

**БОРИС ИВАНОВ**



# **ЧЕМПИОН**

**Мир Терры**

Случился прорыв. Научный, технический, технологический. Виртуальная реальность приходит в жизнь землян. То о чем писали фантасты свершилось. Принесет ли это счастье. И так ли виртуальна, та самая виртуальная реальность. И где та грань между реальностями.

---



# Вместо вступления, слово к читателям

Уважаемые читатели. Мне известны все недостатки (ну или почти все) этой моей нетленки. И за них я заранее прошу прощения. В основном это старый материал, который раньше лежал под сукном. В основном, это касается первых пяти глав, но и дальше косяков хватает. По поводу, несколько внезапного окончания книги. Я не прощаюсь с Виталием Кузнецовым, моим Чемпионом Терры. В некоторый момент времени в будущем он внесет свой весомый вклад в победу. Окажется ли она окончательной или только промежуточной? Увидим.

Также хочу сообщить, что я начал выкладку второй книги этого цикла "Рыцарь". Вы можете ее найти в списке моих произведений.

С уважением, Борис Иванов

"....хляби небесные разверзлись, вода заливала землю, которую трясло и раскалывало на части. От земли к небесам устремились горы огненные, пышущие жаром и адским пламенем. Ураганы ревели над разованной землей. И продолжалось это сто дней и сто ночей. Многие места земные, где до этого жили люди опустились под воду и другие места, где раньше было дно морское, поднялись из воды. И была великая гибель и великая скорбь. И перемешались люди и перенеслись княжества и королевства и царства со своих мест на другие. А по истечении ста дней и ста ночей слышали те немногие, кто из людей уцелел, грохот дальний и страшный. И открылись врата небесные прямо на земле и вышли из ворот тех существа ранее невиданные, чем-то на людей похожие, и как потом узнано стало быть — были это орки страшные и огромные, к просторам степей приученные, и духам разным поклоняющиеся, и эльфы прекрасные и высокомерные, любящие леса и природу и склонные к магии природной и исцеляющей, гномы бородатые и низкие у которых женщины не отличимы от мужчин и которые любят быть в пещерах горных и к всякому мастерству способны. А из других врат вылезла нежить разная неживая и мертвая, куда ступала их нога, земля увядала и чернела. И магия черная и страшная вылезла вместе с ними, а недалеко от них вышли полудемоны, тифлингами называемые с хвостами и рогами мерзкими демоническими и с копытами со своей магией демонической отвратительной. И расселились все вышедшие из врат, по кругу земли и в центре круга земного появился град проклятый, закрытый от всех. Который недоступен никому, но только до времени. И между народами явились горы высокие — не перейти и реки широкие — не переплыть. И жили так еще сто лет. Но через сто лет, вдруг, среди бела дня, в полдень то было, как гром протрубила труба, слышанная во всех концах земли, солнце вначале погасло, потом вновь зажглось на небе и грянул громовой глас, который слышал каждый народ земли и каждый слышал по своему:

Слушайте, вы, все живущие, и не говорите что не слышали. По нашей воле, воле совокупной всех богов этого мира и пришлых богов, пришло время испытания вашего. Все, кто жил здесь и кто пришел подвергаются Испытанию великому. Слушайте же человеки, сейчас только к вам обращаюсь я. Противники у вас сильные и безжалостные. И магией разной владеющие. Но и вы не слабы, да и для помощи же вам открыли мы проход из другого мира сюда. И вы и противники ваши, все получают помощь свою от героев из того мира. А еще они будут — двуживущие, и будут, если смерть их настигнет, возродиться через отведенное время. И некоторые из вас тоже могут также воскреснуть. А что же касается испытания — остаться же из всех должен лишь один народ. Остальные народы должны исчезнуть с лица Терры. Победителям этого испытания достанется вся эта земля, которую мы, боги, те кто останется после, превратим благословенную. Сражайтесь или умрите..."

**Из вступительного ролика к VRMMORPG "Терра. Мир Войны".**

— Сканирование завершено. Подтверждена личность игрока — Виталий Кузнецов. Получено подтверждение активности аккаунта.

— Согласно пункту 4.2. договора о покупке КПП (капсулы полного погружения) и аккаунта класса "алмазный", Вам предоставлен предварительный доступ к игре

**сроком 120 минут до открытия серверов для пользователей других типов аккаунтов...**

**В поле зрения, в левом нижнем углу всплывали строки системных сообщений.**

**— Да пребудут боги Терры с вами. Добро пожаловать в игру.**

**— 120 минут....119.59...119.58...**

**— Вход...**

"... В нашей игре к исследованию доступны три типа локаций, отличающихся друг от друга по уровню сложности. При этом локации еще и разделяются по примерному уровню находящихся в этой локации монстров, подземелий или НПС. Для удобства игроков, на встроенной игровой карте, локации обозначаются различными цветами. Также при входе в локацию игрок всегда получает сообщение о типе и уровне локации, и игрокам предоставлено тридцать секунд на то, чтобы покинуть данную локацию без каких-либо последствий.

Лайм — цвет для локации относительно спокойной или даже в основном мирной, с не частыми мобами и боссами. В такого рода локациях всегда отсутствуют мировые боссы, а элитные монстры или минибоссы локации встречаются крайне редко. В плане добычи ресурсов. В подобных локации редкие и более высокоуровневые ресурсы вообще не доступны, однако самые простые здесь в достатке. Именно в этих локациях размещены центральные или просто крупные города государств и поселки, где будут находиться точки появления новых игроков. Кроме того, в данных локациях невозможно "стихийное" PvP, за исключением тех игроков, кто участвует в чемпионате и у кого включен наш "режим чемпионов"...

Охра. Данный цвет локации свидетельствует об увеличившихся силе, количестве и разнообразии мобов, а заодно и об увеличенном опыте за их уничтожение. Безопасные зоны заканчиваются в таких локациях в ста метрах от городской стены или частокола или точки воскрешения. Добываемых ресурсов здесь было гораздо больше. Появляются ресурсы редкого качества. Возможно "случайное" PvP для всех категорий игроков. В добычу с убитых аватаров игроков может выпасть до тридцати процентов вещей, как с надетых предметов, так и из сумки, а также деньги какие были при себе у игрока. Однако этот процент прямо зависит от показателя кармы игрока. При высоких положительных показателях кармы, шанс выпадения предметов и денег после гибели аватара существенно снижается.

Красный цвет локации говорит вам о том, что данная локация находится в режиме "найтмаре" или "кошмарный". Все монстры и НПС, за крайне редким исключением, а также почти все животные крайне агрессивны по отношению к игрокам. И водятся здесь они в очень больших количествах. Их сила, хитрость, разнообразие умений и тактик может повергнуть вас в ужас, но и награда за победу над ними вас приятно удивит. Кроме того, эти локации — единственное место, где вы можете разыскать ресурсы эпического и даже легендарного качества, а остальные ресурсы здесь качеством не ниже редкого. Здесь разрешены атаки любых персонажей в любом месте. безопасная зона заканчивается в одном метре от круга возрождения. Хотя еще безопасная зона есть еще в личной комнате в таверне. Здесь, в этой локации действует правило полного лута. Т. е. все вещи что были на персонаже или в его сумке без исключения оставались на месте его гибели. Хотя опять же зависит от кармы игрока. Единственное послабление в таких зонах было только то, что при гибели можно было выбрать место возрождения персонажа — либо ближайший круг возрождения, либо личная комната, само собой только в том случае, если вы в каком-либо поселке или городе красной зоны успели зайти в таверну и снять там комнату. Однако и здесь обладатели

"алмазных" или так называемых А-аккаунтов или обладатели высокой положительной кармы окажутся в привилегированном положении. Они заранее могут определить два предмета экипировки, которые привязываются к персонажу и не могут выпасть в качестве лута ни при каких обстоятельствах.

Локации при определенных обстоятельствах могут сменить свой статус в любую сторону. Т. е. лаймовая локация может превратиться в красную и наоборот.

В центре континента находится так называемый "Проклятый город". Сам город окружен локацией черного цвета. В этой локации сила мобов и НПС просто выходит за любые рамки. Однако, та раса или союз рас, которые захватит город и установит над ним контроль получит очень существенные баффы и сможет переломить ход войны, постепенно полностью уничтожить своих противников, стать властителями мира и победить в испытании. Но учитывайте, что сила получаемых бафом будет нарастать относительно медленно, и у ваших врагов будет время для того чтобы отбить этот город. Эта зона была настолько сложна, что для более менее успешного входа в эту локацию понадобится рейд игроков не менее 100 и уровнем не менее 300. А для штурма "Проклятого города" требуется не менее 5 000 (пять тысяч) игроков не ниже 300 уровня..."

**Описание типов локаций. По материалам презентации корпорации VR Entertainment. Выставка GamesCom. 24.08.203x года. Сиэтл. США**

Об Игре я узнал случайно довольно таки, три года назад. Лешка, мой старинный друг, с которым я не виделся практически десять лет, приехав в отпуск навестить родителей, застал в Москве и меня. Это было когда учился уже на четвертом курсе университета. Четыре года прошло с тех пор когда я вернулся из Китая. Что я делал в Китае, да еще целых семь лет, и почему это важно? Кому как, а для меня то время, проведенное в Китае очень важно. Впрочем обо всем по порядку. В Китае я оказался в 16 лет. Этому предшествовало мое ранение. А случилось вот что. Как раз был день моего рождения, мое пятнадцатилетие, и после празднования я пошел провожать свою девушку до дома, хотя и жила она недалеко, буквально через пару домов. Мы немного пообнимались и даже целовались стоя в ее подъезде на лестнице. Около одиннадцати вечера, когда ее губы уже опухли, а я начал позволять своим рукам немного лишнее на ее взгляд, она чмокнув меня в губы в последний раз и упорхнула к себе домой, а я отправился обратно, в мечтах продолжая нашу прерванную встречу. Проходя через детскую площадку, когда до подъезда оставалось наверное метров 200, мне навстречу выползли два каких-то залетных гопника, которые попытались отжать у меня мобильник. И вместо того, чтобы дать деру и убежать, я решил что залетных надо учить. Не то, чтобы я был крутым или каким-то особенным, но пять лет занятий боксом давали мне определенную уверенность в исходе. Не учел я только того, что их было не двое, а трое. Третьего я поначалу не заметил в тени детской горки, и самое поганое, что у него был нож. Началось все как обычно, с вопроса о куреве, затем наезд, затем первый отправился отдыхать после двойки по печени и челюсти, я повернулся чтобы разобраться со вторым и тут ко мне как раз шагнул третий, и в свете далекого фонаря я увидел блеснувшую у него в руках финку...

Дальше, рядом закричал кто-то, я на мгновение отвлекся, и тут же этот хмырь ударил меня колющим с наскока. В самый последний момент я подставил руку и почувствовал, как под лезвием расплзается рукав моей куртки, кожа и мясо. В общем, он распорол мне руку от запястья до локтевого сустава. Как то сразу стало очень горячо, сознание поплыло и я упал. Как сквозь вату я слышал какие-то крики топот ног, удары, а затем я благополучно



отключился.

Рана была откровенно говоря поганая. Да, мне повезло, мимо как раз проходили трое мужиков из нашего дома. Они то и не дали меня добить, двоих повязали а третий, как раз который меня ударил ножом убежал. В общем, они перетянули мне рану, чтобы я не истек кровью, позвали отца и вызвали скорую и милицию, которые прибыли на место на удивление быстро. Затем меня доставили в Склиф и начали штопать, но то ли что-то заштопали не так, то ли что-то не заметили. Поначалу то все шло нормально. Рана довольно быстро зажила, и только длинный извилистый толстый багровый шрам протянувшийся от локтя до запястья напоминал о произошедшем, да еще побаливала рука при изменениях погоды. Я уже думал, что худшее уже позади. Но мои проблемы не закончились. Поврежденная рука стала сохнуть. Врачи сказали что повреждены нервы и лимфатические потоки и что они к сожалению ничем помочь мне не могут. Видимо коновал-хирург поленился и не сшил меня нормально. И все стало не радужно. но мне повезло. И везение мое приняло образ невысокого сухонького китайца, с которым я познакомился на одном из турниров по ушу, на который я попал, само собой как зритель совершенно случайна. История о том, как я с ним познакомился и почему он меня взял к себе в ученики, как он меня лечил и чему он меня в итоге научил, достойна отдельного рассказа, и какнибудь я ее расскажу, а сейчас просто скажу, что семь лет я безвылазно пробыл в Китае. Помимо всего прочего, я там еще и нашел свое призвание. У меня прорезался талант к журналистике. Мне очень понравился Китай сам по себе, его люди, история, культура, с которыми я до этого был не знаком. Я завел себе блог в котором рассказывал о своем житье бытие, об окружающих меня людях, традициях. И спустя некоторое время я обзавелся сотней другой подписчиков. Потом, по совету одного из моих читателей я послал пару заметок, посвященных культурным традициям китайских провинций в один из журналов, и как ни странно меня опубликовали. И пошло по восходящей. Так попал в журналистику. У меня даже была своя колонка посвященная китайской культуре и искусству, у которой была своя, достаточно многочисленная аудитория. И по возвращению из Китая, для меня не было проблемы выбора направления развития. Журналистика. Мне она была интересна. Несмотря на то, что я уже активно довольно таки печатался я решил поступить, и как не странно поступил на факультет журналистики МГУ.

Впрочем вернемся к Лехе и его рассказу. Почему он мне рассказал то, по поводу чего уже давал подписку о неразглашении? Все очень просто. Как я уже говорил это мой старинный друг и познакомились первого сентября моего первого класса школы, на торжественной линейке, где я стоял весь такой нарядный и серьезный с большим букетом цветов в руках, зачем-то впихнутый мне в руки мамой А рядом со мной стояла Светка, моя детсадовская любовь. Линейка уже подходила к концу, когда какой-то коротко стриженный, незнакомый мне мальчик, толкнул меня на Светку. Светка упала и заплакала, в основном от того что порвала и испачкала свои белые колготки на коленке, а я как истинный рыцарь само собой надавал тумаков этому выскочке. Потом нам всем троим строго выговаривала учительница. В общем мы подружились и дружили до самого моего отъезда.

Леха приехал в отпуск из-за океана, из Сиэтла, где работал в одной игростроительной компании программистом-разработчиком. Мы хорошо так с ним посидели, выпили совсем немного. Вспомнили былое. Зашел разговор о будущем, и тут вот он рассказал мне про игру, в разработке которой он принимал самое деятельное участие. Ничего вроде особо секретного. Все, что он мне рассказал сводилось к трем вещам.

Первое — это полное погружение. В том самом смысле, в котором оно описывается в разнообразных фантастических книжках, написанных в жанре ЛитРПГ или в жанре космической фантастики. Да да, наконец изобретен и уже опробован военными режим полного погружения в некую виртуальную реальность, в которой возможна передача сенсорных ощущений сформированных извне непосредственно в головной мозг. Впрочем, уровень погружения был регулируемый.

Второе — опять же в корпорации достигнут прорыв по вычислительной мощности и практически каждого игрока или монстра будет обслуживать чуть ли не суперкомпьютер. При этом будет реализован игровой режим, когда игрок пользуется только своими собственными силами и навыками, и его игра становится полностью реалистичной — с реалистичной физикой и прочими атрибутами реального мира, это даст ему невероятные плюшки, но и наложит штрафы например на чувствительность — в игре будут реализованы фильтры отключающие боль и другие негативные ощущения, а тут их придется отключать иначе этот режим почему-то не реализуется. Впрочем, я так и не понял, каким образом будет реализован данный вид игры для магов и лекарей, которые в этой самой игре должны были также иметь место быть.

И наконец, третье. В игре, среди тех кто будет играть на реалистичном уровне будет проводится своеобразный чемпионат. Победитель чемпионата получит не менее 5 миллионов евро. Награды за другие места предусмотрены, но существенно ниже и практически только игровыми предметами. И такой чемпионат будет проводится каждый год.

То, что он рассказал мне показалось интересным. Тем более, что я хотел переключиться на какую-нибудь новую для себя тему. И эта тема обозначенная Лехой как нельзя больше подходила мне. В итоге Китай как-то само собой отошел в сторону, хотя естественно я тренировок не прекращал и не забывал время от времени практиковаться в китайском языке, на котором свободно говорил. Моим новым направлением стали компьютерные игры, а именно ММОРПГ, и все, что с ними было связано. Начал само собой с самых популярных на тот день, но уже очень старых игр типа Lineage и World of Warcraft, которые переживали уже свое третье или четвертое перерождение. Они вышли еще в начале века, мы с ними были почти ровесниками. Однако до сих пор именно они твердо занимали первое и второе место в топе игр ММОРПГ — периодически меняясь местами. Так же, периодически выходили новые игры, которые были призваны сменить на олимпе признанных патриархов игростроения, однако постоянно что-то этим новым играм что-то мешало. Я сотрудничал с журналами посвященными играм, вел собственный видеоблог посвященный также ММОРПГ, писал обзоры и новых выходящих аддонов, и патчей, писал о релизах новых игр. Описывал механику. Писал гайды. Общался с разработчиками. В общем было интересно. Поучительно. И... скучно. Потому как напоминало мне почему то работу археологов на раскопках кладбища мамонтов. Но помня рассказ Лехи, я ни на секунду не забывал следить за новостями от компании с мало пока что говорящим названием VR Entertainment.

Пока от нее была только самая общая информация. Самая примитивная. Типа, корпорация VR Entertainment начала разработку игры "Терра. Мир Войны". В данный момент идет проработка сюжета и модели игры. Ожидаемый срок выхода 203х год. Это будет мир меча и магии, и тому подобная бла-бла-бла, уже набившая всем оскомину. Однако я, продолжал исправно этой информацией делиться со своими подписчиками в обзорных статьях. Потом, как обычно с приближением релиза, поток информации начал нарастать.

Сайт игры, до этого представлявший из себя всего лишь единственную заглавную страницу, был полностью переделан и стал наполняться информацией. Появились первые фотографии рисунков мобов и локаций. Вышел первый небольшой ролик по истории мира. Все как обычно. Разработчики не стали сильно заморачиваться легендированием истории мира и просто сообщили, что данный мир соответствует Земле и является ей параллельным. Зовется он Террой и по развитию соответствует примерно шестому — восьмому веку нашей эры на нашей Земле в нашей реальности. Отличия только в том, что Терру населяет несколько гуманоидных рас населяют, попавших туда после глобального катаклизма, и в географии, так как в результате катаклизма там уцелела фактически только Евразия. А также там вместе с катаклизмом появилась заодно и магия.

И особого от этой поначалу никто не ждал, в рейтинге ожиданий она занимала почетное пятнадцатое место. И так продолжалось довольно долго. До тех пор, пока примерно за год до ранее обозначенной даты релиза корпорации VR Entertainment было объявлено, что на ближайшей выставке GamesCom в августе 203х года будет проведена большая презентация игры. Волна интереса стала понемногу повышаться. Появились даже ролики с геймплеем, весьма уже успевшим набить оскомину. Контроль ресурса и контроль времени восстановления, что может быть примитивней. Все было обычным и печальным за исключением одной странной детали. Действие в этих роликах всегда происходило от первого лица. При этом было явно видно, что поле зрения игрока соответствует нашему обычному полю зрения. Но на это практически никто не обратил внимание. А вот на детализацию мира обратили. Такое было ощущение что я просто смотрю кино снятое на цифровую камеру, а не наблюдаю за компьютерным изображением. Некоторое время эта тема как то обсуждалась, хотя и довольно вяло. Я же решил немного сыграть на опережение. Под видом анализа немногочисленных официальных роликов с геймплеем, я стал выдвигать разные гипотезы по поводу получившихся изображений. Среди этих гипотез была и гипотеза о полном погружении в виртуальную реальность. Я успел выпустить всего лишь два выпуска с этим моим анализом, как со мной связалась корпорация в лице аж вице-президента по связям с общественностью. Господин Коулман в пространном письме обращался ко мне... Впрочем если отбросить все словоблудие, получалось следующее. Да парень ты прав. Да, будет полное погружение. в виртуальную реальность. Но если ты не заткнешься, то будет тебе нехорошо. А если ты сейчас немного помолчишь, то получишь конфетку. Вернее приглашение на этот самый GamesCom именно от корпорации VR Entertainment. При этом это будет эксклюзив. Я парень был всегда весьма понятливый и не видел необходимости вставать в позу. Поэтому в ответном письме я заверил VR Entertainment в своем глубоком почтении, в стремлении с ней всячески сотрудничать и вообще... с удовольствием воспользуюсь их приглашением посетить выставку в профессиональном качестве.

Спустя месяц приглашение было мне доставлено через международную службу экспресс-доставки...

И пока мне не оставалось ничего другого, как вернуться к обычным своим темам, И продолжать свои обычные занятия.

"... А теперь мы расскажем вам о главной на наш взгляд особенности "Терры". Чемпионат. Даже не так. ЧЕМПИОНАТ. Стань лучшим в игре. Победи всех. Стань нашим ЧЕМПИОНОМ. И помимо пожизненной подписки, "алмазного" аккаунта, бесплатной предоставляемой на весь срок действия подписки лучшей нашей Капсулы Полного Погружения, ТЫ получишь сумму эквивалентную 500 килограммам палладия в любой приемлемой для тебя валюте, включая золото. Для победы ты должен набрать наибольшее среди всех участников очков славы. Очки славы — это награда. Они начисляются за разнообразные достижения в игре. но чемпионат это тяжелейшее испытание силы, ловкости, ума. Но в первую очередь это испытание Воли и Силы Духа. Потому что для участия в чемпионате тебе придется использовать наше лучшее изобретение и технологию — "реалистичный режим полного погружения", мы его также называли "режим чемпионов". Для обычной игры вам подойдет и шлем, а для "режима чемпионов" нужна капсула (впрочем вы можете воспользоваться услугами наших центров полного погружения). Особенности "режима чемпионов" — вам недоступны любые помощники, коими полон обычный режим игры, боевые и профессиональные. Это означает, что вы можете использовать только свои собственные навыки и умения. Конечно же их можно и нужно прокачивать у соответствующих учителей и наставников в игре, и только от вас зависит сколько времени вы потратите на изучение, например фехтования на мечах или кузнечного дела. Только от вашего таланта и вашего упорства (примечание: в игре время сжато в два раза по отношению к реальному, это означает что в реальности проходит один час, а в игре два). Но не спешите радоваться. "Режим чемпионов" полностью отключает систему прокачки характеристик — фактически используется только собственное тело, конечно же вы можете тренировать свое тело и да ваши характеристики при этом будут увеличиваться. Также изменяются принципы действия эликсиров и некоторых улучшений, накладываемых на вашего аватара со стороны других игроков или НПС.

Самое главное, самая суть "режима чемпионов" — это отключение фильтров боли. Обычный режим игры предусматривает сто процентов чувствительности аватаров игроков к положительным ощущениям. Запах цветов или духов или аромат трав или вкус фруктов. Все подобные ощущения положительные и игрок наслаждается ими в полном объеме. Отрицательные ощущения — боль от полученных повреждений, запах тлена или вонь отходов и тому подобное. снижено и не превышает пятнадцати процентов максимально. Так вот в "режиме чемпионов" эти фильтры отрицательных ощущений полностью отключены. Конечно же, в случае получения аватаром тяжелых увечий или ранений фильтры боли включатся и снизят болевое воздействие не менее чем наполовину. В случае же гибели аватара игрок будет подвергнут кратковременному болевому шоку, чувствительному, но безопасному с точки зрения сохранения еще душевного здоровья. Сразу хотим отметить, что вы в любой момент можете отключить все фильтры ощущений по специальной голосовой команде или воспользовавшись интерфейсом. При этом вы сразу же покидаете ряды претендентов на победу в чемпионате и не сможете вновь стать его участником до самого его окончания.

Также необходимые пояснения по поводу смертей аватара. Как вы знаете на игроков в

случае смерти накладываются штрафы. Срок воскрешения — не менее одного часа. Каждая последующая, наступившая до истечения времени штрафов, наложенных на характеристики аватара, смерть увеличивает время воскрешения в два раза, но не более 12 часов. При каждой смерти аватара накладывается штраф на все основные характеристики аватара в размере 20 процентов от максимального значения этих характеристик сроком на 15 минут. При каждой последующей смерти аватара до истечения срока действия негативного эффекта влияющего на характеристики, срок и величина дебафа увеличивается в два раза, но не более суммарного эффекта в 100 % от максимального значения характеристики. Также при гибели вы будете терять определенное количество опыта. При этом специальный ИсКин будет в каждом случае отдельно определять величину потери, которая будет варьироваться от 0 до 20 процентов от всего набранного. Это для обычных игроков. Для претендентов на звание Чемпиона игры правила несколько иные. Вначале у них все также как и у других. Однако начиная с 91 дня игры для участников чемпионата вводились ограничения на смерть. Каждые последующие 30 дней им позволялось умереть не более одного раза так сказать бесплатно. За каждую последующую смерть они получают штраф в виде увеличения времени воскрешения в два раза за каждую. То есть умерев во второй раз они воскрешались через шесть часов, в третий — через 12, в четвертый — через 24 и так далее. При этом каждая смерть сверх нормы штрафуетсся снятием очков славы. Кроме того, можно было уменьшить время воскрешения до минимального также рассчитавшись очками славы..."

**Описание Чемпионата игры и "режима чемпионов" игры. По материалам презентации корпорации VR Entertainment. Выставка GamesCom. 24.08.203x года Сиэтл. США.**

За стеклом иллюминатора темно. Мерный гул реактивных двигателей наполняет салон самолета. Мой путь лежит в Сиэтл на выставку достижений игровой индустрии GamesCom. По странному стечению обстоятельств там же располагалась и штаб-квартира корпорации VR Entertainment. Сидя в удобном кресле бизнес-класса роскошного хотя уже и довольно старого Боинга — 787, я снова и снова просматривал присланные мне материалы к выставке. Расписание презентаций, дата и время пресс-конференции главы корпорации Ричарда Мейсона. Программа была очень и очень широкой. все пять дней выставки буквально забиты разнообразными мероприятиями. Сначала для избранного пула журналистов, куда я так неожиданно попал. Потом на публичной части выставки. Должны объявить дату релиза игры, объявить о чемпионате, представить широкой публике оборудование предназначенное для подключения игроков к виртуальной реальности и вообще много много всего, что обычно представляют — локации, лор игры, ее механику, систему крафта, в общем все что может представлять интерес.

Если до этого компания отделялась общими словами, намеками или в общем то ни к чему не обязывающими роликами, то сейчас выставка будет использована как старт для мощной рекламной компании. О полном погружении, как об основной технологии игры корпорация объявила за месяц до выставки, тогда помню будто бомба взорвалась. Однако подробностей не последовало, было только указано, что об этой прорывной технологии будет очень подробно рассказано на выставочных мероприятиях. Поэтому туда планировало приехать огромное количество журналистов. Однако только для избранных

представителей прессы, журналистов избранных изданий, будет проведена закрытая презентация игры, которая состоится вне выставочной площадки, в главном административном корпусе самой корпорации. Затем для журналистов будет проведена экскурсия с посещением корпоративного центра погружения в виртуальную реальность. И вообще много чего интересного.

Как и было мне обещано, от России, кроме меня на эти мероприятия никто больше приглашен не был.

Сиэтл встретил меня своей обычной августовской жарой. И Лешкой, который взял было на себя обязанности моего гида. Но я был очень уставший после длинного перелета, да и поздно уже было, а на следующий день уже начало выставочных мероприятий. Поэтому мы просто выпили по кружке пива и разбежались. Я к себе в номер, а он к себе домой, в кампус корпорации.

День начался немного сумбурно. Я почти проспал. Сказались почти 16 часов перелета и смена часовых поясов. Бегом бегом. Успел побриться да одется, да влить в себя чашку крепчайшего кофе по-арабски. И буквально в последний момент влетел в уже почти отошедший от гостиницы автобус с другими журналистами, приглашенными на закрытую презентацию игры "Терра. Мир войны" от VR Entertainment. Через пятнадцать минут езды мы въехали на обширную территорию, оказавшуюся кампусом корпорации. Очень просторно, очень зелено. И все здания очень не высоки. Вопреки моим ожиданиям главный административный корпус также был довольно приземистым, всего-то в шесть этажей в высоту.

Нас встретила очаровательная женщина лет тридцати, которая представилась как Лили, помощница вице-президента компании по связям с общественностью, и через десять минут ожидания пригласила пройти в зал. Она подвела нас к столикам на которых рядами выстроились весьма симпатичные сумки, в которых были разнообразные материалы по игре. Однако нам не дали ими любоваться, а сразу пригласили внутрь. Мы расселись по заранее указанным на наших сумках местам, чем-то напоминающим кресло первого класса в самолете, погас свет и началось собственно действо презентации...

Что же сказать, шок и трепет — вот что ощутимо разлилось по залу. Я вслушивался в удивленные и восхищенные возгласы моих коллег на данном мероприятии, которыми сопровождалось выступление президента компании и ведущих специалистов из команды разработчиков. Несмотря на то, что у меня видимо был наименьший опыт среди присутствующих в области ММОРПГ, однако на меня презентация произвела неизгладимое впечатление. Начать нужно с того, что сама презентация проходила в этой самой виртуальной реальности. Каждое место в зале было оборудовано специальным шлемом, который представлял собой нечто похожее на шлем из игры Хало 7. И нам сразу же предложили их одеть. На сцену вышел человек, невысокого роста, с густой и в общем то растрепанной шевелюрой, который нам был представлен ведущим, как вице-президент корпорации по научным вопросам Эммет Браун. Он мне напомнил безумного ученого из стародавнего фильма "Назад в будущее" полным тезкой которого он был. Он объяснил нам как одеть шлем, и что нужно сделать чтобы подключиться к системе.

— А главное, ничего не бойтесь и не опасайтесь. Вам ничего не угрожает, — были его напутственные слова.

Да собственно ничего особенного и не требовалось — просто надеть шлем на голову и нажать кнопку встроенную в боковину шлема. И все....

Трудно даже передать мои чувства, когда я неожиданно для себя оказался в комнате предварительной загрузки. Я почему-то сразу понял ее предназначение. Огромное, бесконечное белое пространство, залитое таким же белым сиянием. Это сияние не слепило, а было каким-то приятным. Потом стали проявляться какие-то декорации и вдруг я понял, что снова оказался холле перед входом в зал, где проходила презентация только теперь все происходило в виртуальной реальности. Рядом со мной стали возникать мои коллеги. Вот за моей спиной кто-то появился и я вдруг почувствовал запах дорогой сигары и хорошего мужского одеколона. Да да. Точно же, один из журналистов, кажется из GamePro, перед входом курил сигару. Затем меня ощутимо кто-то взял за руку и пожал ее. А я себя ущипнул за руку. Чувствительно, но не больно. Мы восхищенно оглядывались и переглядывались. Кто-то трогал стены, кто-то упал на колени и ползал по полу. Мы жали друг другу руки обнимались и хлопали по плечам. Какое-то странное веселье и восторг охватили нас. Я попробовал пробежаться, и сделать даже несколько движений из моего базового разминочного комплекса и тут я почувствовал какое-то несоответствие. Как будто у меня появилось какое-то совершенно незначительное, но все же ощутимое время задержки. И вдруг, я поймал на себе взгляд того самого "безумного ученого", который оказался тут же с нами в холле, он ободряюще смотрел на меня и потом просто сказал, что замеченное мной неудобство — это всего лишь особенность данного типа шлемов. Зато в капсулах, по его словам, никакой задержки я и не замечу.

Затем нас опять пригласили в зал. Было все-таки странно себя осознавать в двух реальностях. С одной стороны, я понимал что мое тело сейчас лежит расслабленное в кресле в зале, и в тоже время я также сижу в кресле и смотрю на сцену на которой снова оказался господин Браун. Появилось какое-то необычное, но довольно интересное интересное ощущение раздвоенности. Тут же обратил внимание, что у нескольких моих коллег случилось что-то напоминающее приступ паники, а потом они исчезли из виртуального зала. Как нам тут же пояснил Эммет, согласно их исследованиям семь процентов людей отторгают виртуальную реальность на физиологическом уровне. Я тут же вспомнил, что нас как раз было сто человек в зале. А Эммет заверил нас, что сейчас эти семеро сидят в зале и наблюдают за происходящим в режиме обычного 3Д. А затем началась презентация...

И началась она весьма впечатляюще. Погас свет и над сценой, на высоте примерно метра от пола возникла светящаяся точка приятного салатного оттенка. Она начала расти и превратилась в довольно широкий эллипс, явно материальный, как мне показалось, чем-то напоминающий старинные ростовые зеркала. Несколько секунд по поверхности этого эллипса гуляли какие-то волны распространяясь от центра к краям. Затем они исчезли, а поверхность его натянулась. Я присмотрелся к нему, и вдруг заметил, как в поле моего зрения над эллипсом появилась полупрозрачная надпись "Портал ур.2". еще более внимательно присмотревшись, я увидел чуть ниже дополнение к надписи "Магия пространства, дальность 100 м". Внезапно поверхность портала колыхнулась и на сцену из него шагнул мужчина одетый в явно дорогой камзол, стилизованный под моду 17 века. Тут же его фигура была подсвечена огнями рамп. А я решил потренироваться в своей способности определения предметов и присмотрелся внимательнее к пришедшему. Над головой этого, весьма элегантно и роскошно одетого мужчины появилась такая же полупрозрачная надпись, похожая на ту, что я видел минуту назад над порталом — "Ричард Мейсон. Президент VR Entertainment". Он замер на несколько мгновений, оглядев зал своими цепкими, внимательными, умными глазами, спрятанными под слегка выступающими

надбровными дугами. Крючковатый с горбинкой нос, делал его владельца похожим на коршуна. А волевой подбородок придавал лицу завершенность образа верховного правителя сказочной империи. А затем он заговорил глубоким баритоном, весьма соответствующие его внешнему виду.

— Добрый день. Некоторые из присутствующих уже успели выяснить мои имя и фамилию, а также и должность — и он посмотрел в мою сторону, а я почувствовал какой-то странный неприятный холодок, скользнувший у меня между лопаток под этим пронзительным взглядом, — для остальных представлюсь. Меня зовут Ричард Мейсон и я являюсь президентом корпорации VR Entertainment. Сразу же хочу вас всех, здесь присутствующих поздравить с тем, что вы первые из гражданских, которые не являются сотрудниками нашей корпорации и которые оказались в разработанной нашей компанией виртуальной реальности. Да да. Предвосхищая ваши вопросы, я могу сказать, что да, эта технология испытывалась военными и у них она проходила свою обкатку. Более того именно им мы обязаны тому, что технология виртуальной реальности достигла достаточной зрелости для того, чтобы ею безопасно могли воспользоваться все люди. Однако эта технология продолжает совершенствоваться и развиваться. Этому развитию будет также способствовать наше детище "Терра. Мир войны", для знакомства с которой вас всех сюда и пригласили. На все, я подчеркиваю, на все ваши вопросы ответят мои коллеги. Я же со своей стороны хочу сделать некоторое вступление и два заявления. Наша технология виртуальной реальности стала доступна благодаря прорыву в области искусственного интеллекта. Наша игра, все в ней, от самой простой травинки до звезд и солнца с луной на небе, управляется довольно большой группой ИскИнов. К каждому НПС или к каждому игроку будет также приставлены специальные ИскИны, решающие вполне определенные задачи по расчету физики мира. Однако, предвосхищая ваши вопросы, сразу же заявляю, что это псевдоискусственный интеллект, который мы полностью контролируем. Так что нет здесь никаких отсылок к Терминатору и не будет никакой "войны машин". Безопасность встроена в каждый ИскИн на уровне ядра, и искины не имеют и вообще не могут иметь никаких личностных характеристик. А развитие ИскИна всегда и жестко ограничено только той специализированной областью применения, для которой он создан. Далее два объявления. Первое — наша игра стартует ровно через 7 месяцев — 26 марта 203х года. в полдень по времени восточного побережья нашей страны. Второе. Я хочу объявить о чемпионате, который мы собираемся проводить в игре каждые четыре года. Первый чемпионат стартует через 90 дней после старта игры и продлится ровно 12 месяцев. Победитель данного чемпионата получит в свое распоряжение сумму эквивалентную стоимости 500 килограмм палладия — это самый дорогой металл в мире — в любой валюте, которой победитель пожелает. Условия участия и правила проведения чемпионата будут объяснены вам моими коллегами далее во время презентации. В завершении своего выступления я хочу пожелать вам удачи и успехов и надеюсь, что вы донесете до ваших читателей, то что вы увидите и узнаете здесь и сейчас также ярко и талантливо, как вы это делаете обычно. Думаю мы с вами еще увидимся на просторах нашей "Терры" — снова открылся портал за спиной Мэйсона и он развернувшись шагнул в него и исчез. Вслед за этим растворился и портал.

Потом началось. Нас познакомили с создателями игры и мы их засыпали своими вопросами. От обеспечения приватности и безопасности персональных данных заканчивая способами управления погодой в локациях и взаимодействием между игроками и неигровыми объектами. Нам показали вступительный ролик к Игре, который объяснял, что



происходит в Терре и как это все случилось. Откуда на Терре появилась магия и другие расы кроме людей. Объясняли принципы использования этой самой магии и разные варианты подключения и использования оборудования. Потом мы сделали перерыв во время которого мы даже пообедали в виртуальном ресторане, где я например никаким образом не отличил вкус виртуальной пищи от настоящей. Спустя некоторое время я обратил внимание, что по моему внутреннему ощущению прошло уже около 12 часов с момента начала презентации. Я задал этот вопрос и мне на него ответил Эммет Браун, с удовольствием рассказав, что устройство мозга таково, что легко может быть перенесен феномен, который они называли "сжатие времени", когда время для человека в виртуальной реальности сжималось в два раза по сравнению со временем в реальности. При этом этот эффект распространялся на всех людей, кто мог быть подключен к виртуальной реальности совершенно безболезненно и безопасно, хотя и было заявлено, что по медицинским соображениям будет изначально ограничение для почти всех пользователей время пребывания в игре максимально восемью часами реального времени, что будет соответствовать 16 часам игры.

