рубящий.

Качество: 18.

+ 5 к ловкости.

+ 5 к силе.

Прочность: 50/50.

Круто! Конечно, не легендарка, но редкие предметы тоже штука полезная. В отличие от обычных вещей, они дают неплохие бонусы к характеристикам или навыкам, к тому же всегда обладают повышенной прочностью.

Я тут же достал из инвентаря свое единственное оружие – погрызенный зубастыми тушканчиками шест. Увы, но наконечник неожиданно не подошел. Собственно, в нем даже не оказалось подходящего крепления, только небольшое кольцо.

– Что-то не сходится, – пожаловался я кузнецу. – Ты можешь прикрепить эту штуку к древку?

– Вообще-то это не наконечник копья, – со смешком ответил кузнец. – Он крепится на веревку или цепь.

Ох, черт. Похоже, я слегка лопухнулся.

– А если примотать его веревкой? – озабоченно спросил я.

– Использование редких предметов не по назначению лишает их особых свойств, – окончательно огорчил меня кузнец. – Примотать-то я его могу, но надо ли?

– Но у меня нет ни веревки, ни цепи. К тому же, я понятия не имею, как пользоваться этим видом оружия, – простонал я. – Можно, я выберу что-нибудь другое?

– Ты может не в курсе, но в нашем мире сделки – это святое, за ними внимательно следит бог торговли и равновесия Гесер, и именно поэтому даже последний злодей никогда не станет изменять условия заключенной договоренности, – покачал головой кузнец. – Как бы я не хотел, я не могу взять и отдать тебе что-нибудь просто так. Удача отвернется от меня, как и Гесер, а без его пригляда люди долго не живут.

Ого, какая интересная философия. Похоже, на любой чих у разработчиков был заготовлен ответ, пусть не всегда логичный, но вполне понятный. Сценаристы работали не то чтобы талантливо, но определенно добросовестно.

– И что мне теперь делать с этим... – я не смог сдержать разочарованный вздох. – Оружием. Нацепить на веревочку и махать?

– Зачем на веревочку? Железо, конечно, в наших местах ценится дорого, но не настолько, чтобы я не мог поделиться с тобой одной ржавой цепью.

Добряк, блин. Ржавой цепью он поделится. В общем, так я и стал обладателем довольно специфического оружия. Его урон, бонус к характеристикам и полное отсутствие достойной альтернативы вынудили меня заняться изучением возможностей этого «шаньбя». Разумеется, сначала мне пришлось ждать, пока кузнец прицепит наконечник к цепи (впрочем, я провел время с пользой, прокачав немного свою профессию), а затем долго выслушивать подробные описания необходимого ему цветка. Увы, точного места произрастания диких роз он не знал, и указать на карте не мог. Сказал лишь что-то вроде «чем дальше в лес, тем лучше пахнут розы».

Визит к знахарке и разговор о лечебных зельях я решил отложить на завтра. Амине явно требовался отдых после бурной ночи и вряд ли она сейчас будет в настроении говорить об эликсирах здоровья. Причем очень дешевых эликсирах, потому что с моими финансами даже с уполовиненными рыночными ценами рассчитывать особенно не на что. Так, ладно, время идет, а девяносто две шкурки тушканчиков сами по себе в инвентаре не материализуются. Поэтому мой путь теперь лежит в ближайший лесок.

## Глава 7

До того, как встретить первого тушканчика, я успел немного потренироваться с новым оружием. К счастью для меня, подаренная кузнецом цепочка оказалась не ржавой и довольно-таки тонкой. Метание утяжеленного наконечника в длину позволяло бить по импровизированным мишеням на расстоянии до четырех метров. А вот попадание зависело только от меня и пока составляло процентов... пять. Во всяком случае, из двадцати стволов деревьев, используемых мной в качестве тренировочных целей, ни в один я так и не попал. Зато пару раз упустил оружие из рук и потом долго искал его в траве – цепь оказалась весьма своенравна. С другой стороны, я ведь хотел оригинальности, и я ее получил. Попробуй найти во всей Арктании второго такого дурака с цепью «шаобао», или как она там называется.

В общем, на практике я вычислил три возможных варианта применения оружия: метание наконечника в длину, размашистый удар на средней дистанции и использование наконечника вместо ножа вблизи. Довольно многофункционально, особенно если руки растут откуда надо. Жаль, что это явно не мой случай, но даже так с тушканчиками справляться стало значительно легче. Прыжок первого попавшегося на пути зверька я принял ударом цепи, откинув пушистую тушку на добрых три метра. Здоровье животного просело больше, чем на половину, а я еще не получил ни единой царапины. Пусть он и был всего 2-го уровня, но все равно ведь приятно.

Вы освоили специальный удар «С размаху по кумполу».

Вероятность оглушения противника + 5 %.

Умение владения цепным оружием + 0,5.

Шикарно!

Допинав оглушенного тушкана ногой, я подобрал выпавшую шкурку и продолжил путь в гораздо лучшем настроении. Оружие оказалось не таким уж и бесполезным, да и с размаха по кумполу бить научился. Берегитесь, лесные звери!

Следующий тушканчик появился прямо под моими ногами. Трава вроде не выглядела такой уж густой, и совершенно непонятно, где он мог прятаться. Это единственная мысль, которая успела проскользнуть в голове, прежде чем звереныш схватил меня зубами за ногу, и стало не до размышлений. Боль была адская. Я принялся тыкать в тушкана острым наконечником и легко убил его с четырех ударов, но и сам потерял пять единиц жизни. Хорошо хоть боль от ран не сохранялась, иначе бы играть стало вообще невозможно.

– Гадство! – выругался я, и в сердцах пнул убитое животное.