Впрочем, уже разработана и будет представлена на рынке специальная капсула обеспечивающая полное погружение в игру на срок 24 часов. Давешний представитель GamePro спросил о каком максимальном ускорении, вернее о сжатии времени может идти речь, на что Эммет немного замялся, но после недолгой паузы, когда он видимо советовался по поводу разглашения данной информации, а затем заявил, что это сжатие весьма индивидуально и зависит от каждого конкретного человека, но они наблюдали максимальное сжатие времени в 4 раза. Однако затем через пять минут, он подошел к нам и попросил (именно попросил) не разглашать данную информацию никому более. А далее мы погрузились в Терру. Нас водили по миру. Показали стартовые локации и столицы рас, населяющих Терру, показали Проклятый город находящийся в центре континента. Объясняли игровую механику. Как будет происходить развитие персонажа. Как будет проходить крафт, какая будет боевка. что будет происходить при гибели аватара. Подземелья и поля боя. Мы пробовали себя в качестве магов и бойцов дальнего и ближнего боя. И все это происходило в виртуальности. И везде и всегда я отмечал ощущаемую рисованность мира, некоторую ущербность ощущений и совершенно небольшую задержку. Впрочем, может быть все дело в моей индивидуальной чувствительности, потому что спросил о его ощущениях своего коллегу из журнала GamePro (мы как-то стали держаться вместе к концу презентации, познакомились и даже вроде испытывали друг другу определенную симпатию) он заявил, что он ничего подобного не чувствует и вроде как все естественно и натурально, ну за исключением болевых ощущений.

Все заканчивается в этом мире. не стала исключением и эта презентация. на прощание нас снова собрали в том же зале где она началась и на сцену вышли все участники сегодняшней презентации, которых мы встретили стоя и продолжительной овацией, отдавая дань их труду и таланту. Это продолжалось минут пять. А потом, овации стали стихать, свет начал меркнуть и я ощутил себя в сидящем в кресле со странным шлемом на голове...

После легкого совместного обеда, мы разошлись по своим делам. Я помчался в ближайшую библиотеку, где оперативно начал готовить свою первую статью об игре, которую назвал довольно пафосно "Чудо в Сизтле или Великий прорыв человечества", причем весьма уверенный в оправданности этого пафоса. В ней я не жалея красок, рассказывал читателям о ИсКинах и новой технологии виртуальной реальности, о своих ощущениях и ожиданиях, свои общие впечатления об игре, в конце статьи обещая в

дальнейшем рассказать обо всем более подробно. добавил несколько презентационных материалов из той сумки, которую получил на презентации. И через три часа статья уже была размещена на моем сайте. Само собой в платном разделе. Я рассчитывал очень приподняться на материалах с выставки.

Публикации в Интернете и в прессе, в видеоблогах и на телевидении буквально взорвали мир. Нет само собой все устояло, и Сиэтл остался на месте. но фактически все заслонила собой ИГРА. Вот так вот все буквы большие. И технологии которые ее составляли. Все СМИ, даже не игровые, осветили это событие — представление ИГРЫ. Возник весьма весьма ощутимый ажиотаж. Информация об игре распространялась со скоростью и мощностью тайфуна. Мой блог буквально взорвался от наплыва посетителей. Миллионы уникальных пользователей в сутки, десятки миллионов просмотров. Меня цитировали даже крупные новостные каналы телевидения. Рекламодатели выстроились в очередь с просьбами встроить свои рекламные материалы.

А я продолжал работать, сбросив все административные дела на старшего брата, с которым у меня была договоренность, что при случае он мне поможет...

Беседы с создателями игры, участие в конкурсах, разговоры с простыми посетителями выставки, покупка множества рекламных сувениров, коих у меня накопилось на три здоровенных чемодана. Я даже шлем VR купил в качестве главного приза в лотерее, которую собирался провести среди подписчиков своего канала. В общем к концу пятого дня выставки я уже чувствовал себя выжатым как лимон. Однако оно того стоило. Тема продолжала бушевать на просторах игровой тусовки. Форумы ломались от тем, посвященных виртуальной реальности и игре и градус обсуждения в них зашкаливал. Всплыли на поверхность некоторые деятели, желающие половить рыбку в мутной воде человеческих эмоций, которые твердили то о восстании машин, то о конце света, то о пришествии самого "врага человеческого". Ажиотаж разгорался и раскручивался. И как то так случилось, что благодаря этим статьям я стал весьма известен именно по вопросам новых технологий и Игры. Впрочем, это меня не беспокоило.

На следующий день после окончания выставки и за день до моего отлета в Москву, ко мне снова пришел Леха. Я своего друга за все это время видел буквально пару раз да и то мельком, мы просто здоровались и разбегались каждый по своим делам. Так вот. Он пришел ко мне утром, хотя мы договорились встретиться вечером и на мой немой вопрос он просто ответил, что он сейчас в общем то не в гости, а по поручению. Что де он уполномочен меня пригласить на разговор к самому Ричарду Мейсону, хотя Лешка и не знал, причину этого приглашения. Немного удивившись такому повороту событий, но весьма заинтригованный я отправился на эту встречу.

У входа в главный административный корпус нас встретила очень симпатичная девушка, представившаяся секретарем мистера Мейсона, которой Леха и передал меня, как говорится "из рук в руки" и затем испарился, подтвердив, что в пять вечера он обязательно ко мне заявится и мы сможем посидеть нормально, а девушка провела меня в приемную своего шефа.

Господин Мейсон принял меня в своем кабинете на шестом этаже главного офисного здания корпорации "VR Entertainment". Несмотря на определенный ореол власти, который буквально источал из себя президент компании, он показался мне вполне адекватным, спокойным и выдержанным человеком, совершенно не кичащимся ни своим положением ни своими заслугами. Я же тоже пришел на эту встречу без всяких

предубеждений да и комплексом неполноценности от присутствия важных персон совершенно не страдал. Из предложенного выпить я выбрал чай, хозяин кабинета выбрал себе кофе и мы начали нашу беседу.

Собственно Мейсон не стал ходить вокруг да около, а немного поговорив о моих впечатлениях о презентации, о игре и выставке, он пригласил своего заместителя по рекламе и продвижению Майка Таннера и они уже вместе сформулировали свое предложение для меня. Они де отслеживали ситуацию на медиарынке и оценили мои действия по продвижению Игры на многообещающем, хотя и относительно маленьком и слабом рынке России. И моя работа была признана удачной. В связи с этим мне было предложено возглавить подразделение корпорации по продвижению Игры среди русскоязычной аудитории. Я же сказал в ответ, что принципиально возражений у меня нет и более того считаю, что справлюсь с этой работой, однако мне необходимо некоторое совсем небольшое время, чтобы принять окончательное решение, например если Майк мне расскажет о моих обязанностях и своих ожиданиях результатов моей работы ну и разумеется о моем вознаграждении за ударный труд на благо компании. Это вызвало улыбку и у Мейсона и у Таннера, после чего мы с Майком вышли из кабинета главы компании, договорившись встретиться через три часа во время перерыва. Эти три часа пролетели весьма незаметно. Майк рассказывал мне об истории компании, о работе его департамента, о моих обязанностях, особенно подчеркнул размеры моей мотивации. А она была весьма и весьма на уровне. на очень высоком уровне. От меня требовалось не только работать над продвижением игры в целом, но и реализовывать стратегию продвижения игры в конкретных регионах и городах. Я спросил у Майка, можно ли будет мне самому играть и например принять участие в Чемпионате Игры. Майк на меня как то странно посмотрел и вдруг неожиданно предложил мне пройти тестирование в лаборатории компании. Я был не против и мы с ним направились к зданию научного комплекса.

Только оказавшись внутри этого комплекса, я понял почему все здания в кампусе такие небольшие. Все просто. В основном эти здания располагались под землей. Восемь этажей вниз. И видимо это был не предел. Храм науки выглядел так, как... Именно так рисовала мне моя фантазия подобного рода. Все вокруг белое. Приборы, стоящие в упорядоченном беспорядке. Какие-то странные кубы в центре помещения. Молчаливые устремленные люди в белых халатах. Когда мы зашли внутрь на мне скрестились взгляды присутствующих. наверное именно так смотрит ученый-биолог на лабораторную белую милую крысу. Мне стало немного неуютно, но я не собирался отступать. Ко мне подошел один из собравшихся здесь ученых и предложил пройти в соседний бокс и раздеться до трусов. Потом ко мне подошел другой, в котором я узнал "Эммета Брауна" и стал объяснять то, что сейчас будет происходить.

— Мы сейчас просто проверим ваше здоровье, вы видите перед собой совершенно обычную медицинскую капсулу, — я во все глаза рассматривал это чудо сотворенное человеческим гением, вообще то до этого я только читал о таких капсулах в фантастических роман по мотивам одной космической ММО, — а затем мы еще и протестируем вас на предмет чувствительности к виртуальной реальности, есть у нас тут такой показатель УВВР, уровень восприятия виртуальной реальности. Чем выше уровень, тем более полно человек раскрывает себя там в игре.

И видя мою некоторую настороженность добавил:

— Не волнуйтесь, тест в общем то довольно простой, вы будете постоянно находится в

сознании. Так что все будет нормально — и стал далее объяснять, как мне забираться в капсулу и что мне там надо будет делать.

И вот я стою перед, как мне сказали, обычной медицинской капсулой. Такая замечательная, футуристично выглядящая штука. Однако несмотря на свою технологичность и футуристичность, все свои переливающиеся разными цветами сенсоры и индикаторы она мне почему то напоминает гроб. Заглянув внутрь я там увидел удобное анатомическое ложе из какого странного полимера теплого и приятного на ощупь. Ну поехали. Собственно залезть в капсулу оказалось делом несложным. Сел, лег и все. Включилась система вентиляции. Прозрачная крышка стала выдвигаться и плавно встала на свое место. Я сначала подумал, а что будет если откажет система жизнеобеспечения, а потом заметил, что крышка капсулы имеет отверстия для поступления воздуха, а также недалеко от ладоней заметил рычаг ручного открывания этой самой крышки. И почему то этот факт успокоил меня. Затем я обратил внимание, что поверхность на которой я лежал стала аккуратно подстраиваться под особенности моей анатомии, да так хорошо, что я просто перестал ощущать что я лежу на какой то поверхности. А затем справа сбоку выдвинулась рамка и когда она дошла до противоположной стеки на меня как бы опустилась практически невесомая сетка из странного материала. Потом цвет исходящий из стенок капсулы сменился с изумрудного на почти фиолетовый, в палец что-то укололо, а по телу разлилось ощущение легкой щекотки. Через пять минут все это прекратилось и та сеточка, что покрывала мое тело просто исчезла видимо испарилась. Затем я услышал из динамиков голос Эммета Брауна, который спросил о моих ощущениях и когда я ответил, что все в порядке, он сообщил мне, что со здоровьем у меня все прекрасно и сказал, что сейчас начнется тест на УВВР. Сказал что это будет связано с переходом в эту самую реальность на срок примерно 7 минут. Я ответил, что не возражаю против этого теста, после чего из стенок капсулы рядом с моей головой вышли несколько гибких и мягких по ощущению контактов длиной сантиметров 20. Я закрыл глаза. Два из контактов расположились на висках, два слегка коснулись век моих закрытых глаз, два расположились на шее под ушами, один коснулся темени, и наконец восьмой я почувствовал у себя на затылке. Все было точно также как во время презентации. примерно полминуты ничего не происходило, затем... Я снова оказался в белом бесконечном пространстве. Спокойный, немного механистический и в тоже время очень приятный женский голос сообщил, что сейчас она проведет со мной ряд тестов, и особо указал, что все задания мне необходимо выполнять с максимально возможным прилежанием и скоростью. И началось. Я делал разные упражнения, бегал, прыгал, приседал, перед моими виртуальными глазами проносились какие то круги разнообразных оттенков, я чувствовал разные ароматы и испытывал разнообразные тактильные ощущения. Также я читал разные тексты, решал пространственные головоломки и собирал 3Д пазлы. А потом все закончилось, я снова оказался в бесконечном белом пространстве и тот же голос, что и в начале сообщил мне об окончании тестирования.

— Тестирование окончено. Результаты теста сформированы. Записан профиль настройки капсулы. Всего доброго вам, Виталий, — и вот я снова осознал себя в капсуле.

Крышка стала отъезжать в сторону.

— Вылезайте, Виталий, — из динамиков раздался знакомый голос главного ученого корпорации, — все результаты готовы и ждут вас.

Когда я оделся, ко мне подошел Эммет и протянул мне флэшку.

— Здесь результаты медицинского обследования, тестирования на УВВР и профиль

настройки капсулы, на тот случай если когда-нибудь она у вас появится. Хочу сказать, что ваши результаты весьма и весьма впечатляющие. Спасибо за участие в тесте и у меня к вам есть одно предложение. Мы хотели бы использовать часть ваших показателей как эталонные для некоторых других наших исследований. Я изложил эти свои предложения руководству и нашел в их лице понимание. Надеюсь, что услышав те предложения, которые вам озвучат, вы не будете возражать. Впрочем, в любом случае решать вам.

В этот момент в помещение зашел Майк. Услышав пару последних реплик Эммета он рассмеялся и заметил:

— Эммет, не стоит переманивать чужие кадры. Виталий, я надеюсь, что он не слишком был назойлив.

Заверив Майка, что Эммет был сама любезность, я тепло попрощался с Эмметом и мы с моим возможным будущим начальником направились в уже знакомый мне кабинет президента компании.

Господин Мейсон нас уже ожидал.

— Как прошла экскурсия и тестирование, каковы ваши ощущения? — с порога задал мне вопрос он, — возникли ли какие-либо вопросы?

— Но сначала — не давая мне вставить хотя бы слово, — по поводу результатов тестирования и желания Эммета использовать ваши показатели, как эталонные. Что вы, Виталий, об этом думаете?

Ошеломленный таким напором я немного опешил, однако выдержав небольшую паузу я ответил:

— По поводу этих показателей, меня смущает тот момент, что я собираюсь через семь месяцев начать играть в вашу игру. не будет ли здесь каких либо подводных камней с точки зрения игроков и игрового мира. То есть я ощущаю некую этическую проблему.

Однако Мейсон спокойно развеял мои страхи:

— Ваши показатели во-первых будут использоваться нами обезличено, во-вторых вам, Виталий, самому не известно какие именно показатели представляют для нас интерес. В-третьих — это будет применяться только и исключительно в статистических целях, никак не затрагивая игровые алгоритмы. Как вы уже наверняка узнали на нашей презентации, мы в данный момент имеем мало влияния на игровые алгоритмы, но вот статистика нам нужна для дальнейших исследований. Поэтому, я хочу развеять ваши опасения о наличии здесь каких-либо этических проблем. В свою же очередь я хочу вам предложить следующее. В результате вашего тестирования я немного изменил свое видение вашего участия в нашем проекте с учетом вашего горячего желания играть в эту игру.

— Нет нет — видя мое некоторое разочарование, поспешил успокоить меня Ричард — основное мое предложение остается в силе и я вижу большой потенциал в вашем участии в продвижении нашей Игры на пространстве СНГ. Скажем до начала марта будущего года. Затем вы уйдете, скажем так в оплачиваемый отпуск и начнете игру или просто уволитесь из корпорации и будете заниматься чем вам заблагорассудится. Судя по тем показателям, которые выдала наша система тестирования, вы будете играть очень хорошо. В то же время я думаю что ваши приключения на просторах Терры будут весьма интересны, а дополненные вашими комментариями будут интересны вдвойне, что принесет нашей игре дополнительную рекламу и соответственно, дополнительные доходы. Такова суть моих предложений. Итак, на период до начала марта, скажем числа до пятого вы будете работать у нас заместителем регионального директора по рекламе и продвижению игры в СНГ. Затем,

вы уходите в отпуск, оплачиваемый отпуск и начинаете игру. Мы со своей стороны обязуемся, более того мы пропишем все это в нашем с вами рабочем соглашении, что мы никаким образом не будем влиять или вмешиваться в ваш игровой процесс. Впрочем это итак прописано в пользовательском соглашении, однако мы пропишем это более подробно. Далее, по поводу собственно игры. Предложение такое. Два, ну может быть три раза в неделю вы будете делать для нас ролики со своими комментариями, однако мы будем там менять ваш голос, чтобы никто не мог связать вас с вашими видео. И мы будем использовать эти ролики или фрагменты этих роликов для каких либо своих целей, в основном маркетинговых. Однако мы возьмем на себя обязательство, что это никак не может быть направлено против вас или вашей репутации. За каждый ролик мы будем платить отдельно по той же ставке, по которой оплачиваем создание текущей для нас рекламной продукции, ну а в случае каких-то эксклюзивных моментов мы будем оплачивать это по ставке для эксклюзива. Также мы сейчас на основе наших новейших разработок создали и тестируем капсулы для самых наших богатых клиентов. Эти капсулы обеспечивают двухнедельное непрерывное подключение к игре. Мы там доработали медицинский комплекс, систему доступа к общим сетям данных и связи, само собой увеличили производительность ИскИна, встроенного в капсулу, ну и еще кое-какие дополнительные сервисные функции. Так вот, мы предоставим в ваше распоряжение одну из таких капсул. А чтобы вы не чувствовали себя как-либо ущемленным, мы ее вам не дарим, а сдаем в аренду с последующим выкупом — тут он внимательно посмотрел на меня — вы готовы к сотрудничеству с нами?

— Господин Мейсон. несмотря на довольно неожиданную для меня сегодняшнюю ситуацию, я тем не менее не вижу причин для своего отказа. Работа в компании обещает быть очень интересной, а предложение по игре тоже мне кажется интересным и перспективным. Так что я согласен. Когда мы будем подписывать контракт?

— Виталий, я рад, что вы приняли мое предложение. Сейчас у нас два часа пополудни. насколько я знаю вы и Майк еще не обедали, поэтому предлагаю сходить сейчас и пообедать. За это время наши юристы подготовят текст контракта. Затем вы его прочитаете и согласуете все моменты со своим теперь уже руководителем Майком. А потом мы подпишем ваш контракт. В общем, часам к шести думаю мы управимся...

"... Давайте поговорим о характеристиках и классах. хочу сразу отметить, что все эти характеристики не существуют для "режима чемпионов", о котором вам рассказывали предыдущие выступающие.

В игре существуют характеристики основные и дополнительные.

если основных характеристик — сила, ловкость, телосложение, интеллект, воля, всего пять и они присущи аватарам игроков с самого начала, то дополнительных характеристик гораздо больше. Приведу лишь несколько примеров, на самом деле их много и они открываются игрокам системой по определенному алгоритму. Так вот примеры дополнительных характеристик — удача, мастерство, восприятие. Давайте подробнее рассмотрим подробнее.

С основными все просто и довольно обычно.

**Сила** — влияет на собственно силу персонажа, параметр для расчета силы удара оружием ближнего боя, для стрелков из лука она влияла как параметр для расчета натяжения лука, при стрельбе из арбалета влияла на скорость перезарядки, а также на вес переносимого груза.

**Ловкость** — влияет на точность выполняемых сложных комплексных движений например бег или преодоление препятствий, или нанесение удара оружием в какую либо заранее определенную точку, причем попадание в эту точку приводило к так называемому критическому удару, который наносил удвоенный урон по сравнению с обычным ударом. Также эта характеристика определенным образом влияет на скорость передвижения аватара в мире Терры.

**Телосложение** — это просто ваш внешний вид, влияет на общее количество здоровья персонажа и также влияет на вес переносимого груза.

**Интеллект** — это магическая сила аватара, его способность формировать заклинания, а также давала возможность к пониманию и усвоению навыков. Рассчитывается на основании вашего индекса интеллекта.

**Воля** — влияет на скорость, с которой персонаж восстанавливал выносливость, определяет способность провести прием или прочитать заклинание под воздействием внешних факторов, например ранения или под ударами противника. Кроме того, именно воля влияла на длительность и силу получаемых дебафов, например таких как "**Страх**" или "**Контроль разума**".

Про дополнительные или вторичные характеристики. Они могут быть прокачиваемыми или постоянными. Пассивными или активными. В качестве примера приведу такую характеристику как "**Удача**". "**Удача**" — ну это просто удача. непрокачиваемая дополнительная характеристика. Эта характеристика отсутствует у аватаров изначально, однако может быть получена, как награда. Представляет из себя некий модификатор, влияющий определенным образом на любое действие аватара в игре. Вернее повышающая шанс удачного действия аватара. Прыжок с высокой стены, например, может сломать вам ноги, но при определенной удаче вы можете отделаться всего лишь легким ушибом. Или например, при проке удачи в момент критического удара, урон не удваивался, а учетверялся, а в некоторых случаях даже может вызвать мгновенную смерть противника, потому что

практически никто не живет с отрубленной головой. Удачу можно некоторым образом увеличить, используя определенные артефакты, на которых она присутствует как модификатор. Пример тому — амулет "**Кроличья лапка**" который имеет модификатор удачи +3. Однако я бы не рекомендовал увлекаться увеличением этой характеристики. Открою маленькую тайну. При достаточно высоком, но насколько высоком я не скажу, потому что не знаю, искусственно поднятом засчет подобного рода артефактов, уровне "**Удачи**", она превращается в свой антипод "**Неудачу**" со всеми вытекающими из этого факта последствиями. Или взять хотя бы другую названную мной дополнительную характеристику "**Восприятие**". "**Восприятие**" — чувствительность к миру в том числе и способность видеть невидимое, внимательность, наблюдательность. Полезная характеристика для тех кто ищет клады или работает с идентификацией предметов или хочет обнаружить прячущегося в маскировке или даже в невидимости игрока или монстра или НПС. Это активируемая прокачиваемая характеристика, однако хочу заметить, что понадобится огромное количество времени, чтобы прокачать ее настолько, что можно будет обнаруживать Мастера вора в состоянии невидимости. Для ее прокачки всего-то и нужно, быть внимательным и постоянно всматриваться в окружающий мир, присматриваться к деталям, мелочам. Пытаться найти клады и стараться идентифицировать предметы. В общем, надо быть чувствительным и внимательным. и это постепенно повысит эту характеристику. Или взять "**Мастерство**" — характеристика эта пассивная, но прокачиваемая. Она дополнительно усиливает основное боевое или ремесленное умение, позволяя наносить больше урона или делать более продвинутые вещи, причем в принципе увеличение могло в итоге составить до пятидесяти процентов от основного урона или дать дополнительно пятьдесят процентов к шансу изготовления вещи с продвинутыми свойствами. Эта характеристика увеличивается, когда игроки будут применять свой основной боевой или ремесленный навык. Опять же повторюсь подобного рода характеристик в игре множество.

Так. С характеристиками разобрались и давайте я сразу же затрону классовую систему игры. В "Терре" нет жестко определенных классов. Существует три архетипа классов, которые изначально присутствуют в игре. Это Воин, Охотник, Маг. В рамках этих архетипов игроки вольны создавать самостоятельно собственные классы для своих аватаров. единственное жесткое ограничение — это типы брони доступные для архетипов классов. Для Воинов доступны любой тип доспехов, но естественны для них латные или кольчужные. Для Охотников — это кольчужные и кожаные, для Магов только тканевые, это связано с тем, что для магов важно истечение магической силы и поглощение распыленной в мире маны. Так что для них только ткань. еще раз повторюсь, что прокачка навыков вне "режима чемпионов" аналогична любым другим играм в стиле РПГ. В игре существует огромный перечень доступных навыков и умений необходимых для развития того или иного класса. некоторые из них могут быть изучены у наставников, некоторые — получены при выполнении каких-либо действий в игре или в качестве награды за какие-либо деяния. Чистые классы это понятно Воин, Охотник, Разбойник, Маг. Производных классов может быть великое множество. например комбинация воина и мага посвященного в магию света даст нам паладина. А также комбинация воина и мага, но уже посвященного магии тьмы даст нам варлока. При этом они со всеми вытекающими отсюда последствиями..."

**Описание характеристик аватаров и классовой системы. По материалам презе"нтации корпорации "VR Entertainment". Выставка GamesCom. 24.08.203x года. Сиэтл**



"...Всего же у вещей несколько уровней — белый, зеленый, синий, фиолетовый, золотой и красный. Белый — обычная вещь без каких-либо модификаторов, зеленая — необычная имеет один модификатор первичной характеристики, синяя — редкая, два модификатора, фиолетовая — эпическая, имеет два модификатора основных характеристик и один модификатор вторичной, золотая — уникальная, имела три модификатора основных характеристик и два модификатора вторичных. Каждый последующий уровень вещи не считая модификаторов, превосходил предыдущий уровень аналогичной вещи не менее чем на тридцать процентов. То есть экипировка золотого уровня превосходила аналогичную белого не менее чем в три раза по показателям. И наконец в игре будут представлены несколько вещей легендарных — красных. Таких вещей в игре предполагалось сделать всего несколько, ну не более десятка. но это были действительно легендарные вещи имеющие масштабируемые, зависящие от уровня игрока, модификаторы, а также дополнительные свойства значительно увеличивающие силу данных артефактов. При этом список легендарных предметов и условия их получения заранее не известны, хотя перечень их известен — "Меч Эскалибур", "Чаша Грааля", "Молот Тора", "Лук Гандива", "Топор Перуна", "Эгида Александра", "Книга Сивилл", "Глаз Гора". Возможно будут и другие, но в любом случае их будет не более десяти или пятнадцати.

Похоже построена система ресурсов. Ресурсы делятся на белые — обычные рядовые ресурсы, зеленые — необычные, синие — редкие, фиолетовые — эпические, золотые — уникальные. При использовании в системе крафта "реалистического" режима уровень при высоком уровне мастерства ремесленника вещь может получиться на ступень выше. Да именно так. При использовании ресурсов и ингредиентов золотого качества у мастеров будет ненулевой шанс создать предмет класса "легендарный" и навсегда войти в историю этого мира..."

**Краткое описание ресурсов и ингредиентов используемых в системе крафта. По материалам презентации корпорации "VR Entertainment". Выставка GamesCom 24.08.203x года. Сиэтл. США.**

И снова мерно гудят двигатели лайнера, теперь уже несущего меня через океан обратно в Москву. Снова за стеклом иллюминатора темнота, но я знаю, что через три часа я увижу первые лучи солнца. Позади остался жаркий Сиэтл, выставка, которая принесла мне столько нового и необычного. Остался Лешка, которого я напоил лучшим в мире пивом. Я возвращался с выставке. на которой сорвал джек-пот. За эту неделю я стал миллионером. Тут и оглушительно успешный блог, который я в итоге продал за три миллиона евро одному европейскому медиахолдингу планирующему расширение своего присутствия на российском рынке и доходы, что я получил ранее от продаж подписок на новости и материалы и рекламу, что сделало меня богаче на еще полтора миллиона евро. И семимесячный контракт с корпорацией VR Entertainment, где помимо заработной платы в 20 000 долларов на руки, я буду еще получать отчисления за каждую капсулу проданную в СНГ свыше тех запланированных, которые были определены предыдущим планом. В багажном отделении со мной летело еще два огромных чемодана с разнообразными рекламными материалами, гаджетами и прочей сувенирной продукцией. Мне не спиться и я сейчас сижу и изучаю свои показатели и результаты теста, которые просматриваю на своем ноуте.

Сразу же в глаза бросился показатель УВВР — 93 единицы. Как следует из описания,

уровень 93 единицы является достаточно редким, Впрочем не уникальным показателем. Просто он означает, что при всем моем осознании факта нахождения в виртуальной реальности я могу ее воспринимать также как воспринимаю свою обычную реальность. При этом указано, что пороговым значением для участия в чемпионате является УВВР равный 70 единицам. Если будет ниже, то просто будет нельзя задействовать специальный режим игры. Далее, пошла статистика. Телосложение — 60 единиц из 100, сухощавое атлетическое. Сила — 70 единиц из 100 при среднем показателе 45 единиц. Ловкость, как способность выполнять быстрые точные и высококоординированные движения, находится в состоянии пассивного или динамического равновесия какое-то время у меня оказалась 100 из 100. Очень понравилось примечание, что де ваша ловкость превышает 100 единиц и для корректного отображения необходима перестройка шкалы измерений. Далее интеллект (измерен по тесту IQ) с результатом в 123 единицы, пространственное восприятие 50 единиц при усредненном показателе 30. Воля — 65 единиц. Наверное из меня гвозди можно делать. И напоследок, коэффициент сжатия времени усредненный максимальный 4.6, пиковый 6, при среднем максимальном и таком же пиковом в 2.2 единицы. А вот это действительно интересно, и становится более понятна причина, по которой меня стали так энергично обхаживать в корпорации. Капсулу вот подарят. И я думаю эта капсула ой какая непростая будет. Впрочем, пока я не видел никаких особых проблем от сотрудничества с корпорацией. Я делаю свою работу, она мне выдает разнообразные и главное заработанные мной плюшки. Пока меня не пытаются использовать в темную и честно выполняют свои обязательства, я также честно выполняю свою часть сделки. А дальше видно будет.

В Москве царил "бабье лето", благословенные денечки, когда еще тепло уходящего лета согревают землю, а лучи солнца еще веселы, но уже не обжигают, хотя ночи уже весьма и весьма свежи. Как и было оговорено с корпорацией, у меня было две недели на завершение своих текущих дел.

Следующие три дня я отсыпался, гулял и немного тренировался. А потом, начиная с четвертого дня потихоньку стал знакомится с присылаемыми мне материалами из корпорации. Изучая их я заметил, что мои материалы с выставки, вернее реакция читателей, заставила корпорацию пересмотреть свои планы относительно России и СНГ. Причем пересмотреть их в сторону увеличения и углубления. Первоначально предполагалось, что будет продано примерно миллион устройств причем в нижней ценовой категории. Однако сейчас происходил спешный пересмотр этих планов и показателей. Через неделю, должно было быть готово спешно заказанное маркетинговым отделом исследование, но уже сейчас было полное ощущение того, что оценки придется поднять в несколько раз. Впрочем, для меня это не имело значения, в смысле не имело значения относительно моих бонусов. А у меня в голове даже начал созревать план, как еще более увеличить количество игроков. И со следующего понедельника я с головой погрузился в работу.

Полгода пролетели незаметно. Я писал статьи и организовывал пресс-конференции с создателями игры. Конкурсы и викторины с довольно интересными призами начиная от маек с символикой корпорации, заканчивая кодами для получения декоративных внутриигровых предметов. Широко освещался нами предстоящий чемпионат. Я справедливо рассудил, что именно участие в чемпионате и главное это возможность выигрыша огромной суммы денег привлечет огромное внимание людей. К нам даже обратилась налоговая инспекция с просьбой разъяснить правила и способы получения денежного приза, им тоже хотелось правильно и вовремя наложить лапу на этот приз. Как говорится две вещи

неизбежны в этом мире — смерть и налоги. Мы открывали центры полного погружения или ЦПП, которые представляли из себя быстровозводимые строения похожие на автоматические многоэтажные парковки. Принцип был таким, что человек оплачивал почасовую аренду КПП довольно высокого уровня. При этом еще игровая сессия продолжалась шесть с половиной часов в сутки, вместо возможных восьми. но все-таки игрок получал существенную экономию. Таким образом мы смогли привлечь еще около трех или четырех миллионов подписчиков. Да мы уже владели этой информацией. не знаю как в других частях света, а вот в России и в СНГ про нас слышали не менее восьмидесяти процентов взрослого населения, внимательно следило за событиями не менее шестидесяти пяти процентов населения, а согласно данным из ЦПП оформили тот или иной вариант подписки не менее пятнадцати миллионов человек, при этом большинство из них оплатило обычную или даже расширенную подписку, и зачастую платили сразу за восемнадцать месяцев игры. Еще примерно тридцать миллионов человек собирались это сделать уже после запуска игры. Они де хотели поглядеть, что да как там пойдет. И это при предварительных наметках в не более пяти миллионов русскоязычных игроков, при миллионе подключившихся на момент запуска серверов. В общем, палладиевая лихорадка захватила умы моих соотечественников. В общем свое вознаграждение я отработывал на все сто процентов и даже более. Мы адаптировали под особенности нашего рынка систему подписок и аккаунтов, идея с центрами полного погружения также была очень удачной и более того была расширена на весь мир. Мы мотались по всей нашей стране и СНГ. Работали по двадцать часов в сутки, но наши успехи были впечатляющие. А особое удовлетворение доставлял тот факт, что наши усилия достойно оценивались нашим руководством и премии получаемые нами значительно, в разы буквально превышали наши и без того совершенно не маленькие зарплаты.

В середине января, когда уже на сайте компании пошел обратный отсчет крайних 60 дней перед стартом на склад компании в Москве пришла моя капсула. А вот простой вопрос начальника технического департамента о том, куда ее мы будем устанавливать вызвал во мне почему то странную бурю каких-то фобий. Почему-то мне вдруг захотелось сохранить место установки моей КПП втайне. Уж не знаю почему, но внутренний голос мне настойчиво советовал поступить именно так. Работая в компании я заработал весьма приличные деньги и мог себе позволить немного поиграть в невинные "шпионские игры" со своей компанией. В общем то ничего криминального просто небольшая предосторожность. И у меня сформировался план действий. Началось все с того, что я просто направил Майку записку о том, что мне представляется опасным, если случайно вдруг выяснится, что один из игроков, участвующих в Чемпионате, окажется сильно связанным с компанией разработчиком. Конфликт интересов. Конечно я, например, понимаю, что реально корпорация мне никак особенно помочь не может в игре и все будет по-честному, но технологии черного пиара еще никто не отменял, а врагов у нашей корпорации очень много и они весьма и весьма влиятельные. Поэтому я предложил свой план. Все наши договоренности по поводу роликов и всего прочего остаются в силе, но претерпит некоторые изменения. Я не буду уходить в оплачиваемый отпуск, а просто уйду по собственному желанию. При этом компания мне официально выплатит мне бонус за хорошую работу. В свою очередь, я заберу капсулу со склада в Москве и самостоятельно ее установлю, чтобы как можно меньше людей было как то в курсе этих моих действий, по крайней мере здесь в России. А информацию и ролики я буду направлять через

определенные каналы связи таким образом, что их будет нельзя никоим образом ни связать со мной как сотрудником корпорации, ни установить мое местоположение. Начальство думало пару дней, но в итоге признало обоснованность моих опасений и дало добро на реализацию моего плана. Так за сорок дней до старта я успокоил свою фобию и начал реализовывать свой план.

Спустя пару недель я был уволен из корпорации в связи с окончанием срока действия контракта. Попрощался с подчиненными и начальством, пожелал им успехов и вообще всего наилучшего. Сказал, что устал и решил вернуться на пару лет в Китай. Забрал свою капсулу и отвез ее на заранее арендованный мною небольшой склад. Далее я подключил к этому делу одного человека, который был рекомендован мне братом. Задача для этого человека была простой. Мне нужен был в аренду относительно небольшой дом в каком-нибудь элитном коттеджном поселке недалеко от Москвы, основное условие при этом была надежная охрана поселка и развитая инфраструктура связи в том числе и мощный канал Интернета. Буквально через неделю мне было предложено несколько вариантов из которых я выбрал относительно недорого всего то за семь тысяч евро в месяц. Через посредника оплатил сразу полгода, а договор составили на год. Именно туда и привезли мою капсулу предварительно со всей осторожностью, покатав ее несколько дней по разным складам. Но не только мы ее катали. Опять пришлось напрягать брата. Он мне прислал еще одного человека, который оказался специалистом по устройствам слежения и вообще по всей электронике и компьютерам. Представился Олегом Васильевичем. Он осмотрел мою капсулу и что то поколдовал со своим странным на вид прибором. После осмотра он сообщил мне, что моя капсула имеет датчик глобального позиционирования с возможностью передачи данных на сторонний сервер, впрочем это была по его словам стандартная заводская особенность данной модели. К тому времени корпорация уже всюю торговала этими самыми КПП (капсула полного погружения) и они уже были на рынки и такие специалисты, как Олег Васильевич, видимо их всюю изучали. Он там что-то подправил таким образом, что теперь координаты будут сдвинуты на примерно сто километров от места реального подключения. После чего я тут же ему нашел и передал координаты жилого дома в Подмосковье, похожего на мой дом, только прямо в противоположной стороне. После чего уже не беспокоясь мы перевезли капсулу ко мне. Поставили в комнате, из которой до этого заранее вытащили всю мебель и обтянули ее специальным материалом, который существенно снижал весь электромагнитный спектр, который излучала моя капсула. Подключили к коммуникациям. По совету Олега Васильевича, я помимо основного канала связи, подключил еще и резервный, от другого провайдера, благо в данном поселке таких провайдеров было вообще три. А также установил в подвале дома небольшую резервную электростанцию, которая работала от дизеля и по задумке должна была обеспечить бесперебойную работу капсулы в случае перебоев в энергоснабжении. Наконец все уехали, брат ушел в баньку с Олегом Васильевичем, а я... Я остался наедине со своим чудом. Так сначала сходить в душ, благо он смонтирован прямо тут же, в небольшом помещении, которое должно было служить моим гардеробом. Затем... Мягко включилась система кондиционирования воздуха, приглушился свет, погрузив комнату в полумрак. Включилась система самотестирования КПП. Все работало прекрасно. Крышка отошла в сторону и вниз. И вот наконец я в капсуле. Как же в ней приятно находится. Не оставляло ощущение, что это продукт неземных технологий, очень уж необычно выглядели и ощущались материалы, из которых она была сделана. Сначала я скормил капсуле свой профиль, который был записан еще тогда во время выставки, полгода

назад. Потом нажал на кнопку и началось волшебное с моей точки зрения действие...

Я снова в белоснежной комнате залитой сиянием. Снова тесты, на этот раз совсем непродолжительные. Видимо капсула восприняла предложенный мною профиль и лишь немного его подстроила под мое текущее состояние. И опять этот почему то так волнующий меня женский голос:

— Обнаружены расхождения между загруженным профилем и текущими результатами тестирования.

Я решил, что это диалог и сказал:

— Представить результаты, выделить отличия, — передо мной тут же появилась таблица причем как бы парящая в воздухе — ИскИн, я хочу дать тебе название или имя, которым я желаю тебя называть. Отныне тебя зовут Аура, — я наконец вспомнил древнюю игру про космос, в которой была подобная советчица с очень похожим голосом.

— Принято, отныне мое имя Аура. Как мне называть вас? — я задумался.

— Называй меня по имени, мне оно нравится. Аура, вы понимаете разницу между формальным общением и уважительным?

— Хорошо, Виталий, да я эту разницу понимаю.

— Прекрасно. Вот мы и познакомились. У меня вопрос, Аура. Как я понимаю, это пространство моего личного кабинета перед входом в игровое пространство. Могу ли я его изменить таким образом, чтобы мне было здесь комфортно находится?

— Да, это пространство является вашим персональным, Виталий. И я могу настроить его внешний вид так, как вы пожелаете.

— Отлично. Я чуть позже представлю этот внешний вид, а пока давайте займемся моими показателями. Итак...

Разница в показателях была невелика, немного просела сила и ловкость — как следствие моей занятости и общей нетренированности, немного подросла Воля и даже, о чудо, немного буквально на одну единицу, но увеличился мой IQ достигнув 125 единиц. Ознакомившись с таблицей я сказал своей помощнице.

— Аура. Те показатели, которые оказались снижены не исправлять, оставить как есть. Я их исправлю в течении ближайшего месяца. А вот показатели увеличившиеся необходимо внести в профиль. Однако напомни мне, что через 30 дней мы проводим новое полное тестирование моего организма.

— Принято. хочу напомнить, Виталий, что необходимо заполнить картриджами все резервуары. В комплекте с данной капсулой идет обычно набор картриджей рассчитанный не менее чем на полгода...

— Да да, я видел этот набор. более того я даже закупил их на два года вперед — немного похвастался своей предусмотрительностью перед Аурой — выход...

И полез наружу.

Меня еще ожидала поездка в Китай. В середине февраля я прилетел в Пекин, потом пересел на скоростной поезд умчавший меня на восток большой страны. потом еще четыре часа на автобусе и вот я в маленьком городке, где находилась школа моего учителя, и где я провел семь лет, четверть своей еще такой недолгой жизни. Семь очень запомнившихся мне лет. Походил по улицам, забрел было в школу своего учителя, но меня там встретили крайне не приветливо. Я не стал обострять отношения и просто ушел. Зашел в дом учителя, где жил все то время. Несмотря на то, что там сейчас жил его официальный преемник, только что выставивший меня из школы, я попросил у открывшего мне дверь слуги разрешения пройти к

семейному алтарю учителя. Старый слуга узнавший меня и обрадовавшийся мне не отказал в такой просьбе. Я стоял перед алтарем и какое-то умиротворенное состояние посетило меня.

— Учитель. Я снова здесь и рад этому. Мне предстоит серьезное испытание, но я уверен, что те знания то свое умение и мастерство, сам твой дух бойца, которые ты передал мне помогут мне победить. — и постояв еще совсем немного, ушел.

Далее все прошло как по нотам. Я вдруг пропал. Вот я был и вот вместо меня на меня из зеркала смотрит молодой довольно симпатичный, правда довольно высокий китаец по имени У Чжунь, у которого вдруг оказался китайский паспорт и российская виза. За них пришлось заплатить около пятидесяти тысяч евро, но паспорт того стоил. Главной его особенностью было то, что он был настоящий. И спустя неделю этот молодой человек сел на обратный самолет в Москву.

В Москве новоявленного китайского туриста, то есть меня, встретил совсем непримечательный человек и тут же повез меня к брату. Тот открыв мне дверь аж замер.

— Вот это да. Встретился бы с тобой на улице — ни за что бы не узнал — даже с неким странным восторгом заметил он — давай проходи. Все готово. Переодевайся.

И я отправился снимать с себя грим. У Чжунь сделал свое дело, сыграл свою роль и теперь я снова превращался в самого себя. Ну почти в самого себя. Сейчас я стал Семеном Востриковым.

Дом, милый дом. Встретил меня тишиной и покоем. Впрочем, отдых нам только снится. И уже с утра я приступил к тренировкам. До старта игры осталось двадцать пять дней.

"...Для начала должен заявить, что несмотря на то, что все цены здесь указаны в евро, оплата производится в рублях или в государственной валюте страны нахождения Игрока. Данное предложение действительно только на территории России и стран СНГ. Игрокам доступны разные виды аккаунтов, подписок и оборудования. Для базового погружения в виртуальную реальность с минимальными возможностями и ощущениями достаточно приобрести шлем виртуальной реальности, купить себе базовый аккаунт и оплатить подписку. Стоимость всего набора для минимального уровня подключения немного колеблется от страны к стране, однако в среднем это одна тысяча евро в пересчете на местную валюту. Отмечу, что в данном случае речь идет о подписке сроком на одну неделю. В целом месячная подписка на базовом аккаунте обойдется игроку в триста евро. Замечу, что с учетом возможности заработка в игре и вывода игровых денег в реальность доход рядового игрока может через несколько месяцев удачной и упорной игры составить от двухсот до примерно двух тысяч евро. Однако хочу заметить, что данный тип аккаунта не содержит в себе никаких бонусов для игрока. Далее у нас имеется так называемый "расширенный" аккаунт. Минимальный набор подключения с недельным предоплаченным онлайн-составит уже 4 тысячи евро. Месячная же подписка по данному аккаунту составит уже 600 евро. При оплате за шесть месяцев игрок получает скидку в десять процентов, а если он оплатит сразу целый год подписки, то скидка составит уже двадцать пять процентов. Кроме того, для владельцев данного аккаунта доступны несколько игровых бонусов. Во-первых, это снижение времени воскрешения и величины посмертных дебафов на двадцать процентов. Далее, игрок получает после изучения соответствующего навыка, игровое средство передвижения (уровень — обычное, тип зависит от изученного навыка, на выбор). Также данный аккаунт позволяет подключать к игре и капсулы полного погружения. Единственное ограничение — невозможность подключения по данному аккаунту капсул, обеспечивающих длительное погружение — от одного дня до двух недель. И наконец, наше лучшее предложение. "Алмазный" аккаунт. Минимальная стоимость набора с недельным подключением — 15 тысяч евро. Подписка по данному типу аккаунта 1200 евро в месяц. Скидок по оплате нет. Возможность подключения любых типов КПП. Персональный менеджер. При запросе данного типа аккаунта, менеджер свяжется с Вами в течении пяти минут. Рассмотрение запросов в техническую поддержку в приоритетном порядке. Срок ответа специалистов в пределах 15 минут. Существенные игровые бонусы. Снижение времени воскрешения и величины посмертных дебафов в два раза. Скидка в 50 процентов при создании гильдий и кланов, снижение комиссии игрового банка при вводе и выводе денежных средств до 3 %. Игроку сразу при входе в игру доступен один предмет экипировки доспех или оружие или инструмент на выбор эпического (фиолетового) качества, масштабирующийся, персональный, не может быть продан, потерян, передан или украден, всегда находится с аватаром. Игроку после достижения 10 уровня доступен на выбор, либо боевой питомец, либо средство передвижения эпического (фиолетового) качества. И также один из навыков или умений общего действия на выбор. Также Игрок, имеющий "алмазный" аккаунт получает бонус в 10 процентов к скорости роста личной и фракционной репутации, бонус в 10 процентов к росту основных и дополнительных характеристик, бонус в 10

процентов к получаемому опыту за убийство монстров и выполнение квестов..."

**Описание системы аккаунтов и подписок игры. Из материалов рекламной компании корпорации "VR Entertainment" на территории России и СНГ. Октябрь 203х г. — март 203х г.**

Март пролетел стремительно. Тренировки, тренировки, тренировки. Я недалеко от своего поселка, в каких-то 10 километрах обнаружил неплохую конно-спортивную базу и расставшись с некоторой суммой стал брать ежедневные уроки верховой езды, которые совмещал с пробежками от дома до базы и обратно, благо дорога эта проходила через вполне себе приличный лес да и местность вокруг была достаточно пересечена разными оврагами холмами и долинами. В общем, я заодно прокачивал себе потенциально ловкость и выносливость. Дома, вдали от чужих глаз, за достаточно высоким и глухим забором я работал с оружием и без него. Метательные ножи, легкий арбалет, парные дао, двуручный мяо дао. Вот тот набор который я тренировал. Естественно я не забывал и про бой без оружия. Не были мною забыты и силовые тренировки со свободными весами. К началу игры я планировал подойти в своей лучшей форме.

Кроме того, я не мог нарадоваться своей капсуле, после того, как я Ауре отправил внешний вид помещения, в котором я хотел бы находиться перед входом в игру, а Аура привела все в порядок. Я создал для себя эдакий "личный кабинет" в строгом, классическом стиле. Однако оказалось, что моя капсула, вернее искин этой капсулы может гораздо больше. Оказалось, что я могу создать в своем личном виртуальном пространстве разного рода полигоны, на которых я могу отрабатывать свои навыки в виртуальности. При этом полностью сохранялась физика и условности игры, в которой мне предстояло все эти навыки применять.

За три дня до старта игры, я задал вопрос Ауре. Прямой вопрос. И она не смогла отмолчаться.

Аура, у меня вопрос — произнес я выйдя из виртуального полигона, в котором отрабатывал технику боя и усаживаясь кресло в своем "личном кабинете" — вот мы с тобой, вернее ты для меня создала полигон, где я работаю с оружием, другой полигон, где я занимаюсь верховой ездой, третий полигон, где я отрабатываю рукопашный бой. А скажи мне прямо — ты можешь создать для меня полигон на котором я могу тренировать магию?

Последовала длительная пауза, а затем... Да...

— Да, Виталий, я могу это сделать, — опять повисло молчание.

— Тогда еще один прямой вопрос, — продолжил я свой допрос Ауры, — а давай я пройду тестирование по поводу магии.

— Это уже сделано, еще когда определялись ваши основные показатели. Возможно, вас это огорчит, но ваши показатели в магии весьма невысоки. К сожалению вам доступны будут заклинания не выше первого круга посвящения. Лишь только в демонической магии вы могли бы достигнуть довольно высокого уровня, но сомневаюсь, что вас это привлечет.

А вот это конечно сильная досада. Как же так, я ведь так мечтал о карьере архимага. Просмотренные результаты тестирования подтвердили слова Ауры. Параметры моего профиля выглядели так.

**Основные характеристики:**



- **Сила** — 80 из 100
- **Ловкость** — 135 из 100
- **Телосложение** — 55 из 100
- **Интеллект** — 125 из 200
- **Воля** — 75 из 100.

### Склонность к магии:

- Магия стихии **воздуха** 3 из 10
- Магия стихии **воды** 2 из 10
- Магия **пространства** 3 из 10.
- Магия **демонов** 5 из 10
- Магия **святая** 3 из 10
- Магия стихии **огня** 2 из 10
- Магия стихии **земли** 2 из 10
- Магия **тьмы** 2 из 10
- Магия **духов** 2 из 10
- Магия **природная** 1 из 10

Придется видимо оставаться бойцом ближнего боя. А жаль, что не смогу испепелить своего врага хорошим файерболом, но в целом все было очень и очень неплохо.

Затем я выбрался из капсулы. Заново заправил все картриджи, провел весь комплекс профилактики (благо она там не сложная), вместе с Аурой следуя ее советам, я еще раз протестировал свое подключение к игровым серверам. До старта игры оставалось всего три дня и я решил отдохнуть. Раз не смогу стать архимагом. Оставил Ауру на хозяйстве и отправился отдыхать. К брату...

"... Мы ведем репортаж с центральной площади нашего города Тайм Сквер. Здесь собралось порядка нескольких десятков тысяч человек. Корпорация "VR Entertainment" проводит здесь главное мероприятие в своей истории. Всего через десять минут произойдет воистину эпохальное событие. Как для игроков — любителей ММОРПГ так и для всех людей в мире, не побоюсь такого сравнения. Здесь произойдет символическое включение игровых серверов первой в мире игры с полным погружением в виртуальную реальность. Для миллионов человек это станет игрой, первой игрой по такой технологии. Для других же это вполне возможно станет затем и жизнью, потому что уже сейчас очевидны все те преимущества, которые может дать людям погружение в виртуальную реальность. Это не только имеет экономическую составляющую. Виртуальная реальность по сути своей зачастую не отличимая от нашей с вами реальности может, предоставляет возможность например людям с разнообразными ограничениями избавиться от этих ограничений. также открывается путь к прогрессу в области медицинского обеспечения. Кстати, хочу заметить, что корпорация VR Entertainment, которая владеет технологией виртуальной реальности и технологиями капсул полного погружения, уже открыла сеть центров для людей с ограниченными возможностями, где они могут совершенно бесплатно принять участие в игре "Терра". напоминаю, что после включения серверов компания проведет среди

находящихся на площади желающих розыгрыш бесплатной годовой подписки по базовому аккаунту с предоставлением специального шлема для погружения в виртуальную реальность на весь срок действия подписки. Однако вернемся на площадь. До старта игры осталось пять минут и президент компании Ричард Мейсон сейчас выступит с краткой речью-пожеланием для всех нас. Послушаем его.

Сейчас, вот буквально уже через четыре с половиной минуты, я нажму эту кнопку и к игровым серверам хлынет поток игроков. Их ждет новый, необъятный мир, полный приключений, чудес и открытий, мир, в котором есть место храбрости и мужеству, чести и самопожертвованию. Как и здесь, в том мире есть и зло и враги и коварство и предательство, но я уверен что мы станем свидетелями, очевидцами множества великих подвигов и свершений. Кроме того, через три месяца стартует наш чемпионат. Как многие знают это станет тяжелым испытанием для участников и не все смогут дойти до конца. Многие сойдут с дистанции, просто став обычными игроками. но лучший из лучших станет нашим чемпионом. И мы сделаем все, чтобы это достижение осталось в истории наравне с победами великих чемпионов Олимпийских игр. А теперь — 10, 9, 8, 7, 6, 5..."

**Прямая трансляция. CBS. Нью-Йорк. Площадь Таймс Сквер. 18.00. 27 марта 2031 года.**

...Как и ожидалось, я сразу оказался в своем "личном" кабинете.

— Доброй ночи Аура. Как дела?

— Все нормально. 10 секунд назад появилась связь с серверами авторизации. Пока ваш аватар загружался сюда, я провела тестирование канала связи. Пинг до игровых серверов 100 микросекунд. В пределах нормы для "режима чемпиона". Капсула полностью готова к длительному погружению. Все системы работают нормально. Также в нашем кабинете произошли следующие изменения. Появилось зеркало, в котором вы увидите себя, когда подойдете. Там можно будет изменить свой внешний вид. напоминаю, что все текущие показатели сняты с вашего настоящего тела, поэтому при изменении пропорций тела, все показатели будет пересчитаны.

— Могу ли я несколько изменить черты своего лица и какие последствия это вызовет?

— Да можете, никаких изменений кроме собственно косметических при этом не произойдет.

— Я тебе передавал изображение свое облика, который я собираюсь использовать здесь, в игре. Приступай к изменениям.

— Принято, подойдите к зеркалу.

Я подошел к зеркалу, появившемуся в одном из углов моего кабинета. Оттуда на меня глядел атлетично сложенный, худощавый, молодой мужчина, среднего роста, с короткой стрижкой. Высокий лоб, довольно выраженные надбровные дуги. Миндалевидные, яркосиние глаза, в которых казалась мелькал какой-то льдистый отблеск. Прямой нос с небольшой горбинкой, несколько широковатые скулы и Пропорциональный с чувственными, но сейчас плотно сжатыми губами. "Упрямый" довольно тяжелый подбородок. А неплохо вышло. я сам себе такой нравлюсь. Подумал я улыбаясь. А лицо напротив преобразилось. 125.35 минут до открытия серверов... не будем терять времени.

— Аура, доступ к игровому магазину.

— Открыт доступ к магазину.

— Выкупи для меня сумку путешественника на 200 слотов и шатер рейнджера, а также все необходимое для приготовления пищи в походных условиях. И обеспечь меня связью с Системой.

— Все вещи выкуплены и помещены в инвентарь. Инвентарь расширен до 200 ячеек и до имеет компенсацию переносимого веса до 500 килограмм. Связь с Системой обеспечена.

Подключилась система. Я вижу как у меня в поле зрения появилось окно логов. Сдвигаю его влево вниз.

— Меню, персонаж, — передо мной повисло мое изображение в свободной позе, — Имя аватара — Витус. Прозвище — Явар.

— Принято.

— Раса — человек.

— Принято.

— Аватар полностью соответствует моему реальному телу за исключением лица. Лицо изменено на 20 процентов. Характер изменений — косметический

— Принято.

— Одеть начальный комплект одежды.

— Принято, — мое до этого обнаженное тело оделось в весьма простую, но добротную и неплохо выглядящую одежду, а на ногах появились мягкие кожаные полусапожки. Никаких модификаций характеристик вся одежда не имела, однако не имела она и прочности, то есть была практически вечной. Впрочем, для меня все эти характеристики особого значения не имели.

— В качестве предмета экипировки, согласно пункту договора 5.4 я выбираю меч дао. Чертеж с размерами, весом и точкой баланса передан.

— Принято. Объект сформирован и помещен в личный инвентарь аватара.

— В качестве боевого питомца я выбираю себе черного ягуара.

— Принято. Ваш питомец найдет вас как только вы покинете свою стартовую зеленую локацию.

я достал из личного инвентаря меч и взял его в руку. 121.05...

— Включить "режим чемпиона"

— Рекомендую включить режим постепенной адаптации.

— Настаиваю на немедленном и полном включении "режима чемпиона", подтверждаю полное принятие условий и ограничений данного режима.

— Принято, "режим чемпиона" включен. напоминаю, что пока вы находитесь в своей стартовой локации, у вас будет принудительно снижены болевые ощущения и повышена регенерация.

— Отключить снижение болевых ощущений. Регенерация может быть повышенной только в отсутствии режима "бой".

— Данный режим не рекомендован...

— Настаиваю на отключении снижения болевых ощущений.

— Принято.

— Аура, напоминаю на тебе весь дом, если что то происходит немедленно сообщи моему брату. Меня беспокоить в самую последнюю очередь. До встречи через две недели. Ну что же, пожелай мне удачи в бою, — и не слушая уже ответа Ауры, я твердо шагнул в открывшуюся передо мной дверь за порогом которой виднелась какая то лесная поляна...



"...А вы знаете какая еще основная черта или фишка нашей игры. Секс. Вот эта фишка так фишка. У нас ведь полное погружение? Да. Полная чувствительность? Да. В конце концов это игра в основном для взрослых. Так вот. В нашей игре есть вполне себе обычный, привычный всем людям секс. Даже если вы будете играть за не людей. Там тоже он будет. Потому что все расы у нас гуманоидные. И там все эти анатомические подробности типа пестиков и тычинок присутствуют. Там даже задний проход есть. Правда мы, в смысле аватары не пишем и не испражняемся и НПС и монстры и боссы тоже не пишут и не какают. Объяснение этому простое. Магия. Магический фон мира. Когда случился катаклизм и все такое и в мир ворвалась магия она заодно изменила наш метаболизм. И теперь в процессе переваривания пищи, все что не переварил организм и подготовлено к выводу через мочевой пузырь и через прямую кишку все растворяется и исчезает превращаясь в ману. И еще замечу. Для желающих поиграть в "режиме чемпионов". Все сопутствующие запахи будут с вами. если вы кому то отрубите голову то будет хлестать вполне себе такая почти настоящая, вернее она совершенно точно как настоящая и пахнет она как настоящая, то есть не фиалками, только виртуальная кровь. А когда из разрубленного живота вывалиться разрубленные кишки, вы вполне сможете насладиться амбре исходящим от них, впрочем оно вполне умеренное, магия делает свое дело. Да и вообще, ведь дело привычки. Шучу. Возвращаясь к сексу, если говорить о возможности совершения полового акта — в обычном режиме игры требуется согласие сторон. За этим, определенными образом присматривает ИскИн. Нет нет. Он не за вами присматривает, чего он там не видел то. А вот за согласием да, наблюдает. То есть при обычном режиме игры изнасилование невозможно. Впрочем, оно невозможно и в "режиме чемпионов". хотя там еще помимо самой невозможности еще и штраф полагается за очень большой, все штрафы в том режиме в очках славы взимаются. Кстати, если этих очков славы не останется, а окажется необходимым заплатить штраф — человек лишается возможности играть в "режиме чемпионов" и его принудительно переводят на общий режим игры, вне зависимости от типа аккаунта. Итак возвращаясь к сексу. Тем не менее изнасилования в игре возможны и они могут случаться между игроками и НПС. Но нужно учитывать огромные потери репутации с отдельными НПС, ну там городами или даже с целыми фракциями. Кроме того, вас ведь еще и стража может поймать, если дело происходит в каком-либо населенном пункте. Кстати, любовь ведь тоже возможна. Поверьте мне, вы не сможете отличить поведение НПС, от обычного человека. Все НПС управляются ИскИнами, которые между прочим прошли тест Тьюринга. Так что, все возможно в этом мире. Вы не сможете отличить НПС от Игрока. И кстати, ведите себя хорошо и будет вам счастье.

**О чувственных отношениях между аватарами игроков в игре. Из интервью с разработчиками. Выставка GamesCom. 28 августа 203х. Сиэтл. США.**

Я будто просыпался. Это когда вдруг выныриваешь из сна-забытья, и ты вроде еще спишь, но на самом деле уже начинается процесс самоосознания. Вот ветка хрустнула рядом, вот птичка чирикнула, вот жук пролетел. Ветерок подул. Пахнуло травой и цветами.

Я пришел в себя на поляне. Такой красивой лесной поляне. Вокруг не очень густой

смешанный лес, осины березы довольно светло. Прямо посередине поляны большой раскидистый дуб. Собственно, как раз у корней этого дуба я себя и обнаружил. А вот разлеживаться нечего, время идет. Да и в спину какой-то сучок уперся больно. Полные ощущения однако.

119.35 минут до открытия игровых серверов...

Я встал и огляделся. Да, все таки создатели технологии полного погружения молодцы. Каждый раз когда я заходил во всякие демо-локации в этом убеждался. Вот и сейчас я пытаюсь разобраться в своих ощущениях и найти отличия этого мира, виртуального, созданного у него в голове от того, что остался там за пределами капсулы в которой сейчас лежит его. И не находил разницы. Все ощущения говорили ему о том же. Он даже немного растерялся от такого.

— Меню. Выход, — он почти прокричал это.

Тут же исправно перед его глазами появилось системное меню игры с подсвеченной кнопкой "Выход" и запрос от игровой системы

— Вы действительно хотите завершить игровую сессию?

Мне даже стало немного неловко за свою нервозность. Ну вот чего спрашивается нервничаю. Это игра, я знаю где мой мир. Все в порядке.

— Нет, — системное меню исчезло с глаз.

То что сейчас окружало меня, и те ощущения, которые я испытывал совершенно не походили на то, что я видел когда я ощущал в тогда в шлеме на выставке. Это наверно такая разница как летать на "кукурузнике" или на реактивном истребителе, высота одна и таже, а вот скорость и ощущения разные. Так и здесь.

115.14 минут до открытия игровых серверов...

Как летит время. Все. Нечего рассусоливать. Вперед, Явар, вперед. для начала открыл инвентарь. Там лежал "**Меч дао**" как гласила надпись, появившаяся рядом с мечом. Я присмотрелся к нему чуть внимательнее.

— Меч дао, Эпический, масштабируемый. Дополнительные характеристики временно скрыты.

Компанию ему составлял

— Ржавый меч новичка.

Видимо чтобы особо подчеркнуть его неказистый вид.

Так. Видимо потом откроются при каких-то условиях. Надо только уточнить при каких. Снова огляделся вокруг. И тут же передо мной возникло предложение о принятии обучающего задания.

— Доступно задание "**Обучающий квест**". Описание: Вам необходимо выйти к окраине деревни Сосновка. Награда: вариативно. Отказ/Провал: штрафы отсутствуют. Принять: да/нет.

Мысленно щелкнул на кнопке "Да".

— Для удобства обучающее задание проводит с вами виртуальный гид. Общение с ним — только голосовое. По окончании задания голосовое общение с гидом будет автоматически отключено. В дальнейшем вы самостоятельно можете включить его воспользовавшись меню "настройки"- "настройки виртуального гида".

После чего я услышал

— Откройте карту. Ярлык вызова карты находится в правом верхнем секторе или мысленно произнесите "Карта". Внимание все мыслеформы активирующие элементы

интерфейса могут быть изменены игроком.

— Карта, — и передо мной раскрылось окно карты примерно в четверть моего поля зрения.

Карта была пуста и темна, за исключением той поляны, что я видел вокруг себя. Я сам отражался на карте в виде маленькой зеленой точки, которая пока я проверял возможность смены масштаба превращалась в зеленый треугольник с острой вершиной направленной по направлению моего взгляда. то исчезала когда он выбрал самый большой масштаб карты. Мое внимание привлекла оранжевая точка находящаяся в пяти километрах от него на северо-запад.

А голос тем временем продолжил:

— Вы можете изменить положение окна в поле зрения для того вам нужно подхватить взглядом верхний край карты, отдать мыслеформу **"Переместить"** после чего окно с картой будет перемещено в указанную вами точку. Точно также вы можете управлять любыми другими всплывающими окнами вашего интерфейса. Кроме того вы также можете изменять размер окон. Для этого используются мыслеформы **"Изменить размер"**, **"Уменьшить"**, **"Увеличить"**, **"Растянуть"**. Я немного поиграл настройками окна карты. — после небольшой паузы гид продолжила. — Давайте пока не торопясь направляйтесь в направлении оранжевой точки. Это собственно цель вашего квест — деревня Сосновка. Но с сначала посмотрите в инвентарь и проверьте его содержимое. Открыть инвентарь можно мыслеформой **"Инвентарь"**

И тут я не выдержал.

— Уважаемый гид, у меня довольно большой опыт подобного рода игр, поэтому большая просьба пропустить подобные примитивизмы. Как обращаться с инвентарем или с меню или с окнами я прекрасно знаю или довольно быстро разберусь. Давайте лучше чтонибудь посерьезнее.

Гид на мгновение замолчала, будто размышляя о чем то.

— Хорошо, — после некоторой паузы произнесла гид, — идите пока в направлении деревни, данная зона безопасна поэтому просто следуйте по тропинке.

И я пошел, собственно даже побежал. Потому что посчитал необходимым добежать до деревни как можно быстрее и возможно собрать имеющиеся там квесты, пока тут никого нет из игроков. Бежал я ровным шагом слегка придерживая свое оружие. Однако уже через километр, выскочив на очередную поляну я увидел первую в этой игре встретившуюся мне живность. И это были, барабаны дробь, самые обыкновенные зайцы. Хотя нет. Необыкновенные. Разве бывают зайцы размером с хорошую такую овчарку, да еще и белого такого зимнего цвета летом да на зеленой травке.

— Заяц белый, — сообщила мне надпись высветившаяся над головой зайца. надпись была желтая, что явно указывала на нейтральность этого зайца, ко всему, за исключением травы вокруг.

Тут гид заговорила снова

— Попробуйте нанести зайцу урон. При убийстве зайца вами будет получен дополнительный опыт.

Сначала я потянулся было за мечом, но потом тряхнул головой и ответил, что конечно опыт дело хорошее, но мне не нужно, поэтому я собираюсь пощадить слабых беззащитных зайцев да и вообще слабых и беззащитных я бить или убивать не собираюсь.

— Мне, уважаемый гид, опыт ни к чему. Кушать я пока не хочу.

— Получено достижение "**Покровитель слабых и беззащитных**", — уже убегая с поляны я увидел всплывающую надпись, которую сопровождал безэмоциональный голос гида, — получен пассивный навык "**Защитник**" Уровень 1 из 5, в случае, когда вы защищаете слабых и беззащитных ваш урон будет увеличен на 5 %.

— Вы выполнили скрытое дополнительное задание — награда — опыт 30 ед. — я чуть не споткнулся от неожиданности — корректировка, получаемый опыт заменен на очки славы вы получили 3 очка славы.

— Получено достижение "**Первый шаг к славе**", вы получили свои первые очки славы. Количество очков славы всего три, место в предварительном рейтинге чемпионата — 10567. напоминаем, что официально чемпионат начнется через 91 день.

— Меню, настройки. Отключить подробно голосовое описание получаемых мною достижений. О достижениях сообщать только в логах. Логи выводить для каждого оповещения отдельно, в свернутом виде в правой нижней части поля зрения, — и помчался дальше.

А ведь много участников соберет этот чемпионат. Впрочем, тем ценнее будет победа в нем.

105.38 минут до открытия игровых серверов...

Через еще один километр на очередной поляне я столкнулся с первым агрессивным животным и это оказался волк. Сначала я услышал чье-то рычание, показавшееся мне ревом раненого медведя, а затем на меня из-за кустов на противоположном краю поляны вышла навстречу мне зверюга, весьма отдаленно напоминающая волка, размером с такого приличного бычка. Это был "**Страшный серый Волк. Босс локации**", по крайней мере об этом гласила красная табличка над его головой.

— Сейчас вы встретили агрессивное животное, — монотонно продолжила гид, — вы можете либо вступить с ним в бой либо убежать и спастись например забравшись на дерево. Агрессивные существа нападают всегда, когда вы попадаете в их агрорадиус. Агрорадиус — дистанция на которой агрессивные mobs начинают вас чувствовать или наблюдать. На величину радиуса влияют разные факторы.

Но мне не было дела до ее бубнежа.

Тем временем монстр подступал все ближе и ближе. Вот до него осталось не больше метров пяти. Я стоял расслабленно, на слегка согнутых ногах, в защитной позиции, слегка повернув корпус вправо. Правая рука за спиной, меч дао опущен вниз вдоль позвоночника, локоть поднят над головой. Левая рука, как бы обнимает меня заводя "**Меч новичка**" горизонтально за спину. Наконец волк прыгнул и когда он уже был в полете я сделал левой ногой подшаг вправо и отклоняя корпус и уходя с линии атаки, а также начал разворачивать корпус для удара. С начала "**Новичком**" ударил по передним ногам волка надрубая и ломая их, а также сбивая его с траектории, а когда волк по инерции уже почти пролетел мимо, на шею волка сверху вниз и наискось врезалось фиолетовой дымкой лезвие моего второго меча. Голова волка упала рядом со мной, а туловище пролетело еще несколько метров орошая все вокруг потоком красной крови. Затем тело волка несколько раз дернулось в агонии и замерло.

— "**Фаталити**", — вспыхнула призрачная надпись.

Я смотрел в мертвые волчьи глаза, как мне чудилось застыло удивление и даже какая-то обида. А меня колотил адреналиновый шторм. Слишком яркие все ощущения, слишком реалистично, слишком натурально, но вдохнув и выдохнув несколько раз, взял свои чувства в



узд. Все нормально. Привыкну. В конце концов это ведь игра. И виртуальность.

В нижней части поля зрения высветилось несколько полупрозрачных надписей-сообщений о полученных достижениях.

— Вы убили противника одним ударом совершив фаталити — получено достижение **"Повезло так повезло"**. Дополнительная характеристика **"Удача"** +1

— Вы победили босса локации — получено достижение **"Гроза монстров"**. Этот волк терроризировал всю округу. Ваша победа над ним принесла покой в сердца местных жителей. Доступно задание **"Заслуженная похвала"**. Описание: принесите голову и шкуру волка в деревню Сосновка и отдайте их старосте деревни. награда — репутация с жителями деревни, вариативно. Отказ от задания или провал задания: штрафы отсутствуют. Принять: да/нет

— Да

— Получено 3 очка славы

— Всего очков славы 6.

Так, что тут у нас. Дотронулся до туши волка, которая тут же исчезла, а у меня в инвентаре появилась шкура волка, присмотревшись к которой я обнаружил следующую надпись:

— **"Шкура страшного серого волка"**, Материал класса **"Редкий"**. Подходит для обработки", квестовый предмет. Наверное из нее можно будет у кожевника сделать, что то типа плаща. Рядом в соседней ячейке лежала **"Голова серого волка"**, квестовый предмет".

Путь впереди был свободен и я рванул по тропинке дальше. 99.15...

— Гид, кстати, прошу прощения, а мог бы я вас как либо называть. У вас имя есть, — гид до этого рассказывавший мне об опасностях пребывания в лесу и большей безопасности при нахождении на дороге, замолк и после довольно продолжительного молчания как то неуверенно ответил, — необычно. хмм... хорошо. Можете называть меня Даной.

— Так вот, Дана, — решил я задать беспокоящий меня вопрос — Я тут получил сообщение о том, что у меня поднялась на единицу дополнительная характеристика **"Удача"**. Я играю в "режиме чемпиона". Как это может быть и как это будет на меня влиять.

— Простите уважаемый игрок, — ответила Дана — как мне к вам в дальнейшем обращаться — по имени или по по прозвищу.

Кстати, да.

— Меню. Интерфейс. Скрыть отображение имени. Только прозвище.

А потому вернулся к разговору с Даной.

— По прозвищу.

— Так вот, Явар, — продолжила Дана — я тут специально уточнила, что для игроков применяющих "режим чемпионов" некоторые дополнительные характеристики будут доступны. Удача среди таких характеристик. Поверьте — это очень редкая и весьма полезная характеристика. Поэтому примите мои поздравления.

— Понятно.

— Пока есть время хочу задать еще один вопрос, — продолжил я свои "расспросы на бегу" — каким образом игровая система рассчитывает мой урон по разнообразным монстрам или по НПС?

— Здесь все довольно просто. Я конечно не буду раскрывать вам точные формулы, однако и большого секрета нет. Все ваши боевые действия рассчитываются специальным ИскИном по определенному алгоритму в котором учитываются совокупность ваших

параметров, которые определенным образом сравниваются с совокупностью показателей вашего противника. Так же ИскИн боевой системы просчитывает точку удара, вектор приложения силы да там вообще просчитывается огромное количество параметров. Кроме того к урону добавляются модификаторы дополнительных характеристик. Также у любого живого объекта этого мира есть сильные и слабые точки или вообще критически важные, попадания в которые могут увеличить или уменьшить получаемый целью урон, а могут нанести критический или даже закритический ущерб, который например может привести к "ситуации мгновенной смерти", еще называемой "Фаталити". Как вы считаете можно жить с отрубленной головой или разорванным на куски сердцем? Вот вам и вся механика.

До деревни оставалось каких-то полтора километра. Слева от тропинки метрах в двухстах я увидел какие то скалы, на которых заметил несколько птичьих гнезд. Гид мне любезно сообщил что в игре есть возможности забираться на высоту. Скалы, деревья, стены, дома — забраться можно было куда угодно, само собой это зависело от уровня силы и особенно ловкости. Ну да, все ведь реалистично. А давай-ка проверим. Время то еще есть. Да и вообще.

— Следует обращать внимания на подобные места. Уединенные скалы, отдельно стоящие башни или развалины или заброшенные кладбища могут хранить в себе много тайн и сокровищ. но нужно помнить, что часто такие места становятся прибежищем разного рода монстров, боссов или НПС с негативной кармой. Они сильны и возможно смогут победить вас, — все так же монотонно продолжала Дана.

Так чего я жду. Вперед.

86.12 минут до открытия игровых серверов...

Уже подбегая к скалам я понял, что это будет не просто — забраться на самый верх. Впрочем, непросто это ведь не значит что невыполнимо. На ходу закинул все свое оружие в инвентарь и с ходу начал взбираться наверх.

Глаза боятся, а руки делают. И ноги тоже. Буквально за пять минут я добрался до первого гнезда. Поначалу я ничего не заметил. Однако, уже поворачиваясь к стене, чтобы лезть дальше, буквально краем глаза заметил, что как будто что то сверкнуло. наклонившись немного разворошив слой перьев и тоненьких веточек, я обнаружил небольшую гемму на цепочке.

— "**Малый амулет охотника**", — высветилось название этого украшения. И чуть ниже — "**Ловкость**" +1.

Явно не для меня. В продажу. Полез дальше. Чем выше поднимался, тем сложнее становился подъем, но моя подготовка меня выручала. еще через десять минут я добрался до второго гнезда.

И снова я нашел в гнезде украшения, на этот раз это были два довольно невзрачных медных кольца на которых также было по единички "**Ловкости**".

Последний отрезок скалы выводил меня на вершину. И оказался самым трудным. Вот тут я действительно пару раз чуть не сверзился с высоты. А так вообще не слабо было бы лететь — метров 70 уж точно. Но все-таки я справился. наконец я на вершине, представлявшей из себя небольшое всего то метров 50 в диаметре плато. "...Весь мир подо мною, я счастлив и нем..." несколько перефразировал под себя одну очень старую песню про альпинистов. Вершина встретила меня тишиной, которую нарушал только легкий посвист ветра, старым, видимо уже давно брошенным большим гнездом, в котором виднелись чьи то останки. При это явно человеческие.

Огляделся. Невдалеке заметил речку, со стоящей на ее берегу довольно большой, дворов на 1000, деревней, окруженной как минимум частоколом. вокруг деревни на всем расстоянии до леса по эту сторону реки виднелись поля, с какими то растениями на них. на другом берегу реки более низком видимо был огромный луг, на котором виднелись какие то точки, видимо там паслось деревенское стадо. К деревне от леса вела дорога, через речку был перекинут мост, и дорога вилась дальше через луг и снова ныряла в лес.

Я наклонился над ними. Практически уже груда высушенных выбеленных костей. некоторые явно отсутствуют, видимо растащили падальщики. Однако череп на месте. Я взял череп в руки. Затылочная кость была разбита вдребезги видимо от удара тяжелым и довольно острым предметом. хмм... возможно клювом? Или стрелой? Так, что тут еще есть. Истрепанная практически развалившаяся рубашка, истрепанные кожаные камзол, штаны и неплохой кожаный пояс. А вот и сумка. Моя законная добыча. Посмотрим, что там есть внутри. И не долго думая высыпал содержимое сумки на землю рядом. Так, что тут у нас.

— **"Сумка охотника"**, дополнение к инвентарю, 12 ячеек. Компенсируемый вес — 20 кг, — отличная сумка кстати, если бы не уже имеющееся у меня расширение инвентаря до 200 слотов и до 500 кг загрузки, обязательно бы забрал себе.

— **"Походный набор"**, состав набора: котелок, нож, ложка, вилка, трут и огниво, — а неплохо так, но у меня лучше.

Что тут еще?

— **"Карта охотника"**, подробная карта местности. Радиус охвата карты 50 километров от деревни Сосновка. Карта с изменяющимся масштабом, — а вот это я удачно так зашел, очень ценная вещь — желаете дополнить свою карту? Да/нет.

Да конечно. Уже только ради этой карты сюда стоило подняться. Опять мигнуло сообщение о получении какого-то очередного достижения.

Так, какие-то бумаги. Ух ты даже контракт какой-то. Давай почитаем.

— **"Контракт на выполнение работы"**, данный контракт заключен между Гостомыслом, купцом и Кондратом Скрытом, охотником на нахождении означенным охотником и доставку означенному купцу одного яйца гигантской райской птицы.