Предмет «Шкурка тушкана» уничтожен.

Два раза гадство! Еще и шкурку потерял!

Тот, кто придумал фразу «человек ко всему привыкает», явно не чувствовал на себе зубы мерзких пушистых тварей. Считайте меня неженкой, но я к такому привыкать не могу и не хочу.

Полоса невезения на этом не закончилась – спустя несколько минут я напоролся сразу на двух зверьков 5-го уровня. Здоровья у них оказалось аж по 50 единиц, и я успел убить лишь одного из них, прежде чем вторая пушистая тварь отправила меня на перерождение. Оказавшись на кладбище, я тут же полез в инвентарь – с моим сегодняшним везением запросто можно было недосчитаться чего-нибудь ценного. Вроде нажитых непосильным трудом одиннадцати тушек тушканов. К счастью, обошлось – все оказалось на месте.

Первая смерть не приносила никаких штрафов, так что я смог сразу вернуться в лес и продолжить свою непримиримую борьбу с грызунами. В итоге, до конца сеанса игры, я довел количество убитых тушканчиков до семнадцати, немного прокачал умение работы с новым оружием и убедился в том, что задание орка все-таки выполнимо. Ах да, еще увеличил до

тройки уклонение и на маленький шажок приблизился к предстоящему походу к месту крушения цеппелина. Окончанием третьего игрового дня стало взятие очередного уровня.

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа – 5.

Здоровье: + 5 (всего 60).

Опыт – 0/2000 (до следующего уровня 2000).

Внимание! Не распределено 21 очко характеристик.

Выбравшись из капсулы, я принял душ и забрался в кровать, но сон не шел. Как и в старые добрые времена, компьютерные игры позволяли отвлечься от любых проблем, и в Арктании я на какое-то время забыл об ударе молнии в автобус и всех сопутствующих трагедии событиях, а вот очутившись в кровати и закрыв глаза, вновь вернулся во вчерашний день. До сих пор не понимаю, случайность это или нет?

Поняв, что с такими мыслями точно не усну, решил подумать над дальнейшими игровыми планами. Первым пунктом стояло распределение свободных очков характеристик и разговор со знахаркой об эликсирах, а затем долгая восьмичасовая охота на тушканчиков, перемежающаяся крафтингом стеклянных змеевиков. Жаль, конечно, что я взял квест с охотой до окончания тестового периода капсулы. Играя не по шесть часов в день, а хотя бы по двенадцать, я бы с легкостью набил и полторы сотни тушканчиков. Эх, мечты, мечты...

\* \* \*

Утро выдалось мудренее вечера, и после завтрака я решил сходить в продуктовый магазин рядом с метро и заодно посмотреть на следы разыгравшейся там позавчера трагедии. Разумеется, автобус уже убрали, гарь смыло дождем, но кое-где еще виднелись следы копоты, осколки стекла и мокрый пепел. Впрочем, кроме меня никто на это внимания не обращал, вероятно, даже не подозревая о том, что здесь недавно произошло.

Все-таки, какие странные у нас, людей, приоритеты. У меня в кармане лежит ультратонкий телефон, выдерживающий давление до 10 Бар, и по мощности не уступающий мощнейшим серверам десятилетней давности. Мы придумали виртуальную реальность, научились лечить большинство болезней и увеличили средний срок жизни людей до сотни лет. Но вот механизм появления молний до сих пор до конца не изучен – море гипотез, в том числе и официальных, но ни одну нельзя назвать стопроцентно правильной. Во всяком случае, так говорит великая Википедия.

Проходя мимо входа в новую кафешку, я застал в самом разгаре процесс установки новой вывески. Точнее, второй ее части. Оказывается, дело было не в отсутствии фантазии хозяев заведения, а в банальной недоработке. Двое работников со стремянками прикручивали слово «Подводная» и изображение небольшой субмарины.

«Что ж, это звучит куда лучше», – подумал я, остановившись и наблюдая за работой двух мужчин.

– Чертовы идиоты, – громко выругался ближайший ко мне работник – грузный пожилой мужчина. – Ну как можно так ошибиться? А нам в итоге тройную работу делать.

Я наострил уши и приблизился к разговорчивому мужику.

– А нам не собираются платить неустойку? – недовольно спросил второй, усатый и худой как спичка мужичок. – Все-таки вместо одного рабочего дня целых два, да еще и с демонтажем.

– Сколько ты у нас работаешь? – фыркнул толстяк, не отвлекаясь от работы шуруповертом.

– Третий год.

– А я работаю монтажником уже шесть лет. И слово «неустойка» я до сих пор видел только в словаре, а никак не в платежной ведомости.

Признаюсь, я совершенно не понимал, о чем они говорят, но здоровое любопытство не позволяло мне сделать ни шагу.

– Я так и не понял, какой идиот додумался отправить часть вывески на другой объект, да еще и смонтировать ее над этой палаткой с шаурмой. «Подводная шаурма». Какой IQ должен быть у человека, чтобы не заметить некоей несуразности?

– Насчет интеллекта, монтаж делала бригада Айдара. Эти казахские ребята и читают-то по слогам. А вот отправил продавцу шаурмы нашу часть вывески сбой в складской системе. Я всегда говорил, что этим компьютерам нельзя доверять.

Интересный компьютерный сбой. Тоже случайность, как и ударившая в автобус молния? Вообще, говорят, мания преследования лечится медикаментозно. В аптеку заглянуть что ли? Ну, бред же, это ведь не Матрица какая-нибудь с восстанием машин!

Закупившись продуктами на неделю вперед, я вернулся домой и сел за стационарный комп. Едва открыв официальный новостной портал Арктании, я тут же увидел мигающее сообщение от Артема.

## **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.