— Доступно задание. **"Поздняя доставка"**. Описание: несмотря на давний срок, контракт все еще действующий и вы может перевести его на себя. Просто доставьте указанному в контракте сквайру необходимое ему яйцо. награда — 100 золотых, один предмет нужной для вас экипировки редкого качества из кладовой купца. Отказ или провал задания: штраф отсутствует. Купец живет в усадьбе в пяти километрах к востоку от деревни Сосновка. Принять: да/нет.

Погоди погоди. Не так быстро. Я еще раз оглядел рассыпанные по земле вещи. Что-то яйца не видно. Хотя вот, что это за...

Арбалетный болт ударил в камень, пройдя буквально в миллиметре от головы. Вскочил на ноги, разворачиваясь в сторону стрелявшего в меня и выхватывая оружие. Так. До него всего метров тридцать. Вот он, гад. Скалится в веселой улыбке натягивая тетиву арбалета. Я метнулся к своему врагу.

Арбалет держит уверенно. Вот вижу начал прицеливаться. Долго. И медленно. Дурак. Мне ведь до него всего пятнадцать метров. Выстрел. Маленький подшаг вправо и болт проходит левее цепляя мне мочку левого уха. Боль, но некогда отвлекаться. Вот и ты голубчик. Ах у тебя начало вытягиваться лицо и пропадать улыбка. Вытягиваюсь струной вперед и буквально вбиваюсь в него всем телом. Но сначала в его сердце вошел мой меч.

"Фаталити", — проводил взглядом надпись. И опять ворох сообщений выпадающих вниз. Уже наверно шпук двадцать набралось.

Это я успел увидеть пока мы катились еще метра три по земле. Что же ты гад то такой? Хотел подстрелить, мерзавец? ПвП видите ли захотелось, так получи по полной. Кстати, а как его зовут то? И вообще. Слазил называет на гору. Впрочем, я ведь жив. Мысли пронесли ураганом. А потом я сделал то, что не ожидал от самого себя. Я вдруг одним ударом отсек от мертвого тела руку в которой он сжимал свой арбалет. И тело тут же исчезло. и отрубленная рука растворилась в воздухе. А вот арбалет, как и все остальные вещи, бывшие на неудачливом ПК, так и остался лежать на траве. Интересно девки пляшут. А ведь вроде вещь эта премиальная нельзя с ней ничего такого сделать. Не долго думая убираю его в свой инвентарь. Выпрямился, огляделся, расслабился. Вроде никого нет. Вдох выдох, вдох выдох. Так. Больше вроде никого вокруг нет и меня вроде никто более не пытается наspiговать острыми предметами.

— Дана, ты еще здесь, у меня вопрос к тебе есть.

— Да, Явар, я вас внимательно слушаю.

— Вопрос по поводу арбалета. Этот предмет такой же по статусу как и мой дао, я правильно понимаю?

— Да.

— Почему он остался у меня, а не исчез с этим мерзавцем, как там его зовут то, — я посмотрел в логи — а вот, нашел. Стазис его зовут. Так почему лук все еще у меня.

— Мы сейчас изучаем ситуацию. Первичный анализ показал, что несмотря на то, что арбалет действительно был как говорить "ноу дроп", тем не менее ИскИн-арбитр заявил, что вы честно и законно получили этот арбалет в качестве трофея и вольны распоряжаться им, как вам заблагорассудится. По поводу остальных вещей такая же ситуация. Пока это только мое предположение, но я думаю, что здесь все дело в вашем текущем игровом "режиме чемпиона", который у вас уже включен полностью. если честно, для меня, да и для всех, кто знаком с текущей ситуацией и это почти что шок. Вы открыли новый аспект игры.

— Спасибо. Дана. Кстати, а где собственно этот самый Стазис, вроде бы ему пора и возродится уже.

— Это в принципе неразглашаемая информация. Однако, я получила огромное удовольствие наблюдая за вашим поединком. Случайно конечно. И скажу, что само собой администрация игры никаким образом не наблюдает, не контролирует и не вмешивается в ваш игровой процесс. Так вот. Стазис только что воскрес на точке воскрешения, которая располагается у деревни.

— Хммм... Не наблюдает — это хорошо. Ладно. Проехали. Пошли дальше Дана?

Я вернулся было к разбору всего хлама который я нашел у погибшего охотника и оставшегося от несостоявшегося моего убийцы. А потом плюнул на все, и просто покидал все в свой инвентарь. В том числе и останки охотника. Потом разберу. Уж даже не знаю почему, но что то меня туда прямо подгоняло. Я обошел плато. Мда. Умный в гору не пойдет, умный гору обойдет. С той стороны, откуда видимо пришел Стазис, склон был довольно пологий и была в наличии слегка заметная тропинка которая спускалась к подножию холма и выводила на накатанную телегами дорогу к Сосновке. Кстати. Что там было про задание:

— Доступно задание "**Поздняя доставка**", Принять: да/нет.

Принять. Я видел среди вещей то самое яйцо.

— Доступно задание "**Судьба охотника**". Описание: найдите в деревне Сосновка человека, которому небезразлична судьба пропавшего охотника. Расскажите этому человеку о произошедшем и вашей находке. награда: вариативно. Отказ/провал задания: штрафы отсутствуют

Принять. Задание нетрудное. Думаю, что ждет охотника в деревне его зазноба да уже и не дождется.

Далее спускаясь по тропке я просматривал сообщения от Системы:

— Вы первый в мире альпинист, покоривший горную вершину. Получено достижение "**Я в обход не хожу...**", получена пассивная способность "**Крепкие пальцы**". Отныне ваши пальцы рук и ног не сбиваются и не соскальзывают, когда вы перемещаетесь по вертикальным поверхностям и в горах.

— Получено 2 очка славы.

— Вы первый этом мире картограф. Получено достижение "**Первый картограф**". Получен пассивный навык "**Картограф**". Все посещаемые вами места автоматически попадают на вашу карту и навсегда на ней остаются.

— Вы подверглись нападению со стороны другого игрока в стартовой локации. В связи с применением "режима чемпионов" введен режим полного лута с аватаров.

— Вы подверглись нападению со стороны другого игрока в Зеленой локации. Вы имеете право защищаться любыми доступными для вас средствами. Снижение кармы не произойдет.

— Вы подверглись нападению убийцы. В случае победы ваша карма будет увеличена.

— Вы подверглись ничем не мотивированному нападению со стороны другого игрока. Получено достижение "**Бедная овечка**". Вы получаете "**Карма**" +1.

— Стазис убит вами в бою. Получено 10 очков славы.

— Вы убили убийцу. **Карма** +1.

— Вы убили убийцу, который до этого безнаказанно убил троих. "**Карма**" +6.

— Доступно задание "**Наказание по заслугам**". Описание: за убийц всегда назначается награда. Тот кто на вас напал был убийцей. Принесите голову убийцы в деревню и предъявите старосте (голова убийцы будет автоматически помещена в ваш инвентарь. награда: вариативно. Отказ/провал задания: штраф отсутствует. Принять: да/нет

Конечно "Да".

— Получен навык "**Боевой транс**" Уровень 1/3. Активируемый. навык позволяет вам двигаться быстрее в бою. Продолжительность действия — до вашего полного изнеможения.

— Получен навык "**Уязвимые места**". Уровень 1/5. Отмечает на противнике уязвимые места. Попадание оружием по этим местам приводит получению противником критических или фатальных повреждений.

— Получен навык "**Анатомия**" Уровень 1/5. Изучайте анатомию противника и вам будет легче его убить. Взаимодействует с навыком "**Уязвимые места**".

— Вы покарали закоренелого убийцу. Получено 30 очков славы.

Вот это мне насыпали. С горкой. И навыков и славы. Вообще я смотрю охота на убийц может быть очень и очень прибыльной в деле победы в чемпионате. Посмотрим как дальше пойдет.

58.53 минут до открытия игровых серверов... За всеми этими моими покорениями

горных вершин, сбора костей и спасением собственной шкурки от мерзких лап гнусного ПК Стазиса прошло почти полчаса. Менее чем через пятьдесят минут реального времени сюда хлынет основной поток игроков. Конечно им еще понадобится куча времени, чтобы добраться до деревни. Но надо двигаться резче. хотя стоп. А зачем мне сейчас в деревню то. Я все успею и потом сделать. А вот как советовала Дана, поискать да прошерстить доступные окрестные достопримечательности на предмет разнообразных хороших штук — вот это самое оно. Так. Глянем, что там у нас в округе. И я открыл свою карту...

10.00 минут до открытия игровых серверов...

Вот уже двадцать минут я пробираюсь по вполне себе такому вонючему, гадкому болоту по колено в воде. Иногда и по пояс. А то и по грудь. И кстати комары здесь есть. Не сильно много, но прилично так. Моей целью является отмеченный на моей карте "Домик ведьмы". Вот собираюсь выступить посланцем света и прибить очередную ведьму. Шучу. Эта ведьма будет первая. До этого я заскочил по быстрому на местное заброшенное кладбище. Правда там оказалось пусто. Вот так. Совсем совсем пусто. Я немного побродил между могилки разной степени разрушенности. Вышел к центру кладбища, где возвышался единственный на все кладбище склеп. Весьма мрачный такой. но закрытый. Как я не старался открыть его не смог. наверное можно было бы его разбить каким нибудь "**Молотом Тора**" или на крайний случай взрывчаткой. Хотя вот нет в этом мире взрывчатки. Ну тогда каким нибудь страшно сильным огненным заклинанием или земляным, ну или на крайний случай ледяным. Но у меня таковых пока еще не было. Вообще на кладбище антураж был на уровне. Тишина, покой и умиротворенность. Разве что вороны каркают перелетая с одного могильного камня на другой, да поскрипывает что-то. Что именно поскрипывает я тоже не нашел. В общем, ушел я оттуда несолоно хлебавши. А вообще я конечно глупость сморозил. надо было спокойно добраться до деревни, переодеться, набрать провизии и меч себе опять же в левую руку найти. Да арбалет прикупить, да ножей метательных. В общем, как должен был бы поступить всякий продуманный и циничный герой. Так вот нет же. Понесла нелегкая. И вот теперь ползу через это самое пресловутое болото. Тоже атмосферненько. Вода в болоте черная, местами покрыта какой то ряской. Кочки разные. Деревца мелкие да какие гнутые, искаженные будто злой силой. Кроме зуда комаров больше никаких звуков нет. Только иногда слышно, как болотный газ из болота выходит. А так тишина. И вообще мне как то не по себе что ли. Такое нехорошее ощущение, что смотрят на меня. А я не вижу кто смотрит. И чувствую, что если бы не моя карта и мой навык картографа блуждать мне здесь долго. еще через пять минут я наконец добрался до какой-то более менее сухой полянки и решил остановится ненадолго. Во-первых, до домика ведьмы осталось всего ничего, наверное с полкилометра, а во-вторых — через пять минут открываются игровые сервера и я хочу поглядеть как это будет выглядеть изнутри так сказать.

Пока есть немного времени решил немного разобрать скопившейся у меня в инвентаре хлам. Что тут у нас есть. Вещи охотника. Камзол, штаны, пояс. А... вот и перчатки кстати. Так глянем что они мне дадут. Броня кожаная. Камзол +10 к броне, штаны +7, пояс и перчатки + 2 каждый предмет. В принципе выглядят прилично, да и качества синего. Редкие. Одеваю. Начал было одевать как обычно одевают вещи. А потом вспомнил, что нахожусь в игре.

— Меню персонаж, — снова передо мной мое изображение, а рядом с ним квадратики слотов снаряжения.

Просто взял и разложил по квадратикам вещи. И мне удалось. Раз и стою уже одетый. И

вещи стали мне по размеру. А что дальше. Да все пока ожидаю СОБЫТИЯ.

00.00... Время открытия игровых серверов.

Внезапно показалось, что солнце переместилось в зенит и засияло ярко. Затем по небу пробежала какая-то радужная волна. Загремел гром, заиграли фанфары. Потом все стихло. Абсолютно все. И раздался ГОЛОС.

— **Внемлите мне жители мира. Я создатель всего сущего и мои братья и сестры боги этого мира и пришлые боги, мы все вместе объявляем всем вам, что в мир пришли двуживущие. И хотя они пришельцы из другого мира, они помогут вам победить в испытании.**

Снова воцарилась тишина. Оглушительная тишина. Которую снова разорвали звуки фанфар. И все стихло. А перед моими глазами висела табличка.

— Поздравляем вас **Игра** стартовала.

— Доступны репутации фракций.

— Репутация с расой "**Нежить**" — **ненависть**.

— Репутация с расой "**Тифлинги**" — **неприязнь**..

— Репутация с расой "**Эльфы**" — **недоверие**.

— Репутация с расой "**Гномы**" — **недоверие**.

— Репутация с расой "**Орки**" — **недоверие**.

— Репутация с расой "**Люди**" — **равнодушие**

— Вам открыт весь мир.

— Вы встретили игру в этом мире. Боги этого мира дарят вам возможность повышения своей репутации с любой из присутствующих в этом мире фракций на одну ступень. У вас есть 5 минут на принятие решения.

— Доступен для почитания и поклонения весь пантеон богов, как местных так и пришлых. Темных и светлых. Сильных и слабых.

— Вы встретили игру в этом мире. Боги этого мира дарят вам возможность повышения своей репутации с любым из присутствующих в этом мире богов на одну ступень. Наведайтесь в храм. Иногда божественная поддержка может решить все.

Быстро быстро думаем. Что и как делать. Для начала про репутацию. Эльфы побоку и орки туда же. С демонами и нежитью мне не по пути. Гномы уже интересно. Все-таки я не гном, а мастера они наипервейшие. Однако, я думаю, что сейчас важнее всего иметь положительную репутацию со своей собственной фракцией. Мне ведь еще магии учиться. Да и вообще. Решено

— Повысить репутацию с расой "**Люди**".

— Репутация повышена. Текущая репутация с расой людей "**Дружелюбие**".

Ну вот. Теперь можно идти разбираться с ведьмой, а с богами я разбираться буду чуть позже.

"... Боги и система божественного поклонения в "Терре". Я расскажу о ней довольно кратко. Как вы знаете, Терра это мир, как бы параллельный нашей Земле. По легенде игры просто находящийся в параллельном временном потоке. Так вот, мы решили не мудрствуя лукаво, сохранить те пантеоны богов, которые присутствовали когда либо на Земле. Т. е. вы можете найти в Терре и славянских и кельтских и скандинавских богов. к ним можно добавить божественные пантеоны греческие, они кстати там совмещены с римскими. Как вы знаете из вступительного ролика, на Терру проникли некоторое количество других рас, отличных от людей. Для рас "нежить" и "тиффлинги" мы использовали пантеоны богов из фэнтези, а также из различных книг посвященных разным оккультным наукам и культам. Для расы "Орки", которые поклоняются духам и используют их в своих магических техниках, мы использовали знания почерпнутые нами из шаманизма и вуддизма, а также из пантеонов поклонения индейцев центральной и южной Америк. Так вот. С составом божеств разобрались. Теперь о самой системе. В игре есть в наличии храмы, капища, алтари разных типов, размеров и т. п. посвященных тем или иным богам, мы их называли местами совершения культовых действий. Они по совместительству часто играют роль кругов возрождения и служат санктуариями, то есть местами безопасности. Внутри границ святилища невозможно нанести вред никому из тех, кто в них скрывается. Одна только особенность. В этих санктуариях не работает магия пространства. Совсем не работает. Так. Продолжим. В столицах каждой расы находятся так называемые храмы "Всех богов". Где существуют универсальные алтари, на которых можно приносить жертвы любому выбранному богу. Однако, я хочу заметить, что у каждой расы есть раса антагонист. С которой и этой расы изначально будет стоять репутация "ненависть". Данную репутацию изменить невозможно. Также невозможно принести в столичном храме жертву любому богу из пантеона богов, относящихся к расе-антагонисту. Так вот. Мы не стали существенно развивать божественную систему. Влияние богов на игровой процесс мы решили свести к минимуму. Мы посчитали, что они у нас в основном именно наблюдатели, хотя на них и завязаны основные вехи развития сюжета игры. Какие, я умолчу, но весьма важные. Итак, боги это скорее наблюдатели, нежели участники. Вместе с тем, учтите, что иногда вера может творить чудеса. А иногда в противостоянии двух равных противников исход сражения между ними может определить любая самая незначительная мелочь, например, баф от бога на 1 % шанса нанести критический урон. Так что не стоит ни преувеличивать ни преуменьшать значение богов в мире. Кстати, ничто не мешает оставаться в мире "Терры" атеистом или вообще, основать новую религию имени себя. И даже... стать богом. Кхе, кхе. Поверьте это будет... забавно. Информацию о всех доступных божества для каждой расы можно найти в любом месте совершения культовых действий..."

**Описание пантеонов богов божественной систем в игре. Из интервью с разработчиками. Выставка GamesCom. 27 августа 203х. Сиэтл. США.**

Вообще-то странно, что я встретил всего-то одного игрока. Тогда когда я получил



первые свои очки славы я был, дай бог памяти... вдалеке громыхнул одиночный раскат грома... в общем я был в районе 11 000 лень логи поднимать. Итого в игре было-находилось более 11000 игроков только из тех кто играет в "режиме чемпиона". По моим ощущениям, не знаниям, а именно ощущениям, моя корпорация продала более ста тысяч алмазных аккаунтов до старта игры. То есть по идее до открытия серверов в игре могло находиться свыше ста тысяч человек. но тем не менее я встретил только одного. хотя конечно я помню, что Клайв к тому моменту же прищучил троих. Значит я для него был четвертым.

— Дана, а ты еще здесь? — обратился я к своему гиду.

— Да.

— Вопрос, а почему я встретил только одного игрока, а по идее их должно быть больше.

— А их и было больше. Просто это такая вот случайность.

— Еще вопрос. Про богов. Где можно почитать-получить информацию о местном пантеоне.

— В любом храме, но в ее могу предоставить и я.

— А сколько времени ты еще будешь со мной.

— Пока вы не достигните цели обучающего квеста и не сдадите его.

Последние пятьсот метров до домика ведьмы были очень простыми. Все сухо и хорошо. Даже вон птички запели. Вот, из-за деревьев показался домик. Какой веселый домик. Аккуратные чистенькие стены. Покатая, как игрушечная крыша, крылечко и наличники расписаны какими-то яркими, веселыми цветами. Все было какое-то игрушечное и... сладкое какое-то. У меня от ощущения сладости свело зубы. Пряничный домик. Мне это только что пришло в голову, и тут же я увидел над домиком такую же колышущуюся надпись. Я замер. А сказка то была страшная. Я ее помню хорошо. И ведьма там была страшная и злющая. Это вам не наша Баба Яга. Эта баньку не стопит, не накормит, спать не положит. Я медленно потянул оружие из ножен.

— А вот этого делать не надо, — просипел у меня почти над ухом страшным хриплым шепотом чей-то голос, — я тебя к себе пустила. Топить в болоте не стала, и чего спрашивается ты за оружие хвататься стал.

— Так страшно же, вот и хватаюсь, — в тон ей ответил я.

— Аааа, вот оно в чем дело. Что же ты за герой такой, что боишься, — и страшная старуха возникла, как будто появилась из ниоткуда в десяти метрах от меня

Над головой у нее я заметил такую же полупрозрачную надпись, как и над домом. Только на этой надписи было — **"Баба Яга, босс"**, кстати в отличии от волка я ее уровня не видел. Наверное на ходу поправили, ведь у меня то режим игры «реалистичный». Вот и окружение должно соответствовать.

— Вам доступен скрытый одноразовый сценарий «Задание Бабы Яги». Описание: добейтесь от Бабы Яги, чтобы она дала вам задание. Задание вариативно. Награда: вариативно. Отказ/провал задания. Смерть аватара, потеря экипировки, потеря содержимого инвентаря. Падение репутации с Бабой Ягой до неприязни. Принять: да/нет»

Станный вопрос вообще-то. Конечно Принять.

— Да

— Ой, бабушка, а где же ведьма? — недоуменно уставился я на нее.

— Ах, вот ты про что, — весело ответила старушка, — так нет ее больше. Я ее, кхм, немножко съела, а домик вот ее заняла. Ты, касатик, не супротив часом?

— Да нет, бабушка, я вообще поддерживаю. Я вообще этих черных ведьм, знающих с

тьмой и нежитью на дух не переносу.

Русские народные сказки. Ну и что с этим делать. Вот как серьезно относится к игре когда такая вот бабушка перед то стоит. Впрочем, возможно, так как это же песочница, что это просто обучающий игровой сценарий. А вот и сообщение. Я ради интереса посмотрел:

— Ваша репутация с Бабой Ягой повышена — равнодушие 30 из 100.

А я на правильном пути. Продолжим.

— А это, бабушка, — я ведь добрый молодец. С дороги вот, уставший. А ты меня в дом не приглашаешь, и баньку не стопишь да и спать не положишь?

— Ох ох ох, какая молодежь пошла резвая да быстрая пошла. На ходу прямо подметки режешь. Ты вот ничего еще не сделал, ни дров не нарубил, ни воды не натаскал и вообще я тебя вот в первый раз вижу. А уже и баньку ему подавай и обед на стол. Я вот еще не решила, может еще съем тебя, — опять пришло сообщение о повышении репутации еще на 30 единиц.

— Так я же не прочь, бабушка и поработать, а лучше я какое-нибудь геройское, молодецкое дело для вас сделаю, а там и решите окончательно, то ли в печь меня, то ли на печь, — решил я подыграть бабуле.

— Баба Яга относится к вам с дружелюбием — 20 из 1000.

— Для добра молодца есть у меня одно дело. Серьезное и опасное дело.

— Я слушаю внимательно, бабушка.

— Доступно задание **«Месть Бабы Яги»** Описание задания: Бабу Ягу оскорбил и обидел местный лич-некромант. Объясните некроманту, что он категорически не прав. Любыми способами. Время выполнения квеста: до утра следующего дня. Награда: вариативно. Отказ/провал: провал сценария.

— Получено достижение **«С боссом на равных»**. Вы поговорили с боссом, уцелели и даже получили задание. Получен пассивный навык **«Переговорщик»**. Теперь в некоторых случаях у вас будет возможность поговорить с боссом, а там всяко может быть...

— Получено 5 очков славы.

А вот и с кладбищем все стало понятно. Пока я знакомился с заданием Баба Яга мне рассказала при каких обстоятельствах этот самый лич-некромант смертельно оскорбил и обидел безответную старушку. Принять. Зло должно быть наказано. нечего тут беззащитных бабушек обижать.

— Я бабушка тогда пойду. Объясню супостату как он не прав. Вы не волнуйтесь. Не люблю я когда женщин оскорбляют.

— Иди касатик. А чтобы быстрее тебе найти этого паразита вот тебе мой клубок. Следуй за ним он тебя как раз и выведет из болота да и приведет куда надо.

— Погоди-ка, бабушка, тут вот какое дело. Пока я добирался до сюда, поломался у меня меч один из двух что у меня. Меч то хоть и плох был, да помогал, а заменить его сейчас нечем, — я показал свой сломанный меч, — Может у тебя что-то есть толковое, хотя бы на время.

Она с интересом посмотрела на меня.

— Ох, и умен ты, добрый молодец, да хитер, не по возрасту, чую далеко пойдешь, если не остановят. Да настырен по-хорошему. Но по нраву ты мне. Я и хочу чтобы тебя никто не смог остановить. Помогу, дам тебе для такого дела хороший меч. Не «Кладенец» конечно. Но тоже ничего. Погоди здесь пару минут. В дом не зову не прибрано у меня, не ждала гостей, — и развернувшись скрылась в сених.

Ух ты. Вот только рядом со мной была, а тут раз и уже в двадцати метрах, на крылечке оказалась.

Через минут пять, в течении которых до меня доносился из пряничного домика какой-то странный грохот, будто там плясало и скакало человек двадцать, даже пару раз похоже что-то разбилось, на крылечке появилась Баба Яга. В руках у нее было что-то, завернутое в простую мешковину. Она несла этот сверток даже с какой-то торжественностью.

— Останавливался у меня как-то один человек с желтой кожей из далекой далекой страны на востоке. Незадолго до стодневного ужаса это было. Остановился, пожил малость. Тоже вот был добрый молодец, правда глаза у него были узкие такие, хотя хорошие у него глаза были. Вот как у тебя. Только у тебя синие, а у него карие. Так вот. Хотел он какое-то дело молодецкое выполнить. Да вот незадача, случился тот самый «Стодневный ужас». И тот добрый молодец его не пережил. Пришибло его скалой, упавшей с неба. А у меня от него осталось вот это. Я как твой меч, что на боку у тебя как увидела, так сразу его признала. Вот тебе пара для него. Думаю не хуже твоего. Пусть вот тебе послужит. Справишься с заданием, так совсем себе оставь.

И протянула сверток мне. Я его тут же развернул. Вот это да, вот это я понимаю, не пожадничала бабушка. Передо мной лежал брат близнец моего «Змея».

— Получен предмет — меч из звездного зачарованного металла, масштабирующийся. Эпический. Невозможно передать, продать, потерять.

— Ох, спасибо тебе бабушка. Спасибо, — я поклонился ей в пояс. Я не переломлюсь, а бабушке приятно. Прилетевшие еще 50 очков репутации подтвердили мои предположения.

Затем, как по наитию, я взял оба меча в руки и произнес:

— Нарекаю вас "Гань", — к небу вознесся меч в моей правой руке — и "Мо", — вслед взлетел меч в левой, — на страх и погибель врагам и убийцам, на защиту нуждающимся.

И снова ворох системных сообщений.

— Улучшена способность **"Защитник"**, **Уровень 2 из 5**, в случае, когда вы защищаете слабых и беззащитных ваш урон будет увеличен на 10 %.

— Улучшена способность **"Защитник"**, **Уровень 3 из 5**, в случае, когда вы защищаете слабых и беззащитных ваш урон будет увеличен на 15 %.

— Получено достижение **"Посвятивший оружие"**. Вы первый игрок, давший своему оружию имена и принявший моральный обет на этом оружии. В случае, когда на вас нападают, и это нападение не было спровоцировано вами, или на вас напал убийца, или же вы напали на убийцу, характеристика удача увеличивается на 3. В случае, когда вы кого-либо защищаете, и находитесь под влиянием своей способности "Защитник" характеристика удача увеличивается на 7.

— Доступен уникальный квест **"На пути к легенде"**. Описание: дав имена своим мечам, вы вступили на путь превращения этих мечей в легенду. Только от вас зависит как и когда они перейдут разряд легендарного оружия. Время выполнения квеста: не ограничено. Условие выполнение квеста: Вы обязаны успешно завершить текущий сценарий, иначе задание будет провалено; Скрыто. Награда: пара мечей **"Гань"** и **"Мо"**, вариативно. Отказ/провал: мечи исчезнут, вариативно.

— Получено 50 очков славы.

— Боги воинов и войны немного заинтересовались за вами. Примерно, как иногда мы с замечаем муравья пересекающего наш путь.

— Боги справедливого воздаяния немного заинтересовались за вами. Примерно, как

иногда мы с замечаем муравья пересекающего наш путь.

— Боги милосердия и защиты немного заинтересовались за вами. Примерно, как иногда мы с замечаем муравья пересекающего наш путь.

— Вы обратили на себя определенное внимание богов. Вы первый игрок обративший на себя внимание богов. Получено достижение **"В центре внимания"**. хоть это внимание и не сильно велико, однако определенные выгоды для вас имеются. Вы можете выбрать себе не одного божественного покровителя, а сразу двух, но учтите, это не только двойная награда, но и двойное наказание. Будьте внимательны и даже осторожны при выборе покровителей.

— Получено 100 очков славы.

Когда я уже направился к краю поляны, Яга окликнула меня.

— Погоди, касатик, я тут совсем забыла. Вот держи, амулет. Защитит тебя от проклятого некроманта. Немного.

С поклоном принял из ее рук небольшую дощечку.

— **"Амулет защиты от темных сил"**. Защита от магии тьмы 10 %.

неплохо так подрастет моя защита. А то было всего то 10 %.

— Да вот тебе еще немного маслица. Оно очень специальное это маслице. Я бы сказала освященное. Как раз против всяких духов тебе поможет, — передавая мне небольшой кувшин, видимо наполненный как раз тем самым маслом.

— **"Священное масло Мораны"**, кувшин масла для упокоения немертвых духов. Нематериальные сущности превращаются в материальные.

А с маслом надо бы поосторожнее быть, сделал я себе отметочку.

И бросив клубок на землю, я побежал обратно к кладбищу....

хотя до кладбища вроде было недалеко, но путь туда у меня отнял приличное время. около часа. Как будто дорога растянулась. Петляя между деревьями, клубок вел меня все время по сухой тропке, хотя на карте здесь было указано почти непроходимое болото. А я предался размышлениям. Как я понимаю, довольно многое из всего, что случилось со мной возможно объяснить высоким уровнем погруженности.

— Дана, ты еще здесь? — задал я вопрос в пустоту:

— Да, мы ведь все еще не сдали первый обучающий квест. поэтому я пока тут с вами. Кстати, хочу сказать, что обратите внимание. Условия выполнения данного квеста были изменены и если вы не сдадите его до сегодняшней полуночи, то квест будет считаться проваленным. Это не несет для вас персональных штрафов. Просто я смогу со спокойной душой оставить вас наедине с игрой. хотя признаться мне весьма интересно наблюдать за происходящим.

— Ох Дана, вот мне тоже это интересно. В смысле все происходящее мне интересно. Так вот пока вы со мной и вроде сейчас есть немного времени, хочу спросить о таком странном показателе как уровень погруженности. Как я понимаю именно он является причиной всех интересностей, которые со мной происходят?

— Ответ на ваш вопрос — да, — хмм...Как то сухо и слишком кратко.

— Тогда еще вопрос. Этот показатель может повышаться и что может произойти в случае если он достигнет 100 процентов? — и опять повисла некоторая пауза.

— Явар, вы задаете мне сложные вопросы и мне постоянно приходится обращаться за помощью. Так вот. Да возможно некоторое повышение вашего уровня погруженности. примерно на пять-семь процентов. Для этого необходимо длительное время. Мы никогда не достигали ни с одним человеком показателя в 100 процентов потому, считаем, что это

приведет к тому, что такой человек просто утратит понимание реальности. То есть, ему будет казаться, что этот мир полностью реален и он забудет о реальном мире. Для того чтобы этого не происходило, мы принудительно поставили ограничитель уровень погруженности в 97 процентов. Выше он подняться не сможет никак. Так что никаких опасений или беспокойства мы не имеем и вам также совершенно не о чем беспокоиться. надеюсь мой ответ удовлетворит вас.

— Дана, спасибо огромное, меня всегда удовлетворяют ваши ответы, — в этот момент из-за очередного поворота тропинки вынырнула полуразрушенная кладбищенская стена.

В этот раз кладбище встретило меня довольно активной жизнью. Вернее "нежизнью". Я подобрал остановившийся клубок с земли и отправил его в инвентарь и пригнувшись стал аккуратно подбираться к ограде. несмотря на то, что солнце уже явно начало клониться к закату я не стал торопиться, а решил понаблюдать немного за тем, что происходит внутри ограды. Подойдя вплотную к ограде я обратил внимание, что вот буквально за метр от нее небо ясное и солнце видно, а вот у самой ограды солнце исчезло, небо затянуло какой то дымкой. Видимо это какая-то особая личе-некромантская магия имеет место быть. Так, что у нас тут имеется. Имелось довольно много и всякого. С краю кладбища недалеко от забора в разных направлениях бродили по одному или по двое скелеты. Чуть дальше виднелись вурдалаки и зомби. Ближе к центру располагались умертвия и баньши. А склеп то изменился. По углам склепа горели факелы холодного зеленовато-синего оттенка. Больше ничего с этой точки заметно не было. Я решил время на дальнейшую разведку не терять. Сомневаюсь, что здесь будет что-то чересчур серьезное.

Проверим для начала кое-какие моменты. Сначала я выломал небольшой осколок камня из ограды и запустил его прямиком в ближайшего скелета. Тот не торопясь повернулся ко мне и мне даже показалось как-то вопросительно на меня посмотрел. Мол типа, что за дурные шутки. И тут же схлопотал еще одним камнем прямо в черепушку.

Мда, без головы скелеты не живут.

— **"Фаталити"**, — снова провожаю надпись, уплывающую из поля зрения, а скелет осыпается грудой гостей.

Раз вы такие дохлые и слабые, давайте начнем что-ли? хотя нет. Стоп. Стоп. Все таки надо разобраться насколько они тут умные. И очередной камень полетел в следующего скелета.

Ну что же. Эксперименты показали, что у монстров так и остался агрорадиус. И агрс никуда не делось, и что после в определенный момент они теряют к своей цели какой-либо интерес. Это все я выяснял последовательно выманивая скелетов одного за другим.

Ладно, дело к вечеру, надо начинать. Что-то мне не хочется воевать с личем в темноте. Скелетов я прошел легко. Так наверное раскаленный нож проходит сквозь кусок сливочного масла. Да и вурдалаки мне никаких хлопот не составили. Главное было вовремя делать паузы, восстанавливая дыхание. Я себе напоминал вентилятор, от которого в разные стороны разлетались куски вонючего, полуразложившегося мяса, кости, черепушки и прочие части разнообразной неуспокоенной нечисти. Потом пришел черед умертвий и баньшей. Я сначала подумал, что не справлюсь. Однако мои опасения оказались напрасны. Масло, которое мне дала Яга, и которым я регулярно смазывал свои клинки вполне себе справлялось с нематериальными сущностями, делая их вполне себе материальными. Хотя пару раз они меня зацепили. Особенно мне досталось от одной баньши, неожиданно налетевшей на меня сзади. Она попыталась ко мне присосаться своей коронной абилкой **"Поцелуй баньши"**, но

видимо сработала моя защита от ментальных атак и я просто получил морозный ожог затылка. Но больно то как.

Шаг за шагом я пробивал себе путь к центру этого слишком "оживленного" погоста. Наконец я оказался перед склепом. Вернее в шагах пятидесяти от его входа. Чтобы попасть сюда мне пришлось очистить все кладбище полностью. А передо мной оказались два здоровенных воина, закованные в глухой "готический" доспех. Они стояли у входа в склеп опираясь на устрашающего вида фламберги, которые отливали почему то кровью.

— **"Рыцарь смерти"**, призванное существо, — гласили надписи над их головами.

План боя с ними у меня родился почти сразу после того как я их увидел. Я ведь ловкий и быстрый. Поэтому буду их кайтить. некогда ждать. Уже начало смеркаться. Начали...

Получилось в итоге все как мне показалось до странного просто. Бросив камень в одного из рыцарей, я добился того что они оба рванули ко мне. ну как рванули. Скорее пошли довольно быстрым шагом. Все-таки в готике много не побегаешь. А у них была даже на вид, очень тяжелая броня. Несколько раз я случайно попал по поверхности доспеха высекая из него сноп искр. Мои мечи оставляли при этом только какие-то жалкие царапины. Вся моя тактика сводилась к тому, что я старательно разворачивал этих довольно неповоротливых ребят в линию ко мне. То есть одновременно на меня нападал всегда только один. И ни в коем случае я не парировал их удары. Во-первых удар двуручного меча нанесенный сильным бойцом, а мои противники были очень сильны физически, очень сложно остановить. Во-вторых я просто боялся сломать свои мечи. Поэтому только уворот, только отвод удара. И заставлял их как можно больше двигаться. Впрочем не было заметно, что они как то уставали. Водил я их собственно как раз вокруг склепа. стены склепа были довольно высокими и залезть на них не рыцари не могли. Так я их и водил, нанося повреждения когда попадал в уязвимые части доспеха. В основном моей целью была подмышечная область. При замахе у меня появлялась возможность наносить туда удары. но это не давало решающего успеха. В общем через минут десять таких вот танцев, к нам решил присоединиться главная цель моего похода. При этом я чуть не погиб. А получилось так. Я как раз находился перед входом в склеп, но то ли я подошел к нему слишком близко и сагрил босса, то ли просто пришло время, но вдруг в меня из темноты склепа прилетела темная стрела. Она ударила меня в бок и рассыпалась черной пылью. От боли в боку я сбился с шага, в глазах потемнело. Но видимо удача была на моей стороне в тот момент, так как буквально за мгновение до этого я как раз уходил с линии атаки ближайшего ко мне рыцаря, а тот ударил прямо сверху вниз и если бы он попал в меня, я думаю меня просто бы развалило на две почти равные части. А так он просто сломал свой меч о булыжники, которыми была вымощена площадка перед склепом, а сам очень неловко упал животом эти самые булыжники. При этом его шлем сдвинулся чуть вперед, обнажая передо мной его шею прикрытую лишь слабым горже. Видимо его как то контузило, потому что он на какое-то мгновение замер и это дало мне буквально несколько секунд. За это время я успел прийти в себя. Мой удар был великолепен. "Гань" упав рыцарю на шею легко перерубил ему шейные позвонки. Рыцарь тут же замер. Пару раз дернулся в какой-то судороге и замер. А я в этот момент уже уходил в перекат, потому что в меня летело уже с двух сторон. Со стороны некроманта летела вторая черная стрела, а со стороны оставшегося на ногах рыцаря в меня летел его фламберг. Еще один перекат. Хотя боль продолжала растекаться по моему телу, я смог ее загнать на задворки сознания. В проеме появилась фигура лича. Он выходил из склепа медленно и вальяжно, чувствуя свою силу.

— **"Боевой транс"**, — мысленная команда и все вокруг стало двигаться гораздо медленнее.

И метнулся к личу. Заметив мое движение, он протянул вперед руку, что то заунывно прохрипел. С его рук в меня ударила темная молния, которую я рискнул принять на скрещенные мечи. Бинго. Сработало, Молния бессильно расплескалась, стекла по лезвиям моих клинков. Внизу моргнуло очередное системное сообщение. Глазницы черепа лича на мгновение вспыхнули алым, он поднял свои руки левую выставив в моем направлении, а вторую поднял над головой и начал было произносить какое-то заклинание, но я уже оказался рядом. Первым ударом **"Гань"** снес личу выставленную вперед ладонь. Далее разворачиваясь и продолжая движение, я слитным разворотом и ударом **"Мо"** наотмашь снес личу голову и перерубил ему вторую руку.

— **"Отмена транса"**, — и время вернулось к своему обычному бегу.

Лич осел на пол склепа грудой костей. Второй рыцарь смерти, который бежал на меня сделал еще пару шагов и рухнул на булыжники его по инерции еще протащило пару метров после чего он тоже замер. Повисла глубокая, я бы сказал мертвая тишина.

В этой тишине как-то несерьезно и весело тренькнула очередная системка, что я сначала нервно как-то хихикнул, а потом захохотал во все горло. Моя истерика длилась наверное минут пять. А потом еще десять минут просто без сил сидел рядом с грудой костей лича, опершись спиной на останки второго рыцаря. И меня совершенно не беспокоил запах. Потом я медленно поднялся и огляделся вокруг. Мда. Весьма готичненько. Но не время раскисать и расслабляться, надо двигаться и шевелиться. В конце концов еще ведь обратно к Яге надо двигать, а там и банька будет, и ужин. Мысли о баньке и об ужине меня как-то прилично взбодрили. Надо собраться. И я уже гораздо более бодрой походкой отправился в центральную комнату склепа, решив начать процесс мародерки именно с нее, справедливо рассудив, что лич наверняка имел сокровища да и наверняка какая-нибудь захоронка на черный день у него также имелась...

Обратно я шел едва переставляя ноги от усталости. Видимо понимая мое состояние клубок катился подстраиваясь под мой ритм. Вокруг было все тоже странное и страшное болото, да еще в вокруг была полная темнота, потому как уже наступила ночь, очень темная и безлунная. Разве что свет звезд давал хоть какую-то подсветку. Шел очень пристально осматриваясь по сторонам и не забывая смотреть себе под ноги. Идти за клубком было довольно просто, потому как он немного, совсем чуть чуть подсвечивался сам и подсвечивался тонкой линией пройденный им путь. в нижней части экрана все также уже привычно для меня висели в свернутом виде системные сообщения, которые я пока не стал читать. В инвентаре лежал не разобранный мною лут, все что удалось собрать на кладбище и в склепе я просто скинул в инвентарь, рассовав по ячейкам. Я чувствовал, что там много интересных штучек. Да и сокровища лича меня вполне себе порадовали. А особенную мою гордость составлял пыльный сундучок, найденный мной в личевской ухоронке, которую мне удалось найти. Сундучок между прочим был размером с приличный такой чемодан однако спокойно влез в мой инвентарь. На часах 10 часов вечера. И я понимаю, что уже никак не успею до полуночи оказаться в такой близкой и такой далекой для меня деревне Сосновка. И никак не успею сдать этот злосчастный стартовый квест.

— Дана, доброй ночи.

— Доброй ночи, Явар.

— Я тут совсем забыл про тебя и про твое задание. Сама понимаешь, что я никак в эту

пресловутую деревню не успеваю.

— Понимаю, Явар. но ты знаешь, мне было очень интересно наблюдать за твоей игрой. Мне она очень понравилась. И поэтому я решила зачесть тебе сдачу квеста прямо сейчас.

— Поздравляем, вы наконец выполнили свой самый первый квест в этой игре. Это самое необычное завершение стартового квеста, никак и никем не предусмотренное, даже ИСКином. Получено достижение **"Не торопись побудь со мной"**. Вам видимо так понравилось общение со своим гидом, что вы никак не хотели с ним расстаться.

— Открыта дополнительная характеристика **"Харизма"** пассивная, прокачиваемая. Данная характеристика влияет на отношение к вам всех НПС у которых с вами нейтральная или положительная репутация. Увеличивает скорость роста положительной репутации с НПС. Увеличивает шанс получить скрытое задание.

— Получено "харизма" +1.

— Получено 2 очка славы.

— Спасибо, Дана. Мне было приятно твое общество.

— И тебе спасибо, Явар. Мне было интересно с тобой. но не забывай. Я ведь твой виртуальный гид. Фактически, если тебе понадобится обращение в службу технической поддержки, ты поначалу всегда будешь обращаться ко мне. Так что я не прощаюсь окончательно. хотя и желаю тебе играть так, чтобы наша поддержка тебе вообще не понадобилась.

— Хорошо, Дана. Мне это приятно слышать. Всего доброго.

И я побрел дальше.

Видимо сценарием после победы над личем никаких приключений больше не предполагалось. А может быть игровые ИСКины посчитали, что свою норму приключений на сегодня я уже выполнил и перевыполнил, а может быть просто удача была на моей стороне, не знаю. В любом случае я добрался до пряничного домика Бабы Яги без приключений.

— Избушка, избушка, стань к лесу задом ко мне передом, — прошептал я оказавшись перед домом в оконце которого было видно что горела лучина, видимо Баба Яга еще не спала. Я то подошел к нему сзади, ну и дернуло меня что-то похулиганить.

Домик не долго думая стал ворочаться с боку набок. но не имея курьих ножек повернуться у него не получилось.

— Замри, окаянный, — услышал возмущенный голос Яги, обращенный видимо к непоседливому дому, — а то скормлю детишкам в деревне.

Яга вышла на крыльцо.

— Это кто там такой шутник выискался, — возмущенно крикнула она в темноту. Впрочем она при этом смотрела прямо на меня.

— Ох, прости меня пожалуйста, бабушка, немного созорничал, прости. Зато я вот тебе какой подарочек принес. И подойдя к крыльцу кинул перед ступеньками голову лича.

Яга спустилась с крыльца. И пнула презрительно носком своего тапочка лежащий перед ней страшный предмет.

— А ведь точно. он самый гнус и есть. Ай да Явар, ай да молодец. Утешил старуху. Защитил. Восстановил буквально мою поруганную честь, — и она улыбнулась мне. Наверное от таких улыбок да еще ночью люди сидят, — ты не против, Явар, если я у тебя это заберу.

— Не против бабушка. Забирай.

— Ну что же, Явар, ой все порываюсь тебя Ванечкой назвать, — и она как-то странно



хихикнула, — выполнил ты мое задание, отомстил за меня, старую. За это тебе награда. Банька и ужин тебя уже давно ждут. На печи и постель тебе постелена. Меч, что я тебе дала для боя смертного себе оставь, виже пригодился он тебе, да и потом тоже пригодиться еще. А еще, так как скор ты оказался в деле ратном да любезен и уважителен со старшими хочу тебе еще от себя подарок сделать. Вижу я в тебе склонность к волшбе-волшебству. Магии по вашему. Вижу я в какой магии твое наибольшее призвание, но хочу сейчас дать тебе другое. Потому как вижу я, что ранен ты был черной магией и до сих пор еще осталась эта рана на тебе. Сначала, — и она коснулась моего лба своей сухой, и очень горячей ладонью.

По моему телу пробежала волна начавшаяся от лба затем пройдя через мозг и шею спустившаяся по рукам до кончиков пальцев. Вот волна прошла в подмышечные впадины, сердце, спустилась к солнечному сплетению. Там задержалась, как бы набирая силу, и хлынула вниз к паху. Затем к коленям и далее к пальцам ног. Странная эйфория охватила меня.

— В вашем теле открыт магический источник. Отныне вы способны к магии. Вы способны творить заклинания.

Я почувствовал, как рана от заклинания, до этого нывшая, как ноет разболевшийся зуб, затянулась и исчезла. А я почувствовал себя бодрым и отдохнувшим.

— Так вот хочу дать тебе одно заклинание Госпожи моей Мораны, — продолжила Яга, — и называется оно...

— Вами выполнено задание "Месть Бабы Яги". Получена награда: меч **"МО"**.

— Вам предлагается изучить заклинание из раздела святой магии — **"Мертвая вода богини Мораны"** Ур.1 из 5. **20 маны. Применение — зависит от мага. Откат — не менее 5 минут. Время активного действия — 5 минут.** Применение этого заклинания на себя самого или своего союзника снижает восприимчивость к магии тьмы и смерти на 10 %. Снижает как процент входящего урона на 10 %, так и продолжительность последующего дебафа на 20 %, во время действия может заживлять раны. При применении данного заклинания на мертвых. Увеличивает урон входящий урон по мертвому (НПС) на 40 % продолжительность 2 мин., по мертвому игроку на 20 % продолжительность 30 секунд.

— Получено 100 очков славы.

— Увеличение репутации с Бабой Ягой — доверие 2000 из 21000

— На вас обратила внимание божественная сущность. Богиня Морана смотрит на вас с определенным интересом

Фуф, наконец то можно поесть, отдохнуть, а затем уж во всем разбираться. Где там моя банька да калачи?...

"... немного о математике и ИскИнах. Как вы уже слышали в нашей игре впервые в мире получили широчайшее распространение ИскИны. Несмотря на название, это не настоящий искусственный интеллект. А скорее это очень быстрый и очень мощный квантовый компьютер работающий на принципах нечеткой логики и способный в какой-то мере к самообучению в узкоспециализированных областях. Я не буду сейчас вдаваться в подробности принципов его, ИскИна, физической и программной архитектуры. Это в конце концов один из самых больших секретов нашей корпорации. Так вот. Применение ИскИнов в игре, позволило не только создать полноценные математические модели совершенно всех статических объектов в игровом мире, не только просчитать все возможные динамические изменения этих объектов, но создавать и просчитывать динамические объекты буквально на лету. Именно на таких моделях основана так называемая боевка в "реалистичном" режиме. Вернее даже система боевых повреждений. Хочу заметить, что само собой это игра и даже в "реалистичному" режиму присущи определенные, скажем так, игровые свойства. Примером тому могут служить некие возможные процентные усиления наносимого урона. Вот предположим игрок А получил достижение, которое увеличивает наносимый им урон по игроку Б на скажем 5 %. На экране вы видите возможную сцену нанесения данного удара. Каким образом это будет рассчитано. Предположим что игрок А наносит удар по игроку Б в движении вперед, в прыжке. У игрока А в руках меч, определенного качества, например эпический фиолетовый. Этот меч в данном случае оценивается системой как булатный, т. е. имеющий вполне себе реальные прочностные характеристики свойственные клинкам из булатной стали. А игрок Б одет в тяжелую пластинчатую (ламеллярную) броню, для которой, также известны ее прочностные свойства. так вот для каждого движения ИскИна боевой системы будет просчитывать множество параметров, таких как направление векторов движения всех тел данной системы, точки их взаимодействия, строить различные схемы приложения векторов силы для каждой из этих точек. И так далее. В итоге, в момент касания лезвия меча поверхности доспеха будет рассчитано усилие с которым меч игрока А соприкоснулся с доспехом игрока Б и именно в этот момент к получившемуся значению и будет добавлен тот самый модификатор урона и полученный результат будет увеличен на этот самый процентный показатель, по совершенно простой формуле  $\text{Сила (итог)} = \text{Сила в момент удара} \cdot (1 + \% \text{усиления} / 100)$ . В данном случае единицей измерения урона будет 1 Ньютон из школьного курса классической физики. Аналогично и варианту с разного рода заклинаниями. Ведь фактически мы там имеем дело все равно с типами физического урона особенно простая ситуация там со стихийной магией (огонь, вода, воздух, земля) — это практически только термические или физические воздействия. некоторые интересные вещи нам пришлось изобретать для реализации святой магии, магии тьмы и ментальной магии. Однако, святая магия — это в основном магия исцеления — это просто. Воздействие святой магии на демонов и нежить мы в основном посчитали таким же, как воздействие высокотемпературной плазмы на физические объекты. Ментальная магия у нас получилась наиболее условной из всех. Фактически речь идет о сравнении характеристик Воля с различными модификаторами между двумя объектами. И там практически речь может вестись только о незначительным по времени по времени потерям контроля игрока над

действиями своего аватара. С весьма существенными ограничениями. т. е. фактически доступно только управление некоторыми двигательными функциями аватара противника. Все остальное недоступно. Также хочу упомянуть такую вторичную характеристику как "Удача". Хочу напомнить, что крайне не рекомендуется эту характеристику специально существенно повышать предметами экипировки, амулетами и прочими подобными вещами, иначе удача может превратиться в свой прямой антипод. Так вот. Модификатор **"Удача"** учитывается всякий момент времени нахождения игрока в игре. Он относится ко всем без исключения действиям игрока. И добавляет совершенно незначительную толику возможных положительных разрешений любых ситуаций, окружающих игрока. даже в рассмотренном нами случае он также будет применен. для игрока А это будет и возможность нанесения противнику дополнительного критического двукратного или даже четырехкратного урона или вообще одного мгновенного удара приводящего к фатальным для игрока Б последствиям. А у игрока Б это будет возможностью снижения полученного урона или даже полное его избежание, например в момент соприкосновения режущей меча и поверхности доспеха игрок Б поскользнется на банановой кожуре и упадет на пол, тем самым неожиданно уйдя из точки соударения. Все это чудовищное многообразие сложнейших расчетов проводится нашими игровыми ИсКинами, отвечающими за боевую систему, легко и просто. И совершенно прозрачно и незаметно для игроков..."

## **Описание боевой системы. Из интервью с разработчиками. Выставка GamesCom 25 августа 203х. Сиэтл. США.**

Утро началось. В общем то, вполне нормальное такое утро. ну и что, что темно. ну и что что системные часы в интерфейсе показывают 4 часа утра. Вот вроде только только лег. А уже проснулся и полон сил и энергии. Кстати об энергии.

Для начала надо разобраться тем, что мне вчера отсыпала система за бойню на кладбище.

- Увеличена основная характеристика **"Сила"** +1
- Увеличена основная характеристика **"Воля"** +2
- Получено достижение **"Враг нежити"**. Вы с усердием истребляете нежить будто это ваш заклятый враг. Открыт пассивная способность **"Убийца нежити"** Уровень 1 из 5. Ваш урон по НПС и игрокам расы "нежить" увеличен на 2 %.

— Получено достижение **"Фаталимастер"**. Вы мастерски владеете мечом. Ваша сила и ловкость превосходны. Все вместе позволяет вам убивать своих противников буквально одним ударом. Эффектно и эффективно. **"Удача"** +1, навык **"Анатомия"** + 1 ур., навык **"Уязвимые места"** +1 ур.

— Вы смогли поймать на мечи и парировать заклинание прямо направленное в вас. Получен пассивный навык **"Парирование заклинаний"**. Этот навык с определенной вероятностью позволяет парировать заклинания холодным оружием ближнего боя.

- Защита от магии **тьмы** + 3%
- Вы обнаружили тайник. Открыта вторичная пассивная прокачиваемая характеристика **"Восприятие"**
- Получено **"Восприятие"** +1.
- Вы обнаружили тайник после долгих поисков.
- Доступен навык **"Поиск кладов"** +1.
- Волевым усилием вы подавили боль и продолжили сражение. Получено достижение

**"Преодоление"**, получен пассивный навык **"Подавитель боли"**. Когда вы получаете ранение вы способны загнать вашу боль в угол и снизить воздействие болевого шока. Определенным образом этот навык расходует **"Выносливость"**. Расход до одного процента **"Выносливости"** в секунду. Величина расхода выносливости зависит от характеристики **"Воля"**. Действие способности прекращается в тот момент, когда вы полностью теряете свою силу. Откат способности — 10 минут.

— Меню, Персонаж, Статистика.

Посмотрим, что там у меня и как.

**Основные характеристики (исключительно для целей статистики)**

— **Сила** — 76 из 100

— **Ловкость** — 135 из 100

— **Телосложение** — 55 из 100

— **Интеллект** — 12,4 из 20

— **Воля** — 72 из 100.

**Вторичные способности, навыки и характеристики**

— **"Удача"**, характеристика пассивная 1 (4) (8).

— **"Восприятие"**, характеристика пассивная прокачиваемая 1.

— **"Защитник"**, способность пассивная прокачиваемая. Уровень 3 из 5, в случае, когда вы защищаете слабых и беззащитных ваш урон, нанесенный по противнику, будет увеличен на 15 %.

— **"Крепкие пальцы"**, способность пассивная. Отныне ваши пальцы рук и ног не сбиваются и не соскальзывают, когда вы перемещаетесь по вертикальным поверхностям и в горах.

— **"Боевой транс"**, способность активная прокачиваемая. Уровень 1 из 3. Позволяет вам двигаться быстрее в бою. Продолжительность действия — до отмены, до выхода из режима "бой", до вашего полного изнеможения.

— **"Уязвимые места"**, способность пассивная. Уровень 2 из 5. Отмечает на противнике уязвимые места. Попадание оружием по этим местам приводит получению противником критических или фатальных повреждений.

— **"Анатомия"**, способность пассивная прокачиваемая. Уровень 2 из 5. Изучайте анатомию противника и вам будет легче его убить. Взаимодействует с навыком **"Уязвимые места"**

— **"Убийца нежити"**, способность пассивная прокачиваемая. Уровень 1 из 5. Ваш урон по НПС и игрокам расы "нежить" увеличен на 2 %.

— **"Поиск кладов"**, способность активная прокачиваемая 1.

**Атака**

— **Ближний бой (физический урон)**

— **"Одноручные мечи"**, присущий пассивный навык.

— **"Кинжалы"**, присущий пассивный навык.

— **"Амбидекстр"**, присущий пассивный навык. Способность управляться мечами в обеих руках без снижения атакующих возможностей. Дальний бой (физический урон) навыки отсутствуют или еще не проявились.

**Магия**

## **Общие сведения**

- Магическая сила — 12.5
- Мана 125.
- Восполнение маны в бою — 0 ед./сек.
- Восполнение маны вне боя — 8.93 ед./мин.

## **Заклинания.**

— **"Мертвая вода богини Мораны" Ур.1 из 5. 20 маны.** Применение — зависит от мага. Откат — не менее 5 минут. Время активного действия — 5 минут. Применение этого заклинания на себя самого или своего союзника снижает восприимчивость к магии тьмы и смерти на 10 %. Снижает как процент входящего урона на 10 %, так и продолжительность последующего дебафа на 20 %, во время действия может заживлять раны. При применении данного заклинания на мертвых. Увеличивает урон входящий урон по мертвому (НПС) на 40 % продолжительность 2 мин., по мертвому игроку на 20 % продолжительность 30 секунд.

## **Защита (в скобках указан процент снижения болевых ощущений)**

### **— Защита от физического урона.**

- **"Броня"**, защита от прямого физического воздействия — 21 ед. (0.21 %)
- **"Парирование"**, врожденный пассивный навык.
- **"Парирование заклинаний"**, пассивный навык.
- **"Уклонение"**, врожденный пассивный навык.

— **Защиты, приведены в % снижения входящего урона (все болевые ощущения от магического воздействия при игре в "режиме чемпионов" принудительно снижены на 70 % и не могут быть изменены, при нанесении, с помощью магии, тяжелых увечий или ранений или причинения смерти аватару, действуют те же правила, что и для физического урона)**

- **Защита от ментального воздействия 72 %**
- **Защита от магии стихии воздуха 10 %.**
- **Защита от магии стихии воды 8 %.**
- **Защита от святой магии 8 %.**
- **Защита от магии стихии огня 7 %.**
- **Защита от магии стихии земли 7 %.**
- **Защита от магии тьмы 13 %.**
- **Защита от природной магии 5 %.**

## **Репутация фракционная**

- Репутация с расой **"Нежить"** — **ненависть.**
- Репутация с расой **"Тифлинги"** — **неприязнь..**
- Репутация с расой **"Эльфы"** — **недоверие.**
- Репутация с расой **"Гномы"** — **недоверие.**
- Репутация с расой **"Орки"** — **недоверие.**
- Репутация с расой **"Люди"** — **дружелюбие.**

## **Репутация с божествами.**

- Боги-покровители — не выбраны.
- Богиня Морана проявила к вам определенный интерес.
- Отношения с пантеоном богов фракции **"Нежить"** — **ненависть**

- Отношения с пантеоном демонов фракции "Тиффлинги"- неприязнь.
- Отношения с пантеонами богов фракций "Эльфы", "Гномы", "Орки" — недоверие.
- Отношения с пантеонами богов фракции "Люди" — равнодушие.

### **Репутации персональные**

- Баба Яга (босс локации) — Доверие 2000 из 21000.

### **Прочее.**

- Уровень погруженности 94 процента.
- Карма +8
- Место в предварительном рейтинге чемпионата — 1.

Хорошо начинать день на веселой, оптимистичной ноте. Как раз такой ноте мой день и начался. А еще ведь предстоит разбор всего лута, что в большом количестве скопился у меня в инвентаре, я думаю это еще сильнее поднимет мое настроение.

Спрыгнув с полатей, потянувшись всем телом я огляделся. Вчера мне было не до этого. Практически засыпая на ходу я вчера, попарился в какой-то невесть откуда взявшейся пристройке к дому, оказавшемся очень даже приличной русской баней, поужинав пирогами с грибами, капустой и рыбой, я буквально "без задних ног" рухнул на полати и мгновенно уснул, едва голова коснулась подушки. Яги уже в домике не было, а посреди чистой горенки на столе прикрытый чистым рушником лежал еще горячий хлеб, а рядом стояла крынка молока. Интересно откуда у нее тут молоко с хлебом, да еще такие вкусные. Это же игра, вспомнил я. Наколдовала ведь поди. Позавтракав, я отправился во двор разгрести свой инвентарь...

### **Больше книг на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)**

Я уже выбрался из ставшего таким близким болота и бодро шагая по светлому сосновому бору в направлении Сосновки, размышляя о бренности всего сущего, своих дальнейших действиях и планах и о прошедших событиях.

Мне нравится эта игра. Она действительно как живая и настоящая. А еще волшебная.

Чего стоил только момент, когда я отошел от пряничного домика буквально метров на сто двигаясь по довольно заметной тропке уходящей в лес и, судя по карте, обходящей болото...

— Сценарий завершен, — увидел я всплывающую надпись.

Я оглянулся. На месте веселого пряничного домика, стоял полуразрушенный, частично сожженный старый, покосившийся мрачный дом выполненный в готическом стиле. В глазницах окон виднелась какая-то паутина и почти черные от грязи и копоти обрывки занавесок. Запустение и разорение. Каким-то ужасом и мерзостью пахло на меня. Вот честно, в этот момент мои ноги сами буквально рванули прочь. Впрочем через буквально через метров пятьдесят я уже справился со своим иррациональным страхом, однако еще наверное минут пять мне чувствовалось будто чей-то тяжелый черный взгляд давит на мою спину. А потом это ощущение разом исчезло будто его и не было. Брррр... Атмосферненько. Как вспомню, так вздрогну. Впрочем окружающая меня сейчас идиллия, сотканная из ласкового утреннего солнечного света, теплых прикосновений слабого ветерка, веселого щебета птиц и тихого шелеста сосен вернула мне благостный философский лад, и вполглаза наблюдая за окружающим меня лесом, все-таки совсем бдительность терять не стоит несмотря на всю "зеленость" этой локации, я вновь предался своим размышлениям. В общем, надо признать, я еще толком не вкусил всех радостей "режима чемпионов", хотя один

мне и прилетело неслабо так от того некроманта. Но слава богам — обошлось. Было больно, но я справился и победил. Да еще и такую плюшку при этом отхватил. Способность противостоять болевому шоку меня очень сильно радовала. ха ха. "Подавитель боли". Дайте две.

И вообще я считаю, что старт игры, первый день мне удался. Еще подумалось, что в том потоку свалившихся на меня плюшек, огромную роль сыграл факт "алмазности" моего аккаунта, ранний вход, уровень погруженности и вообще я думаю, что разработчики просто немного подкрутили воздействие параметра "Удача" в честь первого дня игры. и думаю, что довольно далеко продвинулся в развитии своего аватара и вообще по игре. В целом, моя подготовка оказалась весьма неплоха и хотя встречи с серьезными противниками еще впереди, однако я думаю у меня есть определенные шансы. Касательно дальнейшего, не то чтобы я имел какой-то конкретный, но общее направление развития мне было понятно. В-первых, это постоянное движение вперед. Я должен на шаг, два, три, чем больше тем лучше опережать других игроков. Движение в неизведанное, в новые локации, подземелья, города — вот ключ к развитию и ключ к возможной победе. А также непрерывное развитие. Это глобально. Стратегия однако. Тактика — это например стремится развить свои хоть и невеликие, но имеющиеся у меня магические силы. Само собой великим магом мне не стать, да и не хочется. не мое это. А вот немного усилить себя магией будет полезно. По большому счету мне что нужно. наверное какая-нибудь магическая защита, вроде силового щита, хотя бы и большой мощности. Потому как доспехов я видимо носить не буду. А прикрыть свою тушку от дальнобойного оружия хочется. Вблизи то я и своими клинками справлюсь. И так какой-нибудь магический щит. Далее наверное какие-то бафы и дебафы. У меня, чую я будет много противников из числа нежити и демонов. А против них нужна святая магия. Далее, было бы здорово, да вообще совершенно необходимо какое-нибудь пусть и слабое, но исцеляющее заклинание. Впрочем, стоп — у меня такое ведь уже есть. И кстати, заодно очень хорошо работает против нежити. надо будет к этой Моране присмотреться поближе. Поглядим в общем. хорошо бы вообще защиты магические в принципе поднять. но это дело такое, не сильно от меня зависящее. А пока надо выйти к людям, наверное найти каких-нибудь учителей, посмотреть чему они могут научить, сдать пару имеющихся у меня квестов. Ну и само собой распродать имеющиеся у меня предметы, думаю немного денег я на этом деле подниму. А дальше ви...

Тут я эту мысль додумать не успел. Потому как услышал недалеко какие-то весьма жалобные крики "Помогите, аaaa" пищал и визжал какой-то истеричный женский голос полный какого-то почти мистического ужаса. Ладно, герой я или не герой. Вряд ли уж меня там ждет засада злобных и коварных убийц-пэкашеров. И я легкой рысцой направился на голос...

Зрелище, открывшееся мне, когда я достиг поляны, поражало своей эпичностью. На земле лежала девушка, одетая в стартовый комплект новичка впрочем уже разорванного на животе, с оторванным рукавом, большой дырой на юбке и прилично так залитого кровью, видимо из ран и царапин, и закрыв лицо руками. При этом ногами она пыталась отпихнуть от себя зайца, который, с упрямством достойным какого-нибудь зомби с остервенением пытался эту самую девушку съесть. "Заяц белый. Ур. 1" сообщила мне система. Над девушкой же появилась табличка зеленого цвета "Лиана". А чуть ниже таблички была полоска, видимо ее хитпоинты, которые уже скатились в левую часть и были окрашены в красный цвет. Почему то мне стало смешно от открывшейся мне картины. Однако я, как

истинный рыцарь не мог позволить, чтобы какой-то заяц первого уровня на моих глазах продолжал мучить даму. Для начала я, добежав до зайца хорошим таким пинком отправил его в недолгий полет метров на пять. Затем вполоборота повернувшись к девушке я собрался было скастовать на нее свое исцеляющее заклинание и вдруг понял, что не знаю как это сделать. Пока я размышлял над этим вопросом, заяц ринулся на меня. но **"ГАНЬ"**, легко отсек ему голову. Однако, с применением заклинаний надо разобраться.

Так вспоминаю, что там говорила Яга по поводу заклинаний.

— Сначала ты должен понять от себя то, что ты хочешь сделать. В нашем случае наложить на себя заклинание моей Госпожи. Когда ты окончательно понял, что ты сам хочешь, ты должен очистить свой разум, сделай себе в разуме такую вот огромную белую комнату. В этой комнате ты и будешь творить заклинание, — внушала она мне, — каждое заклинание — это конструкт магический наполненный маной. Только от тебя, твоей концентрации и воли зависит насколько сильной будет твоя магия. Поначалу она слаба, чтобы хоть что-то у тебя получилось у тебя будет уходить много времени. Потом ты будешь делать свои заклинания сильнее, а время на их создание уменьшится. Впрочем вижу я что великим магом тебе не стать, но у тебя ведь другие таланты.

— Так вот. Далее создавай конструкт заклинания, которое я тебе дала. Все конструкты любых заклинаний всегда создаются из маны. Всегда сначала создавай куб. Все заклинания создаются в кубе. А далее нужно сделать следующее. У куба восемь вершин. Из каждой вершины к противоположной проведи линию. У тебя должно получиться четыре пирамиды с основаниями из стенок куба. Потом из верхней плоскости куба из ее центра проведи через центр куба линию до нижней плоскости куба. После этого помести в центр куба шар и именно в него начинай вкачивать свою ману. Когда почувствуешь, что больше не можешь стабильно контролировать всю конструкцию чуть уменьшай свой напор. Когда конструкция будет уверенно стабильно отпускай ее на свою цель. Цель ты должен видеть своими глазами. если отпустить без цели. то заклинание уйдет на тебя. Вот собственно и все. Для заклинаний нужен ум, нужна воля. Воля главное, потому что воля это твоя концентрация. Дерзай.

— Ах, да чуть не забыла. Часто маги помогают себе создавать конструкт словесными формулами, которыми они связывают элемент конструкта со словом. Для многих так проще. Ты тоже попробуй.

Самое время попробовать.

Так очистить разум. Белая комната. Восемь вершин куба повисли перед глазами крупными вишнями. Соединил красными линиями Вот четыре пирамиды. Центр пронзил вертикалью. Точку в центр. Добавить маны. надуть. больше больше. Картинка в голове задрожала. Чуть меньше. Ага все стабильно. А теперь. Посмотреть на Лиану.

— **"Агва Муэрта"**, — мне почему то нравилось произносить слово-активатор по-испански.

— Словоформа активации принята. Вы можете изменить и словоформу. Для этого необходимо использовать меню.

Сероватая дымка окутала девушку. А затем быстро в нее впиталась. Тут же прекратилось кровотечение, раны стали затягиваться и покрываться свежей кожей, а индикатор здоровья бодро пополз вправо, меняя свой цвет с красного на желтый, а потом и на зеленый. Ура. Сработало. ну правда только с пятого раза, да и то я строил это заклинание у себя в голове примерно секунды четыре. Тренироваться надо.

Я склонился над девушкой.



— Все уже. успокойся. Заяц больше тебя не тронет, — хотя девушка уже и перестала кричать, плакать видимо от испуга она еще продолжала.

Вряд ли она испытывает реальную боль. Раз я вижу ее уровень, значит она играет в обычном режиме и сейчас скорее всего просто от страха и переживаний рыдает.

— Смотри вон уже раны затягиваются, — видимо после выхода из режима "боя" сказалась повышенная в стартовой локации регенерация.

Я протянул ей фляжку с водой. И продолжил ее успокаивать.

— Вот смотри уже и даже твоя одежда стала как новенькая. Давай, прекращай тут сырость разводить Лиана.

— Дурацкая, дурацкая игра, — девушка перестала наконец рыдать, оторвала руки от лица и села.

Я все также стоял склонившись над ней и протягивая ей флягу. Она ее как то нервно схватила и сделала несколько судорожных глотков.

— Я просто сильно испугалась. хоть я играю в обычном режиме, но мне здесь кажется все таким настоящим, — затараторила она, — я вот мага себе сделала, хотела попробовать. Во всех играх играла магом. И сейчас тоже вот себе сделала. У меня даже одно заклинание есть, огненная стрела. Но в этой дурацкой игре все по другому. я даже скастовать два раза эту стрелу не успела и вообще она здесь у меня почему-то по 4 секунды кастуется.

— А этот заяц как подбежит ко мне, — она снова всхлипнула и на глазах у нее появились слезы, видимо она снова переживала эту страшную минуту, — а он такой большой и зубы у него воооо... И как давай меня кусать и с ног сбил и вообще...

И она снова залилась слезами. Видимо женщина очень впечатлительная.

— Да уж Лиана, натерпелась ты. но ничего. Зайца уже нет.

— Вот теперь и не знаю как быть. Мне очень было страшно. А ведь это простой заяц. А я за "расширенный" аккаунт заплатила и сразу на три месяца. Денег жалко и игра красивая и страшно мне играть.

Поток ее слов лился и лился. Я уже не был рад тому, что вмешался. Мне двигаться надо вперед, а я тут сопли буквально вытираю, нянькой подрабатываю. Ладно, пора прекращать это слезопролитие.

— Так дорогуша. Во первых, ты уже опытный игрок, — начал я свою терапию, — и знаешь, что магам поначалу всегда трудновато приходится. А то что тут все так натурально — это да есть такое. но вот мне например это нравится. А ты я думаю привыкнешь. А сейчас ты решай давай. Либо оставайся здесь, а я дальше пойду, либо ты можешь составить мне компанию, и я провожу тебя до деревни Сосновка, куда я сам иду.

Она посмотрела на меня. но сейчас во взгляде у нее появилось нечто такое, оценивающее. Она оглядела меня с ног до головы, я увидел, как зрачки ее глаз расширились, когда она разглядела мою одежду, а самое главное мечи.

— Я пойду с тобой, — наконец решила она, — только вот в порядок себя приведу.

— Догоняй меня, я пойду потихоньку вот в ту сторону. Там есть хорошая тропинка до самой деревни, — ну это чтобы она там не сильно долго прихорашивалась, — тут тебе бояться совершенно нечего. Агрессивных монстров тут нет. Главное для тебя правило ты знаешь — не атакуй других и тебя не тронут.

И действительно она догнала меня буквально через метров пятьдесят. И мы продолжили наш путь вдвоем.

Я чувствовал, что мою попутчицу распирает от вопросов, однако решил, что свою норму

по спасению принцесс на сегодня я уже выполнил и выступать еще и в роли справочной игровой системы не хочется. Поэтому я просто молча, достаточно быстро шел вперед так, чтобы Лиана поспевала за мной вот в самый раз. Примерно через полчаса мы уже подходили к опушке леса. До деревни, судя по карте, оставалось буквально всего ничего.

А вокруг кипела игровая жизнь. на полянах, которые мы проходили все кишело зайцами, волками оленями, цветами, бабочками и за всем этим разнообразием гонялись игроки.

Все вокруг активно качались, пытаясь вырваться как можно быстрее из этой песочницы в большой мир. Раздавались периодически выкрики людей, приглашающих организовать ту или иную группу для прокачки. Я даже предложил своей спутнице присоединится к такой группе и попробовать здесь начать качаться. На это она мне ответила, что после своего заячьего испытания так просто очертя голову кидаться пучину приключений она не хочет, а хочет сначала разобраться как она может себя усилить, на что я возражать не стал. Одни игроки шли из деревни видимо набрав очередную порцию квестов на убийство очередной сотни зайцев, другие шли в обратную сторону, нагруженные шкурами, травами древесиной и тому подобными квестовыми предметами. Мы влились в довольно оживленный людской поток направляющийся к воротам в частоколе, что был вокруг деревни.

Буквально за 200 метров до ворот, я заметил большой валун и сидевших на нем двоих игроков в довольно приличных доспехах и явно с хорошим оружием, причем эти двое явно кого-то высматривали в толпе проходящих. Когда до них оставалось примерно метров 70, воин, который до этого шел рядом с нами вдруг побежал к ним. Увидев бегущего те двое поднялись, и неторопливо направились навстречу. Я заметил, что когда воин добежал до них он стал что-то очень взволнованно говорить и при этом оглядываясь на меня и тыкая в мою сторону руками. После чего один из двоих убежал к воротам, а второй, который был вооружен копьем, направился в мою сторону.

— Эй ты, который с двумя мечами. Быстро подошел сюда, — хмм... весьма грубое и глупое начало разговора.

Я присмотрелся к своему оппоненту внимательнее. Так табличка с хитами над головой пока зеленая. Значит все еще не ПК. Значок "режима чемпионов" — два скрещенных меча в обрамлении дубовых ветвей вижу. Реальщик значит. Конкурент?

— А то что будет? — отвечаю в тон ему.

— Сейчас ты узнаешь, быдло, что с тобой будет. Давненько тебя тут поджидаем, думали долго искать придется, а ты вон сам нарисовался. В общем ты иди сюда мы тебя побыстрому убьем, — как то по-глупому ослабившись сообщил он мне, — и сучку, что с тобой идет с собой прихвати, мы ею после позабавимся.

Меня почему то буквально скрутило от хохота.

— Ох, уморил меня ты, болезный, — отсмеявшись ответил я, — а что же будет если не пойду? А самое главное что будет если она не пойдет? Или ты ее как то заставишь? А заставлялка у тебя уже выросла?

— Значит умирать будешь медленно и крайне болезненно, — скривился тот в ухмылке, — а с ней... С ней мы потом разберемся.

Я еще раз оглядел его. Так, оружие, судя по виду — эпическое. Значит, "алмазный" аккаунт. Судя по поведению какой-то бандит невысокого полета, видимо чей-то подручный, судя по тому, что они меня ищут, уж не Стазис ли тут решил мне месть устроить. Вроде я больше не с кем в игре не пересекался. Так, если я правильно понимаю второй побежал за

подмогой. Хорошо бы этого гопника спровоцировать на атаку. Был бы минус один. Впрочем есть еще вариант просто дойти до ворот. на территории населенных пунктов вроде как ПвП между реальщиками невозможны в зеленых зонах. Меж тем я заметил как из ворот вышли три игрока и побежали в мою сторону. Итак их будет четверо.

— Мне вот на морду твою тупую смотреть, ни желания, ни резона нет, — начал я, — так что бывай, болезный, не скучай. Буду я еще тратить время на всякую шушеру.

И развернулся, чтобы вроде как чтобы бежать и подставляя бок.

— Сзади, — это как я понимаю крикнула Лиана.

Спокойней девочка я вижу атаку этого дурака. Выпад копья, который должен был проткнуть меня насквозь. Таблица над головой бандита окрашивается в красный цвет. Отлично. Поворачиваюсь, пропуская копьё у себя подмышкой и прижимаю его рукой к телу. Мой "ГАНЬ" материализовавшийся у меня в руке скользит по древку отрубая пальцы и ладони противнику. Тот мгновение с недоумением смотрит на свои культы из которых льется кровь, потом он заходится в крике. До тех троих что бегут ко мне остаётся метров двадцать. Нет, уже бежит только один. Со щитом и мечом. еще один с алебордой, правда только редкой, немного отстал и держится рядом с лучником который сейчас лихорадочно достает лук из тула. Мне некогда разбираться сейчас в тонкостях геймплея и ждать когда меня начнут настигать стрелами и сталью. Перехватываю левой рукой копьё для броска. хороший бросок не получится, но тут то всего метров двадцать. И с разворота бросаю копьё. Воин прикрылся щитом. хорошим таким щитом, мне хорошо видно, но не он моя цель. Копьё минует воина и улетает в Стазиса, которого, от удара в живот, снесло как кеглю, отбросив на метра два. Минус два. Меж тем до ближайшего врага осталось метров пять. Посмотрим как ты со щитом управляешься. Оружие уже в обеих руках. Чуть чуть поправляя свою траекторию, чтобы воин оказался между мной и оставшимся лучником. Короткий, в два шага разбег прыжок и бью воину ногой в верхнюю часть щита и в этот момент ему точно в спину прилетает стрела. О, да тут снайперы собрались. А у воина, который получил щитом по лицу выбиты зубы и видимо сломаны челюсть и нос. Он просто останавливается и завыв от боли закрыл лицо руками, а я скользнув мимо него полоснул его по задней поверхности колена распарывая сухожилия.

— **"Боевой транс"**, — и время замедлилось.

А я устремляюсь к последнему оставшемуся на ногах противнику. Медленно летит в меня стрела, которую я просто сбиваю отмахнувшись от нее **"МО"**. Вот я уже в трех метрах, вижу в глазах лучника панику и ужас. Он никак не может наложить на тетиву новую стрелу. Замах, быстрый росчерк двух мечей и голова лучника улетает на несколько метров в сторону. Тело еще стоит на ногах несколько секунд, из обрубка шеи вверх бьет фонтан крови, а потом плашмя падает на землю.

— **"Фаталити"**

— **"Отмена боевого транса"**, — все бой закончен.

Самое время оглядеться. Ух ты. Окружающая меня сцена сильно напомнила стоп-кадр. Все кроме трех раненых, которые стонут вопят и истекают кровью. замерли и просто молча смотрят на меня. Вон у Лианы глаза напоминают блюдца. Ладно не время рефлексировать.

— Доступно задание **"Живыми или мертвыми"**. Обычное, повторяющееся. Описание: Убийцам не место на Terre. если вы столкнулись с убийцей и смогли его победить то вы можете доставить и предъявить его голову или его самого к властям ближайшего населенного пункта и вам будет выплачена награда. награда: вариативно. Отказ/провал: нет.

Принять: да/нет

Принять конечно. Мне нравится это задание. начнем пожалуй. Кстати надо проверить:

— Меню. Статус, — что там у меня с текущим моим социальным статусом. Ага, все еще зеленый.

Видимо ИскИн посчитал все произошедшее самозащитой. Замечательно. Как же я ненавижу ПК. Как только я поднял отрубленную голову и положил ее в сумку тело убитого мною лучника исчезло, а на его месте осталась куча разных вещей, которых я не разбирая засунул в инвентарь. Подошел к Стазису. Он взглянул на меня как затравленный зверек, такие печальные глаза полные ужаса и боли. Я просто выдернул из живота копье и убрав его с глаз и схватив Стазиса за руку просто поволок его к остальным еще живым участникам боя. Так, и что мне с ними всеми делать? ладно. я ведь не жестокий человек и не садист. Однако дураков надо учить, а врагов нельзя оставлять за спиной.

Я взял в руки меч. Два удара, и вот уже оба подельника Стазиса улетели на респ без собственных голов. Из толпы, что все также безмолвно стояла вокруг раздались звуки рвоты. Кто-то видимо не выдержал накала сцены. Затем также не глядя сложил все вещи оставшиеся от бандитов к себе в инвентарь, когда их тела развеялись. Затем оглядевшись вокруг обратился ко все

— Так, кина больше не будет, давайте расходитесь подобру поздорову, — кинул я в толпу.

Такое ощущение, вот только что толпа пришла в себя. Послышались какие-то вздохи, прошелестел какой-то шепоток. А потом народ стал потихоньку расходиться. Наконец я подошел к Стазису и сел рядом с ним.

— Ну что мы будем с тобой делать? Как мы будем жить то дальше? — спросил я его, рассеянно глядя на проходящих мимо игроков — ведь это ты первый на меня напал там на холме у гнезда, и сейчас ты зачем то пытался меня найти. Отомстить хотел?

Стазис судорожно кивнул, а я продолжил

— Ну и как? Отомстил? Вышло у тебя что-то? Вот и я говорю — ничего у тебя не вышло. И не выйдет.

— Выйдет. Я думал, случайно у тебя там на плато все вышло, — прохрипел парень, — а теперь вижу, что нет. Да я ошибся, но я от тебя все равно не отстану. Ты меня унизил на глазах у всех. Поэтому я тебе этого не прощу. У моего отца много денег. Я найму убийц, я найму хороших игроков мы тебя будем преследовать везде. Здесь в Терре. Да и не только здесь.

— Хмм... Слушай Стазис. Я тебя еще не унижал. И лицо ты пока не потерял. Но я это сделаю, я тебя унижу и лицо ты потеряешь. И еще. Я почему то не боюсь твоих слов. Вот не трогают они меня. Знаю я гнусных людишек, подобных тебе. У которых деньги и власть и которые думают, что им все дозволено и которые теряют берега. И я таких людей не люблю. Из-за таких людей я как-то пострадал. И поэтому я обхожусь с ними так, как они того заслуживают. Вот и с тобой тоже самое. И поверь, всех кого ты ко мне пришлешь я прикопаю. А землицы и здесь на Терре и не только, на них на всех твоих хватит, — я поднялся с земли. — Эй, люди, — крикнул я в проходящую мимо толпу.

Проходящие мимо игроки остановились с интересом поглядывая на меня. Да и до этого я заметил приличную толпу, пожалуй в несколько десятков человек, которые стояли недалеко и видимо вели съемку всего происходящего. То что мне и надо. А я тем временем искал нужный мне предмет в инвентаре. Ага вот, нашел. У меня в руке появился меч,

которым до этого владел воин убитый мной в этом бою. Неплохой кстати меч редкого качества и размера подходящего, почти полуторник. Потом поднял Клайва на ноги и поставил его рядом с собой. Он скривился от боли, но смолчал.

— Вот этот человек, — я вытолкнул Стазиса вперед, — это закоренелый, неисправимый, жестокий убийца. Такие как он не заслуживают жизни здесь на земле Терры. Я приговариваю его к смерти.

Затем я ткнул его под колено носком своего сапога и он завалился на колени, а я сделал шаг вперед и в сторону заходя сбоку. И прежде чем он успел что то сообразить, я снес ему голову ударом меча. Тело кулем осело на землю. А я сделал шаг вперед. Схватив отрубленную голову Стазиса за волосы, я поднял ее над своей головой и сказал.

— Так будет с каждым убийцей, которого я встречу здесь на на Терре.

ну да, а что... немного пафоса не помешает. Дай-ка посмотрю, что система выдала за это деяние.

— Получено достижение **"Палач"**. Вы публично казнили одного из убийц. Вы осудили его справедливо и собственноручно привели приговор в исполнение. Доступно задание **"Вершитель правосудия"**. Описание: вы встали на путь борьбы со злом. Это похвально, хотя и весьма опасно, так как может настроить против вас многих. Впрочем, вы сильны, искусны и бесстрашны. Продолжайте уничтожение убийц и преступников. но будьте осторожны чтобы от ваших действий не пострадали невинные. Казнено убийц — 1 из 100, уничтожено убийц 5 из 500. награда: Титул **"Вершитель правосудия"** (дает право входа в любые города людской расы днем и ночью беспопытно, дает скидку в 30 % при покупке любых товаров в поселениях королевства, уравнивает обладателя данного титула в правах и обязанностях с обладателем титула барон, за исключением земельного надела, увеличивает на 30 % получаемые за совершение правосудия очки славы и денежную награду) или **"Охотник за головами"** (увеличивает денежную награду за каждую голову преступника переданную властям на 100 %, увеличивает на 100 % получаемые за совершение правосудия очки славы) на выбор: вариативно. Отказ/провал: нет.

— На вас обратили внимание божественные сущности.

— Богиня Морана смотрит на вас оценивающе.

— Боги воинов смотрят на вас заинтересованно.

— Боги милосердия и справедливости смотрят на вас заинтересованно.

гласили последний три системки. Остальные смотреть пока не стал.

После чего закинул предмет к себе в инвентарь, куда до этого сложил и весь выпавший со Стазиса лут и направился к воротам в Сосновку...

"... О сражениях между игроками в "Terre", и о сражениях с монстрами и с боссами. Как вы знаете у нас в игре существуют несколько типов локаций и несколько режимов игры. Соответственно существуют несколько вариантов ведения боя.

По локациям. Как вы знаете они отличаются друг от друга в первую очередь уровнем сложности поведения монстров и боссов, качеством лута с них, уровнем добываемых ресурсов. Зеленый, Оранжево-коричневый, Красный и Черный. А также они служат для разделения правил проведения боев между игроками, так называемый режим ПвП.

Общие характеристики для всех монстров и боссов. С ростом уровня локации увеличивается и качество ИсКинов, которые управляют монстрами и боссами. Соответственно растет качество противостояния игрокам. А вот про ПвП, я хочу довести до вас следующую информацию. В Зеленой локации ПвП возможно только как бы по взаимному согласию. То есть игрок должен сам включить у себя флаг доступности ПвП. Тогда его можно будет атаковать.

Я испытываю странные ощущения. Вот все вроде по настоящему. И кровь, и боль, и отрубленная голова с искривленными последней судорогой губами, и тяжелый железистый запах. Я вижу, как многих людей, стоящих напротив сводит судорога рвоты, вон кто то упал в обморок. А я... Я ощущаю какую-то замороженность. Будто все мои чувства подморозило так морозцем. Я не испытываю страха и меня не мучают угрызения совести. И вообще... я спокоен. Более того я испытываю чувство удовлетворения. Такого же как от хорошо написанной статьи. но я не хочу ковыряться в этом. Я принимаю это как есть. Я принимаю себя таким какой я есть и не испытываю рефлексии по поводу того, что я только что умертвил, причем довольно жестоким образом, четырех чело... Стоп. Это ведь не люди. Это всего лишь аватары, и сейчас они вот через 40 минут воскреснут на ближайшем круге воскрешения. А люди лежат себе спокойно в капсулах полного погружения. Да, они испытали пару тройку неприятных минут. Но и только. Вот и хорошо. Тем более нет необходимости в особой рефлексии по поводу этических или гуманистических проблем. Тем более, что уничтожая ПК, я делаю этот мир чище. Ух как выразился.

Ладно. делу время, час потехе. А сейчас мне надо все таки зайти в деревню. Там меня уже заждались поди. И наставники, и староста, и некая особа, которую интересует пропавший охотник, и даже наверное тот сквайр, с которым у меня есть один старый контракт. А еще надо разобраться с вновь отсыпанными мне плюшками. И я направился к воротам, до которых оставалось буквально метров 150.

Пока шел, вдруг обнаружил, что игроки стараются держаться от меня подальше. Поэтому вокруг меня образовалось некое пустое пространство. Впрочем оно меня не слишком напрягало. Мне было все равно. А пока я размышлял о том, чем и в каком порядке я буду заниматься в деревне...

Что сказать... Слава греет сердце. Тешит самолюбие. Я ощущал себя в некоей нирване. А причина этого моего состояния была передо мной. на экране монитора. Я находился сейчас в своем "личном" кабинете. Все-таки хорошо быть маж..., кхм..., обеспеченным человеком. Который может себе позволить самую лучшую, самую навороченную капсулу полного погружения и алмазный аккаунт. Это позволяет некоторые вещи в игре. Делают ее

комфортнее. Например все тот же "личный" кабинет. Помимо того, что я настроил его так, что в нем был и сам мой кабинет, выполненный в строгом, "классическом" стиле, в нем также были и спальня с роскошной огромной кроватью по прекрасным, сделанным из воздушного шелка балдахин, к которой примыкал туалет и ванная, которая в свою очередь включала 25 метровый бассейн, сауну и русскую баню. Виртуальность все стерпит. Так вот. У "алмазного" аккаунта была такая фишка, что можно было подключить свой "личный" кабинет к любой комнате в любой таверне. То есть снял комнату в таверне, открываешь дверь и ты... у себя в "личном" кабинете, а еще всего то за 100 евро в месяц, можно было подключить "личный" кабинет не только к комнатам в таверне, но и к своей походной палатке. Правда при каких либо проблемах, например нападение на лагерь, тебя сразу переносило в палатку, и ты просыпался лежащем на своей походной кровати. Кстати, в специальном пункте "алмазного" контракта было указано, что в твою комнату в таверне или в палатку не может незаконно проникнуть никакой НПС или игрок. Так что ворам вышел облом. Так вот, я сидел за своим прекрасным столом сделанным из полной копии моренного дуба и наслаждался.

Наслаждался я роликом, который уже прокрутил трижды. А все-таки очень все красиво, ярко, красочно, живо, и правдоподобно. В ролике присутствовал я в главной роли. сначала там шел мой бой у камня против четверых, потом казнь Стазиса. Причем ролик был смонтирован весьма качественно с хорошим ритмичным тяжелым роком в качестве звукового сопровождения. Веером разлетались брызги крови, падали отрубленные руки и пальцы. Видно было как в смертной конвульсии дергается тело у которого только что была отрублена голова и фонтан крови взмывает почти на полтора метра вверх. Вот я стою, вытянув руку вверх. В кулаке зажата голова. я говорю слова. Крупный план. Спокойное лицо, только в глазах немного усталости и какие-то странные сполохи огня. Все очень происходит очень быстро. Мдаа. Получилось славно.

Да. Я закрыл глаза вспоминая.

...Без каких либо приключений я добрался до центра деревни. Когда входил в ворота стражники стоявшие там просто покосились на меня и один из них кинул мне вслед:

— Ты бы умылся, двуживущий. А то вон весь в кровище, как мясник и воняет от тебя...

Я тяжело посмотрел на него.

— Десятник Осгальд, — прочитал над его головой табличку.

— Десятник, вот у тебя прямо перед воротами убийцы разгуливают, народ убивают, а ты вот ничего не сделал. — огрызнулся я, хотя мне и не хотелось конфликта, но и спускать грубость в отношении себя я не собирался.

Впрочем конфликт так и не разгорелся. Второй стражник подошел к Осгальду, и что-то шепнул ему. Тот согласно кивнул.

— Еще встретимся, двуживущий. Свидимся.

— Да не вопрос, догоняй. если что я сейчас к старосте иду.

И больше не оборачиваясь направился к ближайшему колодцу. Действительно надо умыться перед тем как предстать перед старостой. Встречают то по одежке...

Приведя себя более менее в порядок у ближайшего колодца, я направился к старосте. Найти его дом, расположенный в самом центре деревни не составило никакого труда. Тем более, что сам староста стоял на крыльце, а перед ним толпилось около сотни игроков. Видимо он как-то ухитрялся разговаривать со всеми одновременно, потому что одни игроки приходили, другие уходили видимо получив задание. На площади стоял гул голосов, суета и

даже давка. Расталкивая столпившихся локтями, невзирая на крики возмущения я стал протискиваться к старосте. А потом вдруг, как то само собой передо мной образовалась довольно широкое пустое пространство, игроки расступались давая мне дорогу.

— Кровавый идет, — шепоток быстрее ветра пронесся над толпой. И почему мне приятно?

Никем не задерживаемый я подошел к крыльцу.

— Уважаемый староста. — вытаскивая из инвентаря мешок, громко сказал я. — Я пришел получить полагающуюся мне награду.

И высыпал перед ним на землю отрубленные мною головы. Толпа еще более отхлынула назад, а староста Силантий побледнел, увидя перед собой содержимое моего мешка, но справился с собой.

Над площадью повисла тишина, прерванная старостой:

— Я полагаю это головы тех убийц, которых ты, уважаемый Явар, обезвредил около нашей деревни?

— Верно. Так оно и есть.

— Задание "**Живыми или мертвыми**". Выполнено. Обычное, повторяющееся. награда 50 золотых за каждую голову. Повышение репутации с деревней Сосновка до "Дружелюбие".

— Доступно задание "**Живыми или мертвыми**". Принять: да/нет

— Да

Неплохо репутации подсыпало. Мой кошелек пополнился на 200 золотых. Уже хорошо. Так, теперь надо осмотреться в деревне, найти себе кров, пообедать, да с добычей разобраться. Да и притомился я что-то прилично, хотя день еще в разгаре. В общем быстрее в таверну, а там меня будет ждать уже мой "личный" кабинет. Поэтому я просто развернулся и пошел к выходу с площади. Игроки все также шарахались от меня, поэтому я довольно быстро оказался вне этой дурной толпы. Я посмотрел на синее небо, солнышко, которое еще было высоко, но начинало клониться к закату. Хорошо то как. Тиши...

— Дядь, — какой-то писклявый тонкий голосок вырвал меня из этой неги, — а ты правда всех всех разбойников и убийц истребил?

Я опустил глаза вниз. И встретился с парой ярко голубых глаз, надо сказать очень серьезных глаз. Владелец этих глаз, с чумазым, испачканным видимо какой-то ягодой лицом, лет двенадцати смотрел на меня пристально и как то странно задумчиво, чего обычно от детей такого возраста не ожидаешь. Возникла небольшая пауза.

— Не всех. не всех. Но кого встретил, тех всех. Просто я еще не всех встретил. Я над этим работаю, — решил немного разрядить обстановку.

— Не убивай всех, — решительно сказал мальчишка, — хотя нет. Убей их всех, но вот Жвалу Тощего не убивай.

— Почему ты хочешь оставить его в живых?

— Он убил моего папку в позапрошлом году. И маму мою тоже. Мы с ярмарки возвращались, а он со своей бандой напал на нас и убил, а все себе забрал. Когда я вырасту, я сам убью его.

— Доступно задание "**Месть отрока**". Редкое. Скрытое. Захватить в плен и доставить в Сосновку Жвалу Тощего для расправы и мести. награда: репутация, вариативно. Штраф за провал/отказ — нет. Принять: да/нет?

— Принять

— А откуда ты знаешь, что это был этот самый Жвала Тощий? — задал я логичный как



мне показалось вопрос.

— Я был там. Просто, когда разбойники напали папка меня схватил из телеги и выбросил в кусты, что были рядом с дорогой. А там сразу за кустами обрыв был и река. Так я и спасся, а папку сразу тогда стрелой убило, — голос мальчишки задрожал, готовый сорваться, глаза налились слезами, но он себя смог сдержать.

— Ладно. буду иметь ввиду. Я оставлю его тебе. И как же ты сейчас?

— Да нормально уже. У дяди своего родного живу. Кузнец он. Все думает, что я тоже кузнецом буду. А я не хочу. Я хочу быть воином, таким как ты или как дядя Велимир. Только думаю ты лучше него.

— Ладно. Тебе виднее. Как тебя звать то? Арсений? Вот и хорошо Арсений. Ты лучше меня знаешь Велимира, а вот я его совсем не знаю, но уверен что ты прав и он очень достойный воин. Кстати, ты наверное здесь все в округе знаешь? — мальчишка кивнул.

— Тогда покажи мне, где здесь таверна или постоялый двор приличный есть.

— А чего ж не показать, — Арсений даже приосанился, — пойдемте я покажу.

И мы степенно пошли по улице...

И вот, после того как я принял ванну, смыв с себя грязь пот и кровь сегодняшнего дня, вкусно и много пообедав в общем зале, я вернулся к себе и сначала решил пообщаться с Аурой, посмотреть, что нового произошло в мире вообще и с игрой в частности.

Выслушал доклад Ауры о состоянии дома и окружающего пространства. Там было все нормально. Затем я затребовал себе подключение к официальному форуму игры. И там на первой странице я увидел самого себя. Да да. Самой главной обсуждаемой темой были мой бой и вопрос — кто я такой. Просмотров ролик уже набрал примерно 10 миллионов за час после его опубликования на сайте. А за этот час игроки наклепали уже несколько миллионов комментариев, живо обсуждая ролик, разнообразные гуру и профи обсуждали особенности моей техники боя и делали глубокомысленные заключения о его полной никчемности и непригодности. Что все у меня там делается только и исключительно за счет ускорения. Явно чит или просто абилка НПС. Особенно живо эти все профи и гуру и прочие эксперты обсуждали мой возможный гипотетический бой с каким-нибудь рыцарем, закованным в полный латный доспех типа максимилиановского. И что де в таком бою у меня не будет ни одного шанса на успех. ха ха ха. Три раза. Мне честно говоря проще конечно от этой консервной банки просто убежать. Хотя я думаю, что я найду способы борьбы с этими самыми банками.

Самой популярной точкой зрения было то, что скорее всего я НПС, который реализует какой-то сценарий администрации игры по профилактике пэкашества. Также поднялась волна критики, что де все было слишком жестоко, слишком натуралистично, слишком кроваво. Администрация выступила с заявлением, что это игровой процесс, и на самом деле уровень натуралистичности зависит от выставленного уровня негативных ощущений и уровня погруженности в игру. Так что никаких особо кровавых сцен большинство присутствующих на данных событиях игроков не видело. И вообще. Игра имеет статус 18+, а в некоторых своих аспектах максимально приближена к реальности. И все все об игре и ее правилах можно прочесть в соглашении контракте каждым игроком подписанном и принятом. Кроме того, администрация намекнула, что да это часть программы профилактики преступности в игре. Только легкий легкий намек. В общем в основном отношение ко мне было довольно равнодушным. НПС и НПС, что с них взять. Неизвестность и слава все-таки. Вот. Уже 15 миллионов просмотров. Хорошо, главное не

останавливаться, а двигаться вперед...

Утро началось с чашки кофе с круассаном. Затем я посвятил час разбору лута, который у меня скопился за эти пару дней. Попросил Ауру сформировать для меня одну пустую комнату рядом с кабинетом, которую собственно и использовал для этого. Для ускорения сортировки я просто вывалил все содержимое инвентаря на пол и приступил к сортировке. Собственно лут я разделил на несколько больших стопок. В одну я стал складывать ресурсы и реагенты, в другую стопку я стал складывать доставшуюся мне амуницию, в третью полетели разного рода кольца, браслеты, серьги, ожерелья и амулеты. И наконец в четвертую я укладывал захваченное мною оружие. В пятую я откладывал откровенный хлам типа обрывков тканей обломков доспехов. Довольно приличные кучи получились. И похоже, что мне придется долго возиться со всем этим. И тут мне пришла в голову одна замечательная мысль, которую я поспешил озвучить.

— Аура, а могла бы ты мне помочь. Мне надо рассортировать эти вещи по типам и качеству. А также отделить в сторону, то что не представляет из себя никакой ценности и не годятся для продажи. хочу поручить проделать это тебе. ты можешь это сделать?

— Да, могу, — прозвучало после небольшой паузы, — мне нужно персональное разрешение для доступа к вашим личным вещам в этой комнате.

— Разрешение тебе даю. Приступай.

— Вам необходимо покинуть комнату на время выполнения этой операции. Срок выполнения — пять минут, — я просто вышел из комнаты и прошел к своему столу.

Как раз появилось время для разбора сообщений за весь вчерашний день.

— Получено достижение "**Спаситель попавших в беду**". Вы спасли от смерти беспомощного страдающего человека. Успокоили его и поделились водой и пищей.

— Харизма + 1

— Очков славы +1

Так это за спасение Лианы мне дали. Дальше

— Вы подверглись нападению со стороны другого игрока в Зеленой локации. В связи с применением "режима чемпионов" введен режим полного лута с аватаров.

— Вы подверглись нападению со стороны другого игрока в Зеленой локации. Вы имеете право защищаться любыми доступными для вас средствами. Снижение кармы не произойдет.

— Вы подверглись нападению убийцы. В случае победы ваша карма будет увеличена.

Тоже понятно. Это когда на меня копейщик напал. Других подобных сообщений не было, поэтому я сделал вывод, что остальные игроки напавшие на меня чуть позже были либо объединены в одну группу либо ИскИн сам своим решением объединил их в группу, потому как формально на остальных трех игроков, включая Стазиса я напал первым.

— Вы убили убийцу. **Карма +1.**

— Вы покарали убийцу. Получено 3 очков славы.

— Вы убили убийцу. **Карма +1.**

— Вы покарали убийцу. Получено 3 очков славы.

— Вы убили убийцу. **Карма +1.**

— Вы покарали убийцу. Получено 3 очков славы.

— Вы убили убийцу. **Карма +1.**

— Вы покарали убийцу. Получено 3 очков славы.

— Вы казнили главаря банды. **Карма +10**

— Вы казнили главаря банды. Получено 30 очков славы.

— Вы осуществили публичную казнь.

— Получено достижение "**Палач**". Вы взяли на себя функции обвинителя, судьи и палача, но помните, что у тех кого вы обвиняете и судите есть еще адвокат, который следит за справедливостью выносимых вами приговоров. Помните об этом, чтобы не пострадали невинные. если вы казните игрока и приговор будет признан справедливым, то этому игроку будет назначено наказание в виде блокировки аккаунта на некоторый срок. Срок будет определен специально выделенным для этого ИскИном. Этот же ИскИн и будет адвокатом.

Не так обильно как в предыдущие разы. Видимо праздник кончился и начались будни. но все равно неплохо.

Теперь у меня в "**Восприятие**" уже 2, "**Карма**" подросла вполне себе на вполне себе приличные +15, ну и само собой "**Очки славы**" тоже упали в копилку. Считать еще рано, чемпионат еще не стартовал, так что они еще просто где-то накапливаются. По крайней мере в профиле их нет.

— Уведомление. Вы казнили игрока по прозвищу/имени Стазис. Решением ИскИна он осужден. Игрок Стазис получает блокировку доступа сроком на один день.

Ух ты. Вот это неожиданно. Впрочем мне он не интересен.

— Аура, как там обстоят дела с сортировкой?

— Все готово. Я провела сортировку предметов. Также отобрала несколько предметов, которые требуют дополнительного опознания. они сложены отдельно.

Я прошел в комнату где лежали уже рассортированные вещи. Так что тут у нас. Оружие. Эпические три лука, копье, щит и алебарда. Меч редкого качества. ну да это тот, который был у воина со щитом, и которым я казнил Стазиса, и самое интересное, что с эпического оружия исчезла подпись о том, что его нельзя потерять, продать или передать. Все оружие перешло в разряд просто эпического, масштабируемого. Прекрасно. Можно так хорошо навариться выставив его на аукционе. Только вот надо найти этот самый аукцион. Редкого качества двуручный фламберг, как я понимаю доставшийся мне от одного из рыцарей смерти, что были на кладбище. Что то еще. Ага. Ритуальный кинжал некроманта также редкого качества был здесь. Замечательно. Отдельно небольшой стопкой лежало разнообразной степени ржавости и испорченности оружие, которое я собирал со скелетов, причем местами я видел зеленые и даже пару синих экземпляров. Следующая куча — это доспехи. Аура отделила найденные доспехи редкого и необычного качества от прочих. Среди них я заметил полный готический доспех рыцаря смерти, который поблескивал зеленым. Я быстро проглядел лежащую амуницию в поисках матерчатых или кожаных вещей. Ведь для меня главное скорость. Значит никакого металла в доспехах. "Шелковая рубашка некроманта" эпического качества, красивого темно-синего, почти черного цвета меня сильно порадовала. Особенно наложенные на нее чары "Персонального комфорта"

— "Персональный комфорт", чары на предмете. Обеспечивают комфорт для тела. приблизительно в одном миллиметре от поверхности тела поддерживается температура в 20 градусов. Диапазон температур от -5 до +60. Также чары обеспечивают вентиляцию тела.

— Защита от магии стихий + 3%

— Защита от ментальной магии +2%

— Снижает чувствительность владельца к неприятным запахам на 10%

Это хорошо я тогда к некроманту зашел. Порадовал он меня.

Поначалу меня крайне порадовал лут видимо со Стазиса. Полный набор кожаной амуниции. ШАПКА, камзол, штаны, сапоги, наручи. Пояс вот тоже был. Перевязь с метательными ножами. Собственно все вещи представляли из себя полный комплект. "Комплект егеря" гласило название, которое высветилось, когда я его одел на себя. Статов само собой на надетых мною вещах не было. Вещи давали защиту от физического урона и небольшое увеличение защиты от разных школ магии. Однако, сделав несколько движений, я понял что эти вещи сковывают мои движения и мне не подходят. Отложить в сторону. Все дело было в железных вставках, встроенных в этот доспех. Мне нужно, что-то полегче. Ткань или кожа. И никакого железа. Его поделчики были одеты гораздо хуже. Собственно только набор новичка на них и был. Все это в хлам. А с кладбищенских монстров я собрал только совершенную рвань. В утиль. Далее перебрался к различным безделушкам. Здесь ничего особенного не нашлось. Украшения были в основном чисто ювелирные. Серебро, пара вещичек из золота. Видимо содержимое клада некроманта. Довольно много колец и ожерелий из меди и олова. Должны быть со статами, но я их не вижу. Продам. За гроши, но продам или подарю нубам. Вводить в игру деньги пока не хочу. хотя опять же от некроманта досталось ожерелье с **"Защита от святой магии на +5 %"**. Пока решил оставить себе. А еще нашел одно колечко. Простое такое железное. на котором высвечивалось **"Удача"+1**. Тоже себе. Собственно сразу же и одел. Затем наступила очередь собранных мной ресурсов и реагентов. собственно их было не так много. Какие-то кости, часть из которых была подсвечена зеленым, было с десятков костей подсвеченных синим, редкого качества, а вот одна из костей, очень похожая на чье-то ребро отсвечивала аж золотым. Ух ты, уникальная. Что тут у нас?

— Фрагмент грудины колдуна Сармана. Лич Сарман был прославлен в первой половине первого века после **"Стодневного ужаса"**, как искусный химеролог и некромант. Он был знаменит своими опытами по укреплению собственного тела. В итоге, он смог укрепить свой скелет настолько, что его кости были прочнее адаманта (адамантит с примесью мифрила). Однако защищенный от физического урона, он был уничтожен с помощью святой магии. (Ресурс для ремесла).

Действительно это выглядело как фрагмент грудины, то есть, как две реберные кости шириной примерно сантиметра два, соединенные между собой частью грудного хряща шириной сантиметров 5. А ведь из него получится отличный арбалет. Вау. Интересно, в этой деревне найдется мастер способный работать с таким материалом?

ну и напоследок я подошел к небольшой горке вещей, которых Аура не смогла опознать и отложила в сторону. В этой стопке я обнаружил "Гримуар начинающего повелителя тьмы", как гласила пояснительная надпись он позволял мне стать адептом магии тьмы и выучить несколько заклинаний первого уровня посвящения. Также обнаружился там свиток с заклинанием школы магии пространства, но я не смог определить какое именно. И также я там обнаружил какой-то свиток, содержащий в себе некое зашифрованное послание. Надо будет взглянуть на этот свиток в игре.

Я собрал все имеющиеся хоть какую-то ценность вещи в инвентарь. Так.

— Аура, оставшийся хлам уничтожить. Я сейчас в игру. Ты ведь имеешь возможность при определенных ситуациях прислать мне оповещение в игру?

— Да конечно.

— Так вот. собственно если что-то произойдет сообщай мне. А сейчас сделай мне еще чашку чая с печеньками и соедини меня с моим братом.

Я вышел в кабинет.

на мониторе компьютера стоящего на столе высветился индикатор звонка. После третьего сигнала брат поднял трубку.

— Слушай Антон, — обратился я к нему после взаимных приветствий, — Я к тебе с просьбой. Во первых. не забывай, что ты тоже член моей семьи. Поэтому мне будет приятно если ты будешь использовать мой дом в качестве дачи, где можно отдохнуть. Я ведь тоже буду периодически выныривать из игры. Поэтому мне будет приятно увидеться с родней хотя бы иногда.

— Заметано. Кстати да, я хотел тебе сам это предложить. Сейчас как раз скоро начнется дачный сезон, а моя дача уже мне поднадоела. Самое время немного сменить обстановку. Так что жди в гости. Ты когда планируешь выбраться из капсулы.

— Если ничего экстренного не случится, то через 13 дней. Устрою себе перерыв, наверное денек буду в реале и обратно

— Ага. Это будет 9 апреля. Отлично. Как раз суббота. Мы наверно приедем уже через недельку освоиться показаться на глаза. А потом будем приезжать каждую неделю. А где-то с майских праздников я думаю что мы сюда вообще переедем из города на все лето и начало осени. Разве что летом, как обычно сгоняем на море.

— Вот и отлично. Давай. До встречи. Если что будет важное или срочное, что будет касаться меня, звони мне. Тебе ответит мой секретарь Аура. Она тебя со мной соединит при необходимости. Давай. До встречи...

Ну вот. еще пару дел и погнали Тем более что еще рановато. вполне. В Сосновке сейчас всего то шесть часов утра. Вряд ли кто из нужных мне людей уже на месте. Так что раньше восьми я выходить не буду. Кто мне нужен? Во-первых, староста. Забрать у него свою награду за квест. Далее. Пробежаться по торговцам и скинуть им весь ненужный хлам, который смогу продать. Далее. Выяснить есть ли тут аукцион. Затем пройтись по ремесленникам и посмотреть, что толкового у них тут можно для меня найти. Интересуют соответственно тканевые или кожаные доспехи, и хочу найти арбалет. Кстати, разузнать может кто подскажет насчет того, чтобы сделать арбалет из кости. Далее, посетить наставников, может что толковое у них удастся найти и изучить. И само собой волшебство. хмм... как бы у меня это целый день не заняло. Но нужно. все нужно. Останется время — сходить к помещику, что в пяти километрах живет. Квест опять же. Да и из стартовой локации уходить уже думаю пора. Конечно есть тут по ощущениям интересные зацепки, да хоть с тем же пацаном, но... С этими мыслями я заснул...

— Вставай мой герой. Кровавого ждут великие дела, — прожурчала мне в ухо Аура.

Я потянулся. на часах половина восьмого. Вот спасибо.

— Аура, в связи с чем я кровавый-то?

— Пока вы спали я просмотрела форум. Ролик с вашими подвигами все также на первом месте. Более ста миллионов просмотров. Около 50 миллионов комментариев. Самые популярные такие. Первое. Вы — высокоуровневый НПС созданный корпорацией и введенный в игру на страх разного рода ПК. Второе. У вас читерские абилки, несмотря на все уверения корпорации что все в пределах правил, это остается очень популярным. Третье. Вы получили прозвище Кровавый Явар. Было голосование на сайте. Победил этот вариант вашего прозвища. Кстати, администрация там тоже отметилась. Сказали, что подумают над переименованием НПС.

Я рассмеялся. Веселые ребята там в администрации сидят.

И направился к выходу, одновременно просматривая характеристики своего персонажа — Меню, персонаж, статистика.

Мда. Радует меня она.

Основные характеристики без изменений

Вторичные?

**Вторичные способности, навыки и характеристики**

— "**Удача**", характеристика пассивная 1+1 (5) (9).

— "**Восприятие**", характеристика пассивная прокачиваемая 2.

В остальном ничего не изменилось.

Дальше тоже все без изменений до магических защит.

**Защита (в скобках указан процент снижения болевых ощущений)**

— Защиты, приведены в % снижения входящего урона (все болевые ощущения от магического воздействия при игре в "режиме чемпионов" принудительно снижены на 70 % и не могут быть изменены, при нанесении, с помощью магии, тяжелых увечий или ранений или причинения смерти аватару, действуют те же правила, что и для физического урона)

Здесь все по прежнему разве что забавная вот строчка появилась

— Защита от **неприятных запахов** 10 % (чары)

Из репутаций можно отметить изменение репутации с Мораной и интерес ко мне богов воинов и милосердия и справедливости, как бы странно это по отношению ко мне не звучало.

**Репутация с божествами.**

— Богиня Морана смотрит на вас благосклонно.

— Боги воинов и милосердия и сострадания смотрят на вас с заинтересованностью.

**Репутации персональные**

— Баба Яга (босс локации) — Доверие 2000 из 21000.

— Деревня Сосновка — Дружелюбие 2890 из 6000

ну и меня порадовали показатели Уровня погруженности, который достиг своего максимума, кармы и очки славы.

**Прочее.**

— Уровень погруженности 95 процента.

— Карма +23

— Место в предварительном рейтинге чемпионата — 1.

Что же, новый день новые приключения и я вышел из кабинета...

Бодро шагая по уже давно проснувшейся деревне, я направился для начала к старосте. В общем-то я собирался к нему буквально на пять минут заскочить и отправляться дальше, но так все повернулось, что пришлось несколько задержаться. Староста встретил меня спокойно и деловито.

— А Явар. Доброе утро, — кивнул он на мое приветствие, — проходи. Давай сначала закончим наши дела вчерашние. А то как то вчера все скомкано получилось. Во первых...

— Задание "**Наказание по заслугам**" выполнено.

— Получены очки славы +20

— Получите у старосты Сосновки предмет экипировки качеством не ниже редкого (необходимо получить в течении трех дней)

— Получено — дополнительная награда староста выдаст вам сертификат позволяющий

выучить заклинание или воинский навык по вашему выбору из доступных у наставников в данном городе. Сертификат будет оплачено за счет казны.

— Держи эту грамоту. Согласно нее ты имеешь право выучить заклинание или воинский навык по твоему выбору из доступных у наставников, что доступны в нашей деревне.

— Теперь пошли со мной давай тебя оденем, — и направился к боковому выходу.

Там мы поднялись на второй этаж, который представлял из себя одну большую комнату под двускатной крышей, в которой мы погрузились в странную смесь запахов какого-то странного масла, кожи, и лаванды. Я догадался, что лаванда здесь была видимо от моли. Здесь как раз находилась кладовая старосты, вся заставленная стеллажами на которых лежали доспехи и стойками с оружием. Я обратил внимание, что все предметы были как бы подсвечены синевой, а в паре мест даже мелькнул и фиолет.

— Тебе полагается элемент экипировки. но я в толк не возьму какой доспех тебе нужен. В общем выбирай, — и он сделал широкий жест указывая на стеллажи.

— А где тут у вас кожаный доспех без железных вставок храниться?

— Хмм... В первый раз вижу мечника, которому нужен такой именно доспех. Уверен? Впрочем я видел твой бой вчерашний. Ты был очень хорош. Вон там ты все найдешь.

Я направился к угловому стеллажу где были складированы доспехи для разбойников воров. И стал ее перебирать. Честно говоря я не знал, что мне искать, потому как собирался еще, что то купить торжище. Но вот случайно отложив в сторону очередные штаны с неплохими такими статами, я обнаружил нечто, от чего у меня сразу возникло желание это нечто заиметь.

— **Перчатки танцующей смертной тени.** Эпические. Масштабируемые. Ваши руки больше не будут скользить по рукояткам ваших мечей и вы никогда их не выпустите в бою. Ваши руки, облаченные в эти перчатки нельзя лишить оружия. Иммуность к разоружению. Часть комплекта (1 из 8). В комплект входят бандана, лицевая маска и шейный шарф, камзол, перчатки, наручи, пояс и перевязь, штаны, мокасины. Бонус от двух предметов: **Удача +2.** Бонус от 4 предметов: **Восприятие +4.** Бонус от 6 предметов: Способность **"Мастер-медвежатник"**, пассивная непрокачиваемая. Вы можете вскрывать любые замки уровня не выше эпического. Бонус за полный комплект: Способность **"Бестелесный"**, активируемый навык. Один раз в 30 дней вы можете стать бестелесным духом на 3 минуты. Вы полностью бестелесны, но вся ваша экипировка, оружие и инвентарь остаются при вас. Вы имунны к физическому и магическому урону, однако опасайтесь шаманов. Они могут заключить ваш дух в специальную клетку на срок до 10 дней. Можно проходить сквозь твердые преграды, но если вы в момент материализации окажетесь внутри такой преграды вы погибнете а все ваше имущество будет растворено в этой преграде. Способность можно применять в бою. При этом время действия способности сокращается до 30 секунд.

— Уважаемый Силантий. А можно я вот эту самую вещь возьму, — спросил я старосту.

Тот посмотрел, что именно у меня в руках и с какой-то в общем-то не злой усмешкой произнес.

— Ну да ну да. Всем сразу подавай эпическое. Редкого видишь ли им мало. В принципе это конечно получить можно, вернее заслужить. Но не сейчас. Сейчас ты еще этого не заслужил, парень.

— И как же это заслужить?

— Знаешь а я тебе скажу. В последние года 3 вокруг нашей деревни много разного

нехорошего расплодилось. Вот взять например банду Жвала Тощего, много людей побил много добра награбил. И банду сколотил довольно большую человек под сотню, все там они душегубы и лиходеи, и сам по себе наглый и удачливый сукин сын. Говорят есть у него какой-то провидец который предсказывает этому Жвалу, когда и где на него засады делают, когда и где какие караваны ходят. А еще бают люди, что свел он знакомство с нежитью проклятой и их богам поклоняется, а те боги за это ему силу большую дают. Это вот на западной дороге что ведет к городу Верхнему Гнезду, это столица нашего герцогства. Он от нас в верстах как бы не в тридцати. А мы сами на коронной земле живем и считаемся вольным поселением. Так вот. Где логово его мы доподлинно не знаем, но там есть болото большое и топкое. Она как раз недалеко от дороги оно и есть. Там когда болото заканчивается лес идет, потом дорога.

Пока староста говорил я в это время рассматривал карту, что у меня была. Там я нашел то болото, которое было обозначено как непроходимое и причем были обозначены только границы болота, центр болота на карте был обозначен просто большим белым пятном и дорогу увидел и увидел место, где лес прижимал дорогу к реке. Видимо как раз здесь тогда он напал на обоз, где был Арсений с родителями. И кстати именно там недалеко проходила граница зеленой локации. Локация с центром в городе Верхнее Гнездо была уже оранжево-коричневой.

— А на юге от деревни в километрах 20, - я тут же увидел это место, — свили себе гнездо какие-то странные птицы с человеческими головами и куриными ногами. Никогда таких мы не видели раньше. ну как раньше. Они уже лет десять там живут. Там раньше замок был очень большой. Крепость великая. но сто лет назад во время "Стодневного ужаса" крепость была разрушена трясением земли. А вокруг крепости образовалась глубокая пропасть и там даже горит что-то на дне этой пропасти всегда. впрочем в саму крепость ведет узкий каменный мост. Все ничего, но примерно раз в полгода они налетают на нашу деревню, вернее на пастбище и пытаются украсть наших коров. ну и людей тоже крадут.

Я сделал себе пометку. Там кстати тоже уже была локация по статусу, такая же как и вокруг Верхнего Гнезда. Меж тем староста продолжал.

— И наконец третья наша напасть — как то довольно давно поселилась тут в ближнем болоте ведьма. Сильная...

Я прервал старосту.

— Уж не та ли, что в пряничном домике жила? — староста кивнул, — нет больше той ведьмы.

— Хмм... уж не ты ли ее извел, герой? — с какой-то странной иронией спросил староста.

— Нет. Это не я сделал, но я был около этого домика. И он выглядит пустым и заброшенным, — я не стал рассказывать про свою встречу с Ягой.

— Странно, — почесал затылок Силантий, — вроде как пятого дня еще жива была, Что же с ней могло случиться, очень сильная ведь ведьма. И знахарка знатная.

— Это что же не от ведьмы была напасть? — спросил я почесав затылок. Вот это поворот истории. Ведьма видишь ли хорошая что ли оказалась.

— Нужно выяснить, что случилось с ведьмой. Я готов даже тебе еще помимо перчаток еще и лицевую маску и шарф из того комплекта отдать. У нас то он случайно оказался и в общем-то уже довольно давно лежит. А тебе вижу нравится.

— Так что, берешься за эти задания, "герой"? — староста остро и тяжело посмотрел на



меня.

— Доступно задание **"Помощь деревне"**, эпическое. групповое. Описание: По словам старосты деревни Сосновка ей угрожают две напасти банда **Жвала Тощего** и странные **человеко-птицы**. С этими напастями надо разобраться и устранить. А еще надо выяснить, что стало с ведьмой-знахаркой, жившей в пряничном домике на ближнем болоте. нужно уничтожить **Жвала Тощего** и не менее 20 его сообщников и предоставить их головы старосте. нужно уничтожить **вожака стаи человеко-птиц** и не менее двадцати его подчиненных. Выяснить судьбу ведьмы из пряничного домика. Вы можете взять с собой не более 10 соратников. Награда: зависит от степени выполнения задания. Два предмета экипировки из комплекта брони **"Танцующая смертная тень"**, очки славы, опыт (если применимо), вариативно. наказание за неполное выполнение задания: снижение награды, зависит от степени выполнения задания Штраф за отказ: снижение репутации со старостой деревни Сосновка. Принять/Отказаться?

— Принять.

— Я берусь за эти задания. хотя и нелегкие они. но сделаю, — староста с облегчением вздохнул и взгляд его смягчился.

— Повышение персональной репутации со старостой деревни Сосновка **Силантием-Дружелюбие** 50 из 1000.

— ну вот и славно. Пойдем наверное выпьем чаю, да тебе наверное надо идти готовиться к походу. Да и мне тоже есть чем заняться. Ах да. постой. ты же себе награду так и не выбрал ведь?.

— Знаете уважаемый Силантий, я тут решил, что потом я пойду пройду по местным торговцам да мастерам, посмотрю, что у них есть. А уж после к вам снова зайду.

— Лады, — как то по-свойски ответил мне староста.

и мы направились вниз

Во время чаепития я расспросил старосту о том к кому мне лучше обращаться из торговцев и ремесленников. Также интересовался наличием в деревне разных мастеров у которых можно было обучиться волшебству и воинскому ремеслу. Под такие мысли я наконец покинул дом старосты. Но буквально на крыльце меня остановил вопрос Даны:

— Явар, мы можем поговорить?

— Давай Дана. Хотя я и тороплюсь, но с тобой я готов пообщаться. Впрочем это очень похоже на вмешательство в игровой процесс, но я пока не буду подавать иск против администрации игры. Конечно если эта самая администрация отсыпет мне хороших "печеньков для перехода на темную сторону силы"

— Мда..., - несколько сбилась с делового настроя Дана, но придя в себя продолжила. — Администрация получила петицию подписанную более чем десятью миллионами игроков с просьбой присвоить НПС по имени Явар прозвище Кровавый. Мы обещали подумать. Чисте технически мы это сделать можем. Однако нам нужно ваше согласие. Кстати, мы не стали разубеждать людей, что они ошибаются насчет вас. Так вот, сейчас мне нужен ваш ответ.

— Дана, — я решил в данном вопросе придерживаться сухого протокольного стиля беседы, — во-первых вы сейчас вмешиваетесь в мой игровой процесс. Во-вторых, мне нужно время, чтобы обдумать это. В-третьих, я не ваш сотрудник и администрация не может на меня давить, ведь это не давал какие-то обещания относительно собственного прозвища. И вообще, а где собственно печеньки? То что я услышал от вас это было больше похоже на указание подчиненному, а не на предложение. Подсказываю, что еще хорошего вы мне

можете мне предложить, чтобы я рассмотрел ваше предложение?

немного помолчав, Дана сказала:

— Прошу меня простить, что отвлекла вас, Явар. Я донесу вашу позицию до начальства. Всего доброго.

Я пробежал по торговцам ремесленникам и наставникам почти целый день.

Во первых, продал все что у меня валялось в инвентаре. Во-вторых, по совету одного из мастеров который делал бронь из кожи, я опробовал кожаную броню, несколько усиленную за счет внедренных в эту броню костей. Понравилось. И легко, не снижает моей подвижности и несколько улучшает свойства брони. Да и вид у меня получался довольно пугающий. В общем, мне понравилось. У меня было несколько костей редкого качества, из того что я собрал на кладбище. Вот я ему и заказал усиление уже имеющегося у него комплекта брони этими костями, внеся оплату в 100 золотых, а также отдав ему все кости, что у меня были. Он обещал закончить работу к завтрашнему утру. Удачно. Как раз я буду готов к походу. Заодно отдал ему шкуру самого первого убитого мною монстра для того чтобы он сделал мне из нее хороший плащ. У оружейников сдал все не нужное мне оружие, купил себе меч палача, мне ведь еще надо преступников казнить. Простой и удобный. Рукоять под двуручный хват. Хороший баланс. Лезвие прямое слегка сужающееся к концу, с долом. Конец лезвия срезан и закруглен. на лезвие заказал гравировку разных виселиц эшафотов, колес и прочих атрибутов палаческих. Также будет готов завтра утром. В обед зашел на постоялый двор, в котором я снимал комнату. Пообедал и заказал еды на десять дней. Все равно не портится она когда находится в инвентаре.

Далее направился к наставникам. Начал со стрельбища. Пристрелял арбалет, купив тут же несколько хороших болтов. Проверил насколько далеко я могу выстрелить максимально точно, на какой дистанции арбалет пробивает доспех. Потратил десяток учебных болтов и пару своих боевых, что взял у старосты. Выяснил, что могу стрелять точно максимум на 70 шагов. Также выяснил, что арбалет пробивает готику на сорока шагах, а максимилиановский доспех на двадцати пяти, но гарантированно. Затем отправился в местную деревенскую школу магов, где меня встретил единственный, уже донельзя уставший местный маг.

У меня ведь не бог весть какой магический потенциал, однако на кое-что я все-таки ведь способен. на это мне прямо указал мой наставник. Всего я у него занимался три часа, из них один час он давал мне теорию магического искусства, а затем еще два часа я тренировался. Мне нужно было одно защитное и одно атакующее заклинание. Желательно универсальные.

Каких-то особо мощных заклинаний я не искал, да и откуда в этой глуши взяться сильным магам. но...

— Изучено заклинание **"Щит (воды, воздуха, ледяной)"** Стоимость — 20 маны. Применение — зависит от мага. Откат 3 мин. Время активного действия: вне боя — до отмены. Поддержание — 10 ед. маны в час, в бою — повышает защиту (как физическую, так и магическую), расходуя при этом ману. Первый входящий удар — Защита от стихийной магии — +30 % Защита от прямого физического воздействия +30 %, далее — Защита от стихийной магии — +30 % Защита от прямого физического воздействия +30 %, расход маны 30 единиц. Расход маны на поддержание щита в бою — 5 ед. маны/сек. При использовании водяного щита — в момент окончания действия щита — в радиусе пяти метров от заклинателя земля превращается в жидкую скользкую грязь. При использовании воздушного щита — в момент окончания действия щита — в радиусе 5 метров от заклинателя

отбрасывает всех противников на один метр и сбивает их с ног. При использовании ледяного щита — в момент окончания действия щита — в радиусе 5 метров от заклинателя дает 1 % шанс заморозить всех противников на 1 секунду (плюс одна секунда и один процент шанса заморозки за каждый уровень заклинания)

— Изучено заклинание "Воздушный кулак" Стоимость — 10 маны. Применение — зависит от мага. Откат — 5 сек. Заклинатель формирует и толкает перед собой зону уплотнения воздуха перед собой способную отбросить стоящего перед ним противника назад или сбить с ног. Дальность применения 15 метров.

Вот ледяной щит (это из комбинации магии воздуха и воды) и воздушный кулак (воздух) я взял. Там на самом деле щитов магических два. Водный щит и воздушный. но если их смешать между собой получается ледяной. После часа тренировок я сумел сформировать вокруг своего тела на расстоянии двух сантиметров от поверхности моей одежды невидимую обычному взгляду сферу прозрачного, странно гибкого льда, повторяющую ее очертания, которая правда разлетелась на мелкие кусочки, когда мой наставник дотронулся до нее пальцем, впрочем так и было задумано. ну в смысле, что после разрушения мой ледяной щит разлетается мелкими осколками льда и поражает окружающих меня противников в радиусе 5 метров. еще какой то час тренировок и я своим мощным воздушным кулаком смог заставить слегка колыхаться полы его плаща с расстояния в 7 метров, чем привел своего учителя в полный восторг. Действительно, он был в восторге. Сказал, что впервые видит, как всего лишь за пару часов занятий его ученик добился столь больших результатов. Затем я потратил еще 2 часа на тренировку одновременного поддержания защитных и атакующих заклинаний. Там по словам наставника было не сложно. Просто одно большое пространство надо было разделить на два. Одно пространство использовалось для создания защитных заклинаний, второе — для атакующих. Соответственно, как я уже догадался если я хочу при этом формировать еще и например, исцеляющее заклинание, то мне нужна была еще и третье пространство. Собственно внешне это выглядело так. Аилат просто подошел ко мне и как в свое время Яга, просто положил мне руку на лоб, что-то пробормотал и... все получилось. Когда я попытался вызвать белое пространство для формирования заклинания, я увидел их аж два.

— Получена способность "**Два в одном**", дополнительная способность пассивная. Вы можете формировать и поддерживать два заклинания одновременно.

После этого он объявил мне что теперь я могу формировать два заклинания одновременно. Также он объяснил мне, что например щит вокруг меня будет висеть столько, сколько я смогу его удерживать, вне боя это всего лишь 10 единиц маны в час. Просто надо научиться всегда удерживать это заклинание в сознании. Как я понял я сейчас научился в игре распараллеливать свое сознание на три потока. Один основной и два вспомогательных для заклинаний. Осталось только вот научиться этим всем пользоваться на уровне инстинктов. Вот это да.

А потом меня снова осенило. Я вдруг понял как мне разжиться хорошим оружием. И я снова направился к старосте. Правда было уже довольно поздно, но я надеялся его застать на месте.

Мне повезло, когда я примчался на площадь, староста оказался на месте и я без проблем прошел к нему. Несколько игроков сидели в небольшой горнице ожидая приема. но я просто подошел к писарю, который сидел тут же за небольшим столом и попросил его доложить, что мне нужно переговорить со старостой по важному делу не терпящему отлагательств.

Писарь скрылся за дверью и буквально через минуту вышел, кивком приглашая меня войти. Староста сидел за тем же столом, за которым мы пили чай.

— Что-то ты зачастил ко мне, герой, — с усмешкой в усы, сказал он.

— Да вот же, дурная голова ногам покоя не дает, правильно говорят умные люди, — в тон ему ответил я. — Я собственно вот по какому делу. Ищу я хороший двуручный меч, но денег у меня нет для покупки, однако есть хорошие вещи для обмена, которые мне совсем не нужны. Вот я и подумал, что возможно есть у уважаемого старосты, то что мне нужно, а я в обмен предложу нечто другое.

— Хмм... — староста, в задумчивости почесал себе нос, — есть у меня то, что тебе надо, только вот есть ли у тебя что-то для обмена?

Я стал выкладывать на стол трофеи, которые мне достались от Стазиса и его банды

— А ты знаешь. подойдет. Давай так, я беру лук и щит. А тебе даю двуручный меч такой же по качеству как и эти вещи, и запас очень неплохих болтов для твоего арбалета. Идет? — глаза у старого хитреца алчно загорелись.

— Согласен, но запас болтов не меньше чем 300 штук, и не менее 100 штук с зачарованием взрывным и замораживающим. Идет? — в свою очередь я вступил в торг.

Староста немного подумал и махнул рукой:

— По рукам?

— По рукам.

Мы пожали друг другу руки.

— Давай пошли быстро потому как много людей ждет меня...

Выходил я от старосты весьма довольным. В инвентаре у меня лежал отличный фламберг, удобный, само собой эпического качества, и куча арбалетных болтов. Осталось только пойти на стрельбище и опробовать свой арбалет в действии. Так. С оружием окончательно разобрались. Вот теперь можно идти отдыхать. Умаялся я знатно. Поэтому я не долго размышляя, отправился к себе на постоянный двор. А пока шел, решил время не терять зря. Все старался удерживать вокруг себя щит, да постоянно формировал конструкт воздушного кулака. Разве что не наполнял его маной.

В храм решил сходить уже завтра. Боги подождут, а вот ужин нет...

... Система игрок против игрока в игре имеет классический вид. В игре существует несколько мест, где PvP разрешено, имеет правила, и не несет проблем для игроков. Это Арены и ристалища, на которых можно проводить поединки в рамках различных турниров, тренировок или даже дуэлей. Причем правила поединков могут варьироваться в очень большом диапазоне, например, по степени наносимых повреждений от правила "до первой крови" до смерти противника. При этом также можно было установить и правила награды за победу — от кружки пива в таверне до полного лута с упавшего тела и всего содержимого инвентаря и банка. За соблюдением правил поединков следит специальный ИскИн. Урон может быть нанесен только участникам поединка. Было также реализовано несколько ристалищ для групповых поединков. Во всех остальных случаях PvP ограничивалось правилами устанавливаемыми для локаций. Однако. Возможно вы уже это слышали от ранее выступавших возможно нет. В игре введено понятие кармы. Карма может быть положительной или отрицательной. При этом и на положительную и на отрицательную карму реакция может варьироваться. например на невысокую отрицательную карму в оранжево-коричневых зонах например стража в городах внимания не обратит. По крайней мере сильно, но за любой проступок может засадить в каталажку на какое-то время, а вот для игрока с положительной кармой наказанием за тот же проступок могут только пожурить, ну и заодно снять немного очков кармы. А например, в зеленой локации, в крупных городах, за эту же отрицательную карму вас просто сразу же уничтожат. Как это обычно бывает карма поднимается, когда вы делаете какие-то добрые дела, например уничтожаете агрессивных монстров или например убивая разбойников или уничтожая ПК, за ПК дают самый высокий прирост кармы, впрочем как и за боссов. ну а теряется карма, когда вы нарушаете закон и вас на этом ловят. В случае же например если вы убили другого игрока вашей же расы атаковав его вы сразу теряете значительное количество кармы, что то около 10 или 20, а то и все 100, впрочем окончательное решение по объему снижаемой кармы принимает также специальный ИскИн. Для удобства, принята следующая цветовая система, впрочем достаточно обычная. если ваша карма положительная или нейтральная ваши цвета зеленые. если карма отрицательная ваши цвета красные. насыщенность оттенка может подсказать величину показателя кармы. Также обладатели негативной кармы значки-таблички над головами носят всегда и это не отключается. Видны с расстояния 50 метров. Так же в игре могут быть вами встречены персонажи как НПС так и игроки, у которых есть над головой специальный знак "Щит со скрещенными мечами в обрамлении дубовых веток" — Это вершители правосудия. Вы всегда можете обратиться к ним за защитой и никогда не получите отказа, если эта защита вам действительно нужна..."

Я возвращался в Сосновку. Спустя почти три недели. Игровых недели. И хотя в реальности прошло только одиннадцать из четырнадцати запланированных на погружение, я решил выйти так сказать на свет божий и провести пару дней в реале. Устал я как-то с непривычки. Да и может быть профилактику капсуле сделать. Много чего произошло за эти дни. Я и с ведьмой разобрался и гарпий помножил на ноль, и банду Жвалы извели под корень...

Но обо всем по порядку. Пожалуй начну с Найта.

...Найт — это мой питомец. Боевой друг, спутник и соратник в одном флаконе. Как же он мне нравится. Великолепный, замечательный. Огромный, стремительный, сильный, ловкий. Ягуар, одним словом, совсем как я. И абсолютно черный. Я назвал его Найт. С ним я повстречался, как мне и было обещано в тот момент, когда я покинул свою стартовую локацию. Когда передо мной выскочило предупреждение, что я покидаю безопасную локацию, я прошел еще буквально метров двести и остановился.

— Ваш питомец ищет вас, — гласило системное сообщение, — вы выбрали себе боевого питомца. Возможно он пожелает проверить — достойны ли вы его дружбы.

Несколько невнятно, но заставило меня быть настороже. Не прошло и часа как он меня нашел. Впрочем небольшой сюрприз я ему приготовил.

— **Восприятие +1**

Я заметил чуть видимую тень скользящую между кустов. но не подал вида. Я все также продолжал беззаботно сидеть на поваленном стволе дерева и уминать еду, которую держал в руках. Костра разводить не стал, а просто достал вяленое мясо, кувшин пива и трапезничал. Тем временем Найт, так и не обнаружив, что он раскрыт зашел мне за спину и стал подкрадываться ко мне. Я же продолжил делать вид, что его в упор не замечаю. И вот прыжок...

— "**Боевой транс**", — и одновременно с этим уходя в сторону и отбрасывая ногой палку, которая была у меня рычагом ловушки.

На место, где я сидел и куда сейчас приземлялся мой Найт, падала ловчая сеть.

В которой он благополучно запутался, а я спустя мгновение оказался у него за спиной обхватив его руками и ногами. Найт было дернулся, но потом как то забавно хрюкнул, признавая свое поражение.

— Ваш питомец признал ваше лидерство, силу и право быть вожаком. Отныне и навсегда он ваш друг и надежный соратник. Не забудьте дать ему имя.

А я отпустил его и стал не торопясь стягивать с него сеть, одновременно обнимая и глядя его, наслаждаясь мягкостью и шелковистостью его шерсти, пока он не рыкнул уже как то требовательно, мол что вообще за "телячьи" нежности"? Вот так мы с ним и познакомились.

— Отныне ты я буду звать тебя Найт.

Прозвище он принял спокойно, хотя и глянул на меня как то с хитрецей, типа мог бы придумать что-то пооригинальнее.

И дальше путь мы уже держали вместе, привыкая друг к другу и набираясь опыта совместной охоты.

И мне эта совместная охота нравилась все больше и больше. Впрочем и Найту тоже. Постепенно мы стали понимать друг друга с полувзгляда обмениваясь мыслеобразами. Совсем сложные понятия передавать было затруднительно, но с простыми проблем не было. Также Найт, когда он находился рядом, мог просто передавать мне картинку того что он видел и запомнил. Чем я пользовался отправляя его на разведку.

Меж тем путь мой лежал в направлении заброшенного замка. Понемногу местность менялась. И лес постепенно редел. Потом пошли холмы и лес сменился рощами, лугами и перелесками в которых водилась просто прорва разного рода живности. Поэтому скорость нашего продвижения была невелика. Как я уже говорил, мы с Найтом охотились. Тем не менее к следующему утру мы подошли к небольшой горной гряде. на одной из невысоких вершин виднелись какие-то руины. Судя по карте это было как раз то, что мы и искали. По

мере приближения к руинам местность снова стала меняться. Вся живность куда-то исчезла, впрочем для меня было вполне понятно. Гарпии. Они просто истребили всю живность вокруг. Из рассказа старосты я составил мнение, что гарпий будет примерно пять штук. Матриарх и ее мужья, заодно играющие роль стражи. Видимо раз в полгода она откладывала яйца, из которых вылуплялись гарпии и собственно их взросление и приводило к налетам на деревню. Затем видимо они видимо разлетались кто куда. И сейчас мне нужно было это прекратить окончательно. К полудню мы наконец добрались до самого замка. Выглядел он кстати не так уж и разрушено, как мог бы. Ну да, пара внешних стен обвалилась, а воротная башня вместе с воротами рухнула в ров, частично образовав завал, единственное место по которому сейчас можно было попасть в замок. Сам же ров весьма и весьма углубился, превратившись практически в пропасть. медленно, соблюдая крайнюю осторожность мы с Найтом пробрались наконец во внутренний двор. Сам по себе замок представлял центральный донжон, кстати практически не пострадавший от местного апокалипсиса и большого двора, пожалуй метров триста в поперечнике и вымощенного грубым, едва обработанным булыжником. По краям двора, вплотную примыкая к стенам находились видимо вспомогательные строения. Я увидел тут казарму примерно человек на пятьдесят, конюшню, кузницу, еще какое-то строение с большой трубой, видимо кухню или что-то в этом роде. Мертвая тишина встретила нас там. Мы остановились осматриваясь. И тут я обратил внимание на многочисленные статуи гарпий выполненных видимо из камня, расположенных по периметру стен. Их тут было несколько сотен. Причем эти статуи располагались в промежутках между зубцами стены.

Догадка буквально пронзила мое сознание. Никуда молодые гарпии не улетали. Они все были здесь. Видимо матриарх гарпий каким-то образом превращала своих детей в статуи. И почему-то я был уверен, что она также сможет их вернуть в живое состояние.

Какое-то время я размышлял над тем, как нужно поступить. Для пробы я даже не побоялся подняться на стену и стал ворочать одну такую статую. Они оказались довольно легкими несмотря на то, что ростом были примерно мне по грудь. Решение пришло как-то само собой. Я отправил Найта на ту часть стены от воротной башни, что была по правую руку, а сам поднялся на стену, что располагалась соответственно по левую сторону. Я постарался объяснить Найту образами, что именно собираюсь делать. Собственно план был примитивен до безобразия. Я собирался столкнуть все эти статуи наружу. ну и соответственно предполагал, что упав в пропасть, образовавшуюся на месте старого рва они все разобьются превратившись в безвредную груду камней. Как смог, объяснил свою задумку Найту и вроде бы он понял. В общем, мы заняли позиции и...

— **"Боевой транс"**, — и мысленно отдав команду питомцу начинать сам столкнул первую статую вниз.

Мы неслись по стене, пока первая статую достигла дна пропасти, о чем возвестил довольно сильный звук удара, мы с Найтом успели столкнуть по два десятка статуй. Продолжая бег, сопровождаемый грохотом разбивающихся гарпий, я слышал громкий и страшный крик боли раздавшийся откуда-то из верхней части донжона. Мы с Найтом подгоняемые этим криком постарались удвоить наши усилия. Оставалось меньше трети статуй, около ста штук. И в этот момент появился матриарх со своими четырьмя стражами. Яростно kloкоча, сложив свои руки-крылья они буквально как камни неслись к нам. Тем временем, я поднял арбалет и стал ждать удобного момента. Вот матриарх на мгновение зависла, видимо собираясь прокричать заклинание оживления, и даже распахнула рот, в

котором несмотря на расстояние я увидел огромные зубы. В этот момент я спустил курок и болт, снаряженный взрывным огненным заклинанием сорвался с моего арбалета и... Повезло... Повезло... Повезло... Я попал матриарху точно в открытый рот. И тут же ее голову просто разорвало взрывом. Видимо болт попав в рот, пробил основание черепа, где и взорвался, Тело матриарха безвольно рухнуло вниз на брусчатку двора, а оставшиеся статуи при этом почему-то сами собой рассыпались в прах. Все четверо ее стражей ринулись на меня, но тут уж мы с Найтом показали себя. Правда пока он ко мне добежал я успел завалить двоих, потом он схватился с третьим, а я несмотря на рваную рану в половину спины и сломанную ногу, ухитрился убить четвертого. Я лежал на спине, совершенно обессиленный, и истекающий кровью, которая продолжала течь у меня из раны на спине.

— **Агва Муэрта** — шепчут мои губы.

— Недостаточно маны, — констатация этого простого факта Системой, вгоняет меня в смертельную тоску, в дополнение к той боли, которая наконец прорвалась из задворков сознания и затопила всего меня.

Оказалось, что израсходовав всю мою выносливость, боевой транс затем сожрал всю мою ману.

— Не хочу умирать, — шепчу я, когда кровавый туман начинает застилать мои глаза.

И уже помутневшим сознанием я чувствую, как Найт лапой переворачивает меня на живот. Боль в сломанной ноге выступает моей спасительницей, благосклонно лишая меня сознания. Я плыву в каком-то тумане. Вдруг передо мной проступают черты женщины в темной балахоне. на голове у нее капюшон, полностью скрывающий от меня ее лицо.

— Здравствуй, Явар. — тихо раздается глубокий женский голос у меня в голове.

От этого голоса у меня внутри все переворачивается, но не от страха, а скорее от какого-то невероятного почтения.

— Морана? — вопрос-выдох застывает ледком у меня на губах.

— Не бойся, Явар. Я просто хочу познакомиться с тобой. Ты не умер. Твой Найт не дал тебе умереть он просто своим языком зализал тебе рану. А ты не бойся меня. Мне по сердцу ты и то что ты делаешь. Поэтому когда случится так, что твоя душа покинет твой аватар, тебе не будет больно и не будет страшно. Потому что я встречу тебя там за Гранью. А еще я хочу кое-что дать тебе. Немного. Но тебе этого хватит. А также дам тебе один совет. Опасайся Стазиса. Это... существо может быть опасным для тебя. А теперь ты видел меня, а я познакомилась с тобой. До встречи.

И я открыл глаза. Все-таки надо настроить интерфейс, чтобы видеть как у меня расходуется выносливость. Видимо я провел в отключке не так уж много времени, не думаю, что более часа, судя по положению солнца. Я все также лежал на камнях двора крепости, куда спрыгнул во время боя и надо признать, что при этом у меня ничего не болело. Впрочем это было только до того момента, пока я не решил повернуться к сидящему рядом Найту. Вот тут то боль подкараулила меня снова. Однако сейчас у меня мана полностью восстановилась и заклинание "Мертвая вода Мораны" сработала как предполагается. Треск вставшей на место кости указал мне на то, что о переломе теперь можно не беспокоится также как и о ране на спине. Голова была ясная, боль ушла и только сильнейший голод говорил мне о том, что я был ранен и мне срочно нужно поесть. Собственно этим мы Найтом и занялись невзирая на лежащие рядом трупы врагов. Найту было видимо все равно, а я благодаря рубашке от некроманта не чувствовал тех, должно быть отвратительных запахов, которые нас сейчас окружали. Поэтому я достал кусок мяса побольше, хлеб, воды для Найта и пиво для себя и



мы с моим петом прямо здесь на камнях двора в окружении трупов своих врагов устроили себе пир победителей. А далее началась простая, но приносящая множество удовольствия операция под названием "мародерка". Мы с Найтом облазили весь замок от самого глубокого угла его подвалов до самого высокого шпиля на его донжоне. И надо сказать, что удача нам улыбнулась во все тридцать два или сколько там у нее есть зуба. Оказалось, что со времени этого самого "Стодневного ужаса" когда замок по какой-то причине был оставлен по сию пору, он не подвергался никакому разграблению. Было такое впечатление, что его обитатели в свое время просто куда то исчезли, испарились в одночасье. Оружейная ломилась от оружия и доспехов. Похоже там можно было вооружить целую армию. Сокровищница была полна сундуков, в которых лежали и золото и серебро и ювелирные изделия. И много много разной одежды мехов и прочей рухляди правда от времени совершенно сгнивших. но венцом всего было найденное нами случайно, спасибо моему высокому восприятию и нюху Найта, так называемое сердце замка.

В подвале под донжоном мы отыскали пустую и довольно большую комнату со входом, который был спрятан весьма хитро. Посреди этой комнаты стоял на постаменте из малахита огромный темный кристалл.

— **Сердце замка.** Кристалл. Размер средний. Энергия — 0 — с удовольствием сообщила мне Система.

По логике вещей сейчас я должен был получить задание на восстановление замка. Видимо необходимо коснуться этого кристалла руками. Ни секунды не сомневаясь я подошел к кристаллу и возложил на него свои руки.

— Вы прикоснулись к Сердцу замка Воленсиль. Идет аутентификация владельца. Предыдущий владелец замка барон Воленсиль исчез без вести более ста лет назад. Срок давности владения истек. — кристалл ярко вспыхнул под моими руками.

— Доступно задание "**Восстановление барон...**

Видимо что-то пошло не так, потому что кристалл вдруг потемнел и осыпался на пол сотнями маленьких осколков. Я стоял глупо уставившись на стеклянное крошево под моими ногами.

— Всвязи с самоуничтожением Сердца замка этот замок полностью разрушится через десять минут. 09.59... 09.58...

— Найт, рвем отсюда. Веди, но сначала давай в сокровищницу....

Мы успели. Мне даже пришлось активировать боевой транс, а Найт активировал свой "порыв", чтобы буквально в самый последний момент проскочить по завалу ров, который тут же рухнул в провал, вслед за замком.

Мы стояли, глядя друг на друга, переводя дыхание после стремительного бега, а потом на меня буквально напал истерический хохот. Не стал я баронетом, какая жалость. Я хохотал, упав на спину и держась за живот и катаясь по земле, а Найт с каким-то удивлением и интересом косился в мою сторону, при этом посматривая на провал, где в клубах пыли исчезал шпиль донжона.

Когда я пришел в себя, я сначала решил отдохнуть и заодно определиться со своими дальнейшими планами... Все было не так уж и плохо. Несмотря на разрушение замка, мы успели заскочить в сокровищницу и я там успел кинуть пару сундуков себе в инвентарь их тех что стояли у самого входа в нее. И сейчас я был занят разбором этих сундуков. Золото. Прилично так, около двух тысяч монет, серебро еще столько же. в другом сундуке была серебряная посуда, тоже пойдет. хотя воспоминания об арсенале полном разнообразных

доспехов и оружия, да сокровищницы, забитой сундуками с добром, нагоняли на меня уныние, которое я также активно отгонял. Ладно, будут еще замки у меня на пути. Этот был первым, но не последним.

Далее мой путь лежал на северо-запад, потому как я решил, что перед тем как идти на болото в гости к Жвале, которого надо было брать живым, надо сначала выяснить, что же стало с ведьмой из пряничного домика, тем более что это было мне по дороге...

Спустя четыре дня мы с Найтом наконец добрались до болота, где по сведениям старосты скрывался Жвала. Уже подходя к болоту, я понял что будет совсем нелегко. Это было БОЛОТО. Я также совершенно отчетливо понял, что Жвале на этом болоте скрываться помогает кто-то или что-то очень сильное и очень волшебное. Потому что это болото было непроходимо. От слова совсем. Восемь дней мы с Найтом ползали по этому болоту, постепенно обходя его по кругу и пытаюсь найти проход в глубь болот. Я в общем то уже не сомневался, что Жвала о наших попытках знает, а возможно даже и наблюдал за нами лично. Впрочем я надеялся, что он не сомневается в неприступности своего логова и не принимает нас всерьез. В первые пять дней мы дальше буквально двухсот метров от края, внутрь так и не углубились. Стоило пересечь некую невидимую границу, как появлялись разного рода жители этих болот, начиная от неприкаянных духов, заканчивая разнообразными водоплавающими и не очень измененными животными, которые нас пытались умертвить самыми разнообразными способами. Однако самое страшное это были местные мошки. Тогда мы проникли в болото дальше всего на целых 362 метра согласно карте, когда я услышал очень подозрительный гул и увидел странную черную большую тучу, которая явно направлялась к нам. Три часа нам с Найтом понадобилось, чтобы выбраться снова за пределы болота и эти три часа мы провели в основном под водой, потому что мошки, кружащие над нашими головами были больше похожи на страшно голодных пираний нежели на собственно болотный гнус и все норовили нас обглодать до костей.

Именно мошки стали основным сдерживающим нас фактором. Найт чувствовал, где мы могли пройти и мог провести по более менее безопасному проходу вглубь, к центру болота. С измененными животными, которые на нас нападали, мы справлялись довольно легко. По крайней мере мы не имели с ними проблем, также как и с разнообразными малотелесными и вовсе бестелесными созданиями, которых я превращал во вполне себе телесные посредством все того же "Священного масла Мораны", вот только мошки...

С другой стороны именно благодаря мошкам я научился довольно прилично управляться со своими заклинаниями. Во-первых я научился накладывать и поддерживать свой магический щит. Во-вторых, я научился управлять своим воздушным кулаком. А самое интересное у меня получилось от комбинирования стихии воздуха и воды. И использовать в разных вариантах. например, сжав воздух в тончайшую пленку, насытив эту пленку водой и затем ее заморозив я получил ледяные лезвия, а если вытянуть область сжатия воздуха и опять же насытить ее водой и заморозив, получается ледяное копьё. А проблема мошек решилась так. Сначала я придумал некий вариант вентилятора просто растягивая поверхности уплотняемого воздуха и фактически банального сдувая мошек в сторону. но проблема не решалась. Мошки снова собирались в кучу и снова атаковали. И только на пятый день я смог справиться с этими коварным мелким но крайне опасным врагом. Решение оказалось довольно нетривиальным. Я смог создать вариацию "Морозного тумана" для своего воздушного кулака. Берется зона уплотнения воздуха и максимально растягивается по пространству. У меня получилось растянуть ее примерно в шар с

диаметром 4 метра. так вот после растяжения эта область также насыщается водой, замечу очень очень мелкой взвесью воды, перемешивается, а потом она насыщается холодом. После чего все мошки, которые оказываются в этом объеме также замораживаются, вернее они покрываются льдом, и падают вниз. А в воде мошки тут же умирают. Это и открыло нам путь в глубь болота. Я, честно говоря, пробовал морозить воду или еще что-то с ней делать, но по большому счету у меня ничего толкового из этого не вышло. Все-таки не смотря на мой достаточно высокий интеллект, я не маг. Способностей моих недостаточно чтобы серьезно сделать ставку на магию. Поэтому мы с Найтом продвигались внутрь болот где по колено, где по пояс, а где и по грудь в воде. ну в смысле для меня. для Найта я таких местах использовал волокушу сделанную из коры деревьев. на небольших островках посреди гнилых деревьев с какими-то перекрученными стволами и ветками, где однако было более или менее сухо, нам приходилось сражаться с разнообразными стражами этого болота. А через примерно семь километров болото неожиданно закончилось, и появилась вполне себе нормальная сухая почва. Фактически большой остров, в десяток километров диаметром посреди еще более огромного болота.

Сначала мы с Найтом в течении пары дней вели разведку. Выяснилось, что всего здесь три бандитских лагеря, расположившихся треугольником вокруг одного, очень старого на вид некрополя. Дальний лагерь представлял из себя видимо место, куда складывалось ненужное бандитам награбленное имущество и также именно там содержались около сотни пленников, превращенных в рабов, с которыми располагался десяток надсмотрщиков. Вокруг этого лагеря были разбиты поля и огороды и фермы, на которых эти рабы выращивали рожь, разные овощи, ухаживали за птицей и скотиной. Во двух других лагерях, вернее даже в небольших деревушках жила основная банда. Мужчины и женщины, между домами носились дети. Обычные деревни, обычные детишки, если только не знать, чем на самом деле занимаются их родители. Какое-то странное ощущение точного знания подсказывало мне, что сначала обязательно надо выяснить, что скрыто от посторонних взглядов на кладбище. И это же ощущение подсказывало, что если я смогу решить эту проблему, проблема банды будет решена легко и просто. Именно поэтому я сосредоточил все свое внимание и усилия на некрополе в центре острова...

— **Нер'хагл**, архидемон. — сообщила мне Система.

Заключенный в огромную пентаграмму, горящую багровым пламенем, он представлял из себя весьма впечатляющее зрелище. Два с половиной или три метра ростом. Огромные рога не менее полуметра вздымались над его головой и закручиваясь уходили за спину. Он был силен и могуч. Раньше. Сейчас же... он представлял из себя жалкое зрелище. его кожа, до этого видимо бывшая цвета рубина, потемнела, и покрылась какими-то черными язвами, руки, ноги и шея демона были закованные в мощные кандалы, связанные между собой цепями, истончились и превратились в какие-то рахитичные палочки. В общем демон был при смерти. Мне даже стало его жалко, потому как считал, что даже если он враг, то все равно не заслуживает такого вот обращения. А потом, продолжая наблюдение, я увидел и причину такого состояния демона. Спустя час примерно час, к демону подошла странная фигура, закутанная в какой-то балахон, единственное, что я видел с моего места это его спину и череп, покрытый остатками кожи и спутавшихся волос.

— **Селзанесс**, архилич

Архилич, подойдя к пентаграмме, что-то проговорил, пентаграмма вспыхнула ярче, а он вогнал в демона тонкую трубку из которой начинала течь черная жидкость. И эту жидкость

лич с видимым удовольствием стал всасывать в себя. Очень интересно. Нежить, увлекающаяся демонологией в какой-то особо извращенной форме. Вот значит источник такого странного могущества и успехов этого самого Жвалы. Значит, надо как то начинать с лича, затем демон, а затем уже все остальные...

И тут произошло нечто странное. Лич наконец напился крови, отер рукавом свой рот, выдернул трубку из демона, и неожиданно повернулся в мою сторону, при этом поймав мой взгляд. Нет у него не было глаз. В глубине глазниц черепа пламенел странный зеленоватый огонь.

— А вот и ты, давно ожидаемый мной. Подойди ко мне, двуживущий, — раздался звучный и властный голос у меня в голове.

А и в тот же момент тысячи голосов наполнили мой разум.

— Подчинись, подчинись, подчинись, — звучало бестелесным шепотом.

— Проверка на сопротивление подчинению. Успешно. Заклинание **"Подчинение"** нейтрализовано.

Шепот как бы стих, однако не исчез видимо лич еще не знает о том, что подчинить меня не удалось. Я же сделал вид, что заклинание сработало и как сомнамбула вытянув руки вперед на негнувшихся ногах пошел в направлении лича. В глазах архидемона я увидел разочарование.

Ближе еще ближе еще вот немного. на лице лича буквально читалось удовлетворение, я даже немного удивился. Вот как можно передать удовлетворение если на лице на черепе практически не осталось кожи и мимических мышц. Оттенком огня в глазах, в какой-то странной кривой ухмылке? Неважно, я на дистанции удара. Вскидываю руки вверх, материализую в них "Рассекатель", все-таки как удобны некоторые игровые шалости и условности, которые действуют даже в "реалистичном" режиме игры. В глазах? архилича вспыхивает удивление и разочарование, его рука начинает формировать знак заклинания, но он не успевает. Мой трехкилограммовый цвайхандер с коротким свистом врежется в голову лича и рассекает его сверху вниз, разваливая напополам. Лич развалился на две неравные кучки костей.

— А ты очень не прост, человек. Ты очень не прост. — пророкотал глубоким басом демон.

С гибелью лича, пентаграмма потухла и кандалы с цепями упали с демона, освободив его и теперь он свободно стоял передо мной.

— Как же мы с тобой поступим? — как бы размышляя проговорил Нер'хагл, — может быть ты пойдешь ко мне помощником?

— Доступно задание **"Стать одним из нас"** Уникальное, скрытое. Описание: вы спасли одного из архидемонов **Нер'хагла**. Вам предложено сменить расу и стать тифлингом. награда: Смена расы. Вы станете тифлингом. Вы станете помощником Нер'хагла. 100000 золотых. Уважение с расой Тифлинги. Дружелюбие с неигровой расой демоны. Штраф за отказ/провал: нет. Принять: да/нет

Как все интересно поворачивается. Нет, вот действительно, этот демон серьезно предлагает мне переметнуться так сказать на демоническую сторону силы? нет, здесь явно какой-то подвох, вон как странно полыхают его глаза. А меня почему то как будто скручивает невыразимое отвращение и ненависть к демону.

— **Боевой транс.**

— Я думаю, что откажусь, — в этот момент мой меч, который я держал в одной руке

опустив вниз, перерубал демону ногу в колене. — от такого щедрого предложения.

— Я также думаю, — мой меч делая восьмерку сначала отрубает правую руку, а затем на возвратном движении и левую руку демона, — что у нас не может быть договоров.

— Я буду уничтожать вас, — мой меч врубается в шею демону, снося ему голову, — везде где только вас встречу.

Этот мой удар был настолько быстр, что тело демона так и осталось стоять на одном колене, а голова отлетела в сторону на пару метров.

— Я это сказал, клянусь Мораной! — закричал я и пронзил грудь демона насквозь вогнав ему свой меч по самую гарду.

Раздался гром.

— Ваша клятва принята богиней Мораной.

Меж тем над некрополем повисла мертвая тишина. Как то странно получилось. У меня было ощущение будто кто-то подсказывал мне, что и как надо сделать и что надо говорить. Странное ощущение. Так, вроде никого больше не осталось, хотя чу... скрипнула дверь склепа и из него вышел довольный Найт, который во время разборок куда-то вроде как исчез. Однако, мой питомец время даром не терял и труса не праздновал. И сейчас он тащил зажав в пасти руку, чье-то тело явно живое но находящееся в беспмятстве.

— Жвала Тоций, — гласила табличка над его головой.

А вот и сам виновник моего появления здесь. Видимо, Найт его как-то почуял и буквальным образом захватил трофей.

— Молодец Найт, — моя похвала явно понравилась ягуару, судя по сверкнувшим глазам. — Тащи эту падаль сюда и держи его. Я пока разберусь тут.

Торопиться пока некуда, поэтому решил сначала разобраться с сообщениями.

— **Воля +2**

— Вы убили архилича **Солзанесса** хитростью. Получено достижение "**Хитрец**". У вас появляется шанс ввести противника в заблуждение своими действиями и словами.

— Вы убили архидемона. Вы убили архидемона Нер'хагла с особой жестокостью и окончательной смертью. Получено достижение "**Яростный враг демонов**". Репутация с неигровой расой демоны — "**Ненависть**". Репутация с расой **Тифлинги** — "**Ненависть**", Репутация со всеми расами, которые враждуют с демонами увеличена на одну ступень. Также теперь при сражении с демонами у вас есть шанс 1 % убить любого демона первым ударом.

— Задание "**Стань одним из нас**" провалено. Вы объявлены персональным врагом расы демонов и расы тифлингов. За вами будут охотиться. За вашу голову объявлена высокая награда среди тайных последователей демонов. Последователи демонов будут всегда стремиться убивать вас, где бы они вас не встретили.

— Кровь из сердца демона попала на клинок вашего меча, которым в убили демона окончательной смертью, и наплатала его дополнительной силой. Отныне ваш меч изменился превратившись практически в ритуальное оружие..

— Меч "**Убийца демонов**" Ур 1 (до следующего уровня необходимо убить окончательной смертью трех архидемона). Уникальное. неразрушим. Изменяющийся. Персональный. невозможно утратить. Всегда находится со своим владельцем. При сражении с демонами, когда вы сражаетесь этим мечом ваша удача увеличивается на +5, шанс нанесения критического или смертельного удара +10 %, наносимый вами демонам урон увеличивается +10 процентов. Шанс убить любого демона одним ударом +2 %.

Ух, как меня одарило. Я даже думаю, что знаю кого мне можно поблагодарить за подсказки.

Тут я заметил, что Жвала стал приходить в себя. Все-таки видимо Найт несколько перестарался, придушив Жвалу чуть сильнее. Впрочем пока он мне не нужен. Мне еще с его бандой разбираться надо. А там по моим подсчетам практически 200 человек, хотя людьми этих тварей и сложно называть. Поэтому я его просто связал и отправился освобождать рабов, перед этим внимательно осмотрев жилище некроманта и заодно проверив и развеяв трупы убитых врагов...

А далее я прошелся по всем трем деревням, безо всякой жалости калеча всех кто пытался оказать сопротивление. Заодно оказалось, что не все члены банды добровольно участвовали в разбоях. Были те, кто находился под эффектом подчинения, который накладывал на них лич. Впрочем это не относилось к Жвале и его ближайшим приспешникам, которых я со спокойной совестью казнил перед всеми. Таких набралось почти сто двадцать человек. Головы их я сложил в свою специальную сумку, лежащую у меня в инвентаре. Так что проблемы с перегрузом я не испытывал.

После этого, я собрал все награбленное, золото, серебро, рухлядь и прочие вещи, в том числе ювелирные украшения и посуду, а также трупы убитых и казненных мною разбойников в центре острова, на месте старого некрополя. Где и собрал всех остальных обитателей острова.

Я объявил всем, и освобожденным мною рабам и остальным, что собираюсь сжечь это все, что награбили бандиты дотла, оставив поселенцам только принадлежащее им самим имущество, поля огороды и фермы со скотиной и птице я трогать не собирался. Также объявил, что если кто желает, тот может идти со мной, а кто желает тот может оставаться. Всех так же предупредил, что вокруг болото и оно практически совершенно не проходимо. Так что альтернативой походу со мной через болото налегке, была жизнь на острове посреди болота полностью отрезанном от внешнего мира. В итоге высказали желание отправиться со мной все рабы, да еще с десятков семей бывших бандитов, которые захотели начать честную жизнь с чистого листа. И зеленые таблички с именами над их головами свидетельствовали мне об этом их намерении. Я им разрешил взять с собой по десятку золотых монет на семью. Бывшим рабам роздал по сотне золотых, чтобы не имели нужды пока не доберутся до своих. Остальные отказались, решив остаться на насиженном уже месте. Уговаривать я никого не стал.

После этого краткого собрания, я распустил всех, сказав что они могут идти и готовиться к походу. Также сказал, что я уйду с этого места поутру, когда окончательно рассветет и что ждать никого не собираюсь, чтобы не опаздывали.

А затем, когда все разошлись, я зажег костер, посвятив его в жертву Моране. Когда огонь занялся вовсю я вдруг увидел как исчезло золото и серебро лежащие посередине.

— Ваша жертва принята.

— Изменение репутации с божеством. Богиня Морана благосклонна к вам.

— Желаете выбрать богиню Морану своим избранным божеством. Да/нет

— Да

— Вы выбрали богиню Морану своим избранным божеством. Богиня Морана одобрила ваш выбор, и присваивает вам статус "Старший служитель".

— Вы получили благословение богини Мораны. Ваша магическая сила в святой магии увеличена

— **Закливание "Мертвая вода богини Мораны"** Изменено. Отныне оно не имеет уровней. Стоимость 10 маны. Применение — Время мысленного произнесения ранее закрепленного слова активатора. Откат — не менее 2 минут. Время активного действия — 10 минут. Может быть применено для благословения оружия. Применение этого заклинания на себя самого или своего союзника снижает восприимчивость к магии тьмы и смерти на 25 %. Снижает как процент входящего урона на 15 %, так и продолжительность последующего дебафа на 40 %, во время действия может заживлять раны. При применении данного заклинания на немертвых. Увеличивает урон входящий урон по немертвому (НПС) на 60 % продолжительность 2 мин., по немертвому игроку на 40 % продолжительность 30 секунд.

— Изучено заклинание **"Темное восстановление богини Мораны"** Стоимость бесплатно. Применение — Время мысленного произнесения ранее закрепленного слова активатора. Откат 10 минут. Время действия 2 минуты. Мгновенно восстанавливает 100 % выносливости и 100 % маны. Далее во все время действия заклинания, ваша выносливость и ваша мана восстанавливаются с такой же скоростью, с какой она восстанавливается когда вы отдыхаете. При этом не важно находитесь ли вы в бою или нет.

— Желаете назначить слово-активатор для заклинания "Темное восстановление богини Мораны"? Да/нет.

— Да. Слово-активатор — **"Восстановление"**

— Слово-активатор принято.

— Это тебе мой первый старший служитель, — тихо прошепестело у меня в голове.

— Спасибо, моя богиня.

Утром. когда костер уже окончательно прогорел и лишь дымился около меня стал собираться народ. Всего набралось человек 200. Почти все пришли налегке, хотя пара семей не послушалась меня и нагрузились еще и каким-то скарбом. Вот таким табором мы и отправились в обратный путь...

Из болота на твердую поверхность мы выбрались через часов пять. Почти все. не считая брошенного упрямами скарба, мы потеряли еще с пару десятков человек. Случайно вышло и глупо. Просто ребенок на маленьком островке побежал в сторону, и провалился в топь. его мать и отец попытались его спасти и тоже оказались рядом с ним. Возникла большая заматня и паника. Когда люди поняли, что топь разрастается, при попадании в нее новых жертв, а спасти никого не удастся, я наконец смог отогнать людей на сухое место и прекратить бесплодные попытки спасти тонущих. А потом, просто снова достал арбалет. И спросил у каждого, кто еще не скрылся под толщей жижи о его желании. Проводил каждого просьбой к Моране встретить и проводить их всех до Нави. В итоге со всей этой паникой погибло семнадцать человек. Далее прошло все без проблем. Выйдя на сухую дорогу я распрощался практически со всеми. Лишь только с десятков вышедших со мной из болота людей шло вместе со мной в Сосновку. Остальный побрели по дороге в Верхнее Гнедо. А мы немного отойдя в сторону остановились на дневку.

Тут то меня снова нашла Дана...

Мы шли довольно странной процессией по дороге, а игроки, которых было здесь уже кстати гораздо меньше, чем раньше, не скрывая своего удивления наблюдали за нами. На великолепном черном как смоль жеребце ехал я, над моей головой высвечивалось "Явар Кровавый". За моим конем, привязанный веревкой к луке седла, со связанными руками трусил Жвала Тоший. Рядом, немного красуясь, и периодически Жвалу подгоняя, бежал

черный как смоль Найт. Я никуда не торопился, поэтому Звездочка шел практически шагом. Звездочка — это как раз жеребец на котором я сейчас восседал, а Звездочка потому что будучи полностью черным у него на лбу была яркое, красивое пятно белого цвета. Корпорация, через Дану все-таки вышла на меня еще раз. Мне было предложено добавить к моему прозвищу звание "Кровавый" и разрешить использование моего образа в рекламном ролике. В свою очередь корпорация передавала мне средство передвижения, лошадь, дорогую весьма из-за некоторых ее особенностей. В общем мы внушали окружающим шок и трепет.

Когда мы подъехали к деревне, я понял, что весть о нашем возвращении существенно нас обогнала, потому как нам навстречу высыпало много народу. А вот и Арсений. Прибежал. Глаза горят, губы плотно сжаты в ниточку. Я остановил коня, когда поравнялся с ним.

— Прости, Арсений, но вот не мог я дать этому татю, — указывая на Жвалу, сказал я, — дать время на ожидание когда ты вырастешь. Этот душегуб много бы еще много народу погубить. но я взял его живым и привез его тебе, чтобы ты мог свершить над ним свою месть.

Одним движением я бросил Жвалу на колени у ног мальчишки. Затем я вытащил свой засапожник и протянул его парню:

— Вот, если жажда мести твоей сильна, возьми этот нож и убей его как собаку, потому что собаке — собачья смерть.

Арсений побледнел еще сильнее, но по блеску в глазах я понял, что он справился с собой. Он взял в руки нож, подошел к Жвале и наклонился над ним. Я стал рядом придавливая разбойника ногой чтобы он не мог пошевелиться. Арсений схватил Жвалу за его редкую бородавку, немного отвел ее в сторону, а нож приставил к шее. Я видел, как дрожит его рука и понимал, что именно сейчас парень переживает. Вот из под лезвия потекла тоненькая струйка крови. Время как будто замерло. Люди вокруг стояли в молчании. Кстати, приличная такая толпа собралась. И игроки тоже. Я заметил, что многие из них записывали видео происходящего. Я сделал шаг, вставая рядом с Арсением.

— Дядя Явар, помогите мне, ладно? А то я не знаю как это сделать, — прошептал мальчик.

Я взял из его руки нож.

— Вот вижу кровь твоего врага на клинке, который сжимала твоя рука. Твоя месть свершилась. А я сделаю то, что надлежит сделать.

— Отныне этот нож твой. Я дарю его тебе. А теперь отойди немного.

Затем повернулся к собравшимся здесь:

— Люди. Перед вами разбойник и душегуб Жвала по прозвищу Тощий. Многих людей он ограбил, многих лишил жизни. Но воздаяние настигло его. Вся его банда сгинула на болотах. Вся. А сейчас пора пришла и ему принять свое наказание.

Я вытащил из инвентаря свой меч палача. "Декапитатор" сверкнул в лучах солнца каким-то хищным, кровавым отливом.

— Жвала Тощий. Ты признан мною виновным в убийствах невинных людей. наказанием тебе будет смерть. Да воздаст тебе Морана по заслугам твоим.

Меч со свистом опустился на шею разбойнику. Я поднял упавшую голову Жвалы и кинул ее в свою особую сумку.

Я подошел к старосте:



— Вот уважаемый Силантий. Принимайте работу, — и я достал сумку с головами ведьмы, гарпии-матриарха, демона, лича-демонолога и Жвалы. — По поводу ведьмы — там видимо другая ведьма пришла и та знахарка, что раньше там жила погибла. Ну а теперь и эта вот приставилась, так что место освободилось. Гарпии тоже больше вас не потревожат, хотя место там такое, что всякую нечисть приманивает. Что случилось со Жвалой — вы все видели и слышали. Кое-что еще я потом вам персонально расскажу. А так — дорога на Верхнее Гнездо отныне свободна от разбойного люда. По крайней мере банды Жвалы больше не существует.

— Задание "**Помощь деревне**" выполнено полностью. Вы выполнили его без участия других игроков.

— Получите у старосты деревни Сосновка два обещанных вам предмета из комплекта "Танцующая смертная тень"

— Получены 300 очков славы.

— Получено 1000 золотых

— Репутация с деревней Сосновка — Почтение

— Репутация со старостой деревни Сосновка — Доверие 20000 из 21000

— Дополнительная награда — любой предмет из запасов старосты эпического качества

Вот уже второй день мы в пути. Наша небольшая компания в составе меня, Найта, Арсения, а также шестнадцатилетнего сына Кинта Сноула Вала. Этого балбеса буквально всучил мне его отец, и он сопровождал нас в этом нашем походе до Хладной башни. И вот сейчас мы приближалась к перекрестку, где нам надлежало сворачивать с торгового тракта. Звездочка шел своим мерным шагом, в такт которому я покачивался в седле перекинув ногу через его холку и предавался размышлениям и ничегонеделанию. Ребята же шли чуть поотстав и о чем то весело болтали, сидя на своих пони, навьюченных припасами для дальней дороги. Найт бегал в свое удовольствие где-то по окрестностям.

Башня, являющаяся целью нашего путешествия служила пристанищем местному магу. А этот маг мне нужен был исключительно с одной целью. У него находился как минимум один из элементов моего сета "Танцующей смертной тени", который мне очень захотелось собрать. По словам Кинта, маг тот, владел некими сокровищами, которые служили приманкой для воров и прочих искателей легкой наживы, которые слетались в Хладную башню как мухи на мед. Более того, сам Кинт знал одного такого искателя приключений, на котором он видел интересующий меня предмет, который также отправился к той башне, да и сгинул там. Так что шансы найти что-то у мага были весьма велики.

Повышало эти шансы еще и задание, которое я получил после общения с Кинтом.

— Доступно задание "Хладная вершина" Редкое. Описание: По мнению Кинта Сноула у мага, проживающего в Хладной башне есть как минимум один элемент сета "Танцующая смертная тень". Постарайтесь добраться до башни и уговорить мага отдать эту вещь вам. Это очень трудно, но возможно счастье и удача вам улыбнутся. Награда: "Шоссы танцующей смертной тени" Штраф за провал/отказ: нет.

Получалось так, что вроде как Кинт не знает наверняка, но вот награда определена конкретно. Значит скорее всего эти штаны от сета там есть. Поэтому я нисколько не сомневаясь согласился на это задание и даже дал себя уговорить взять с собой старшего сына Кинта Сноула Вала.

Я смотрел за молодежь и размышлял о странных изгибах судьбы, что вот мол, внезапно мне на голову свалился этот вот малец, который так рано остался без родителей. Вот увязался мальчишка за мной, не оторвать. И самое главное, что и его дядя оказался не против. Мол, де видит он, что у мальчика шило в одном месте, и не будет из него толка в кузнечном деле. А со мной так глядишь и выйдет какой толк.

Потом мои мысли лениво перетекли на приятные воспоминания о посещении так знакомой и любимой мне комнаты над кабинетом старосты. Где мне буквально в торжественной обстановке были вручены:

— Получено **Перчатки танцующей смертной тени**. Эпические. Масштабируемые. Ваши руки больше не будут скользить по рукояткам ваших мечей и вы никогда их не выпустите в бою. Ваши руки, облаченные в эти перчатки нельзя лишить оружия. Иммуность к разоружению. Часть комплекта (1 из 8).

— Получено **Шарф-маска танцующей смертной тени**. Эпические. Масштабируемая. Сопротивляемость ядам — 20 % шанс, что яд растительного происхождения при попадании внутрь будет проигнорирован организмом. 50 % шанс, что газообразный яд при попадании

внутри будет проигнорирован организмом. Часть комплекта (2 из 8).

— Активирован бонус от двух предметов набора доспехов. Когда на игроке Вторичный параметр **"Удача" +2**

А также

— Получен предмет **"Перевязь Нильса"**. Эпический. 8 гнезд для метательных ножей. нильс был очень искусным бойцом на ножах. И очень любил их метать во врага. И они были у него очень остры и отлично сбалансированы. Любой метательный нож помещенный в перевязь через 5 часов приобретает дополнительную твердость, закалку и заточку, а также идеальный баланс.

А еще я заметил, что изменилось описание моих мечей.

— **"Пагуба"** меч в правую руку. Эпический. на пути к легенде. Имеет дополнительную особую заточку и прочность.

— **"Мор"** меч в левую руку. Эпический. на пути к легенде. Имеет дополнительную особую заточку и прочность.

Видимо это после того, как я принял служение Моране.

Одарив меня вещами, Силантий как-то по особенному взглянул на меня и сказал.

— А знаешь, парень, чем то напомнил ты мне сына моего, статью что-ли, а может еще чем. Мда... Ладно... Так вот. Много хорошего ты для нашей деревни сделал, мы вроде тоже в долгу не остались. И это хорошо. Как я понимаю, ты ведь двуживущий и ты дальше ведь идешь? Ага. По глазам вижу, что уходишь. И верно, что уходишь ты в Верхнее Гнездо. В общем, я тебе письмо дам, для друга моего старого, живет тот старый пень недалеко от Верхнего Гнезда. Может и без толку все, но возможно знает он что-то про остальные части доспеха, который я вижу очень тебе понравился. Да и вообще, тот хоть и живет на отшибе, но должен кое-кого в городе знать. Тебе что-то расскажет и подскажет.

— Доступно задание **"Письмо другу"**. У старосты деревни Сосновка Трофимия рядом с городом Верхнее Гнездо проживает, если не умер, старинный друг по имени Кинт Сноул. Передайте ему письмо от Трофимия. награда: Информация о некоторых предметах из набора "Танцующая смертная тень", вариативно. Провал/отказ: нет. Примечание: никто не должен особо пострадать.

Смешная приписка к заданию. Видимо будет весело.

— Принять.

— Спасибо Силантий за твою заботу. Письмо доставлю, не беспокойся.

— Да я не за письмо беспокоюсь. Я за тебя беспокоюсь. ну да ладно, ты умный, резкий. Ты справишься. Просто будь настороже, когда Кинта искать будешь...

Беспокойство моего Найта вернуло меня к действительности выдернув из приятных воспоминаний. Спустя пару минут он передал мне мыслеобразы скрывающихся в зарослях вооруженных людей, причем многих людей. Засада. Осталось только понять где. Так. Ветер дует сейчас на нас со стороны леса, по опушке которого и пролегала нужная нам тропа, на которую я собирался сворачивать. Странно. Тракт далековато, да и вряд ли кто-то решился бы организовывать засаду на проходящие по тракту караваны, с учетом того, что от места засады до тракта был почти километр по открытому полю. Значит засада исключительно на тех, кто будет с тракта сворачивать на эту самую тропу. А так как эта тропа вела в дикие горы, где и поселений толком не было, то такая засада говорила о том, что ждали кого-то конкретно. И что-то мне подсказывает что этот кто-то я. Молодец Найт, учуял с такой дистанции. Иди погуляй родной. Зайди им с тыла и жди. Ударим по засаде вместе. но

старайся не убивать. Калечь врагов. Они мне нужны просто немного живыми. Найт внимательно посмотрел на меня, слегка кивнул и растворился в высокой траве. А я повернулся к Валу, который в этот момент что-то объяснял Арсению.

— Слушай, Вал. А Расскажи мне дружок, ты никому постороннему не рассказывал про наше с тобой путешествие? — прерывая их беседу задал свой вопрос.

— Мастер Явар, я никому ничего не говорил, — как то странно потупясь сказал парень, явно что-то скрывая.

— Вал, вот посмотри на Арсения, посмотри на меня, да и себя огляди, — мой голос стал холодным как лед. — Ты явно, что-то пытаешься скрыть от меня, но знай. Вон там, на опушке леса, вдоль которого идет тропа по которой мы вскоре пойдем нас ожидает засада. Ладно что в засаде этой могут убить меня. Я двуживущий и вскоре воскресну, но почему ты решил вот так убить Арсения, да и сам ты можешь погибнуть там же, — парень при этих моих словах страшно побледнел. — Или ты надеялся, что уцелеешь продав бандитам наши жизни.

Я навис над ним.

— Я никому никого не продавал, — закричал он, — они угрожали мне. Сказали, что убьют отца и мать и сестренку если я не расскажу им, куда мы направляемся. Они...

— Они говоришь, — я нахмурился. — Расскажи мне кого ты видел. И перестань трястись и визжать как барышня, увидевшая мышь. Рассказывай.

— Они подошли ко мне, когда я вышел из лавки торговца, помните отец меня послал купить припасов в дорогу. Так вот, они меня поймали на выходе из лавки и отвели в соседний переулочек и затащили в какой-то сарай. Там их главный, такой страшный со шрамом через все лицо стал меня спрашивать о вас, и о том куда вы собираетесь. И он сказал, что если я все ему не расскажу и не буду потом молчать он вот убьет всех всех, — верхняя губа парня задергалась, глаза наполнились слезами. — И я все им рассказал.

— Значит ты им все рассказал. хмм... Знаешь, Вал, я вот думаю, если я был бы плохим человеком, я прямо сейчас вернулся бы к твоему отцу, убил бы его и твою мать, а тебя и твою сестру... Я бы придумал, что с вами сотворить. И поверь фантазия у меня богатая. Ты жалкий трус и предатель, но это пусть твой отец потом с тобой разбирается. Мне ты не интересен. И я отпущу тебя.

— Арсений, — повернулся я к своему оруженосцу. — Слушай меня внимательно. Когда мы будем подходить к лесу, я тебе подам знак. Ты отойдешь в сторону, как бы по нужде, и потом осторожно и незаметно будет отходить к тракту.

— Главное не высовывайся и не дай себя бандитам захватить. Ты бандитам тогда сделаешь большой подарок, который они используют против меня. Ты понял, что надо делать? — парень нехотя кивнул

Тем временем мы подошли к перекрестку и свернули на тропу. До засады оставалось примерно еще около полукилометра. Мы неспешно подходили к месту возможной засады

— **Восприятие +1**

За сто метров до засады я заметил первого. Потом еще. через десять метров я заметил уже человек десять. похоже нас просто собирались не мудрствуя лукаво нашить арбалетными болтами. Значит первый выстрел будет где-то с метров тридцати. Я наметил примерную точку дойдя до которой мы точно войдем в зону поражения. до нее оставалось еще шагов шестьдесят. наконец я решил что пора начинать представление.

— Арсений начинай

— Дядя Явар, а можно я до ветра отойду, — звонкий голос пацана разнесся далеко вокруг.

— Давай, Сенька, — я ему в ответ. — не задерживайся. Мы пойдем потихоньку, а ты догонишь нас.

Мальчишка кивнул, развернулся и бегом рванул к редким кустикам, которые мы только что прошли.

— А вообще... Вал, слушай... Давай-ка и ты с Арсением иди. А то мы еще будем время терять. Идти нам далеко, а то мы так у каждого куста останавливаться будем. В общем, делайте дела и догоняйте, — крикнул я уже в спину парню, весьма резво метнувшемуся вслед за Сенькой.

— **Восприятие +1**

Мы прошли еще метров двадцать и наконец я заметил всех бандитов. А прилично так их тут собралось. Аж тридцать человек собрали по мою душу. Сейчас мы им покажем всю ошибочность их желания заполучить мою тушку.

еще двадцать шагов, пятнадцать... Я чувствую Найта, который уже готов к атаке. Десять шагов. Пять.

— **"Боевой транс"**.

Я в точке.

Слитный щелчок выстрелов из почти тридцати арбалетов, и рой болтов устремляется ко мне

— **"Ледяной щит"**

Я бегу к засаде, ввинчивая свое тело сквозь несущуюся ко мне смерть. Чувствую как пара болтов цепляют мой бок и ногу. На левом фланге засады раздаются крики боли и ужаса. Ага, это Найт включился в дело. В моих руках арбалеты — выстрел. Один падает с болтом под левой ключицей. У другого болт попал в горло. Это больно. Смена оружия. На месте арбалета у меня уже мои мечи. Ух ты они уже перезарядили арбалеты? А нет, просто взяли другие. Ощущаю как их пальцы нажимают на спуск. Снова залп. А я то уже вот он, между вами. Прыжок вверх, отталкиваясь от ветки растущего здесь дубка делаю сальто и оказываюсь за их спинами. А болты предназначавшийся мне бьют по ним самим. С начала боя не прошло и десяти секунд, а уже шестеро лежат корчась от боли. А один вот не корчится — трудно что-то делать с арбалетным болтом в глазу. Да ребята, "режим чемпионов" такой... жесткий. Не сильно быстро тут действует исцеляющая магия. По другому. И в друга товарища из одной группы можно из арбалета попасть...

Еще один дикий крик — слышу взрыкивание Найта. Значит еще минус один. Сколько всего в минус. Одинадцать. Осталось примерно еще десятка два. Много, но не страшно.

Падаю с перекатом уходя за спину еще одному неповоротливому бойцу, на ходу подрубая ему подколенные связки. А другого нанизывая на мечи и используя его тело как точку опоры перемещаюсь к третьему. снова летят болты. Часть принимает на себя тело врага, часть проходит мимо, два я парирую клинками отводя в сторону. Вот я уже рядом... Ооо. Да это же Стазис. А с ним рядом — хмм... "Аларгон" — это он серьезно? Но по виду — умелый дядька. И шрам опять же. Будет нелегко. Наверное.

— **Отмена щита.**

И ледяное крошево устремляется в разные стороны, нанося дополнительные раны. У меня еще примерно 20 единиц маны осталось. Как раз хватит на то, что я задумал. еще один вскрик боли за спиной и рев найта. Чувствую еще троих, парочки стоящей передо мной. но

теми занимается ягуар.

— **Отмена транса.**

— **Восстановление.** - можно все начинать по новой.

Время начинает свой обычный бег.

А ты хорош, Явар, — это мне Аларгон. — Слушай, а давай ты в мою команду пойдешь. Ты ведь на реалистичном режиме играешь. Значит и реале все навыки есть. Мне нужны толковые ребята.

Говорит, а сам нет нет да немного в бок косит взгляд. не имел бы прокаченного "**Восприятия**" и не заметил бы. Справа от меня замечаю замаскированную яму, а в ней сидит аж пятеро и выцеливают меня. Зубы значит мне заговариваешь.

— **Ледяной туман.** Активация.

Ух ты, а прошла ведь. Эта пятерка в яме превратилась в групповую скульптурную композицию, покрытые коркой льда. Двадцать секунд у меня есть. Найт возьми их.

— **Боевой транс.**

И вовремя, потому что в это мгновение Аларгон прыгнул на меня. А неплохо он обращается с оружием. Прикрылся щитом, выставил вперед меч. Удар в голову, финт, перевод атаки вниз и одновременный удар щитом. Молодец, все правильно сделал, только вот меня там уже нет. А из-за этого он немного провалился вперед.

Ведь я в эти долгие игры не играю. Я уже в стороне, практически за его спиной и сам атакую. Росчерком метит его руку "Пагуба", и она легко падает отдельно, все еще сжимая уже такой ненужный меч. "Мор" просто подрубает правую ногу. На меня уже летит еще один боец. Да это же Стазис. А запоздал ты братец. И кто же тебя учил так кидаться на своего противника.

У него в руках фламберг. Зачем ему фламберг. Он атакует меня сильными размашистыми ударами. Я частично их отвожу, частично уклоняюсь. Похоже у него истерика.

— Ах, Стазис, Стазис, — посмеиваюсь над его очередным промахом. — Кто же тебя учил? Может дать тебе пару уроков? хотя нет. Ты нуждаешься в хорошей трепке.

В очередной раз ухожу от его удара и плашмя бью по его заду. Он кривится от боли. снова несется на меня и я просто немного цепляю его ногу. Он пропахивает пару метров лицом землю. Вскрикивает, явно дезориентирован. То что надо. несколько быстрых взмахов мечами, связываю ему оружие и оно улетает в сторону. Еще несколько точных и быстрых взмахов и ремни, которые крепят доспех разрублены а сам доспех уже на земле. Вместе со штанами. В глазах Стазиса читается страх, паника..

— Что же ты, Стазис, — кричу ему в лицо. — Где же твой гонор. Что ты хнычешь как баба. Тебе надо юбку одеть вместо штанов. И вообще, судя по всему тебя мало пороли в детстве. Потому что ты дурак. Вроде умный, а дурак. Таких надо учить.

Через десять минут поскуливая от боли в отбитой заднице, затравленно оглядываясь по сторонам, придерживая спадающие штаны одной рукой, потому что второй рукой он размазывал слезы и сопли на своем лице, Стазис улепетывал от меня настолько быстро, насколько он мог. Периодически он оглядывался, чтобы кинут в меня очередным своим проклятием и обещанием вечных мук, но Найт следил, чтобы он надолго не останавливался. А я занялся убитыми и ранеными его подельниками. А спустя еще полчаса мой счет по убийцам и разбойникам увеличился еще на двадцать девять голов.

— Здравствуйте, Ричард. Меня зовут Станислав Вячеславович Осипов. Рад вас приветствовать в Москве, — невысокий пожилой худощавый человек, с орлиным профилем, сталью в глазах и густой, тщательно уложенной шевелюрой седых волос, в ладно сидящем на нем дорогом костюме встал из-за стола, на котором в глаза сразу бросалось большое количество телефонов с двуглавым орлом на крышках и табличка с указанием должности — "заместитель начальника Федеральной Службы Безопасности Российской Федерации". — Как прошел перелет, хорошо ли вас встретили? Как вам Москва?

Ричард Мейсон несколько опешил от такого неожиданного напора, однако быстро справился с собой.

— Добрый вечер, господин Осипов. Все хорошо, я наконец на земле, Москва мне понравилась. Хотя медведей в ушанках с балалайками я на улицах не заметил. Возможно потому что сейчас середина июля. — улыбнулся Ричард. — Говорят, что они здесь у каждой уважающей себя русской семьи есть.

Несомненно, Ричард, позвольте старику вас так называть. — несколько по простецки ответил Осипов, однако глаза свернули скрытым огнем. — Приезжайте к нам зимой, вот там вы сможете насладиться и русской баней и медведями с балалайками.

— Обязательно воспользуюсь вашим предложением господин Осипов. Обязательно, однако сейчас меня в столицу привел в первую очередь мой бизнес. надо проконтролировать как и что здесь происходит. Вы же знаете что в европе российский рынок важен для нас. Да и длинный перелет из Пекина знаете ли весьма нелегкий оказался. Перед вылетом мне передали от вас письмо, в котором вы выразили крайнюю заинтересованность встречи со мной. Поэтому если вы не возражаете давайте перейдем к делу.

— Суть моего дела такова, господин Мейсон, — добродушный тон веселого и гостеприимного дедушки был отброшен, и из-под маски добродушия выполз жестокий и холодный палач. — на сайте вашей игры некоторое время назад был обнародован ролик, в котором один из игроков в унижительной форме издевается над другим игроком.

У Осипов на скулах заходили желваки.

— Я знаю эту историю, — спокойно ответил Мейсон. — Там все было в пределах игровой механики. Никаких нарушений при этом не было. Ролик кстати очень и очень популярный, главный герой ролика — Явар Кровавый, в очередной раз подтвердил свою высокую репутацию, победив в схватке с более чем тридцатью противниками. Этот ролик, если я правильно помню размещенный три месяца назад, помнится собрал несколько десятков миллионов просмотров. С тех пор на нашем сайте размещено более двух десятков роликов с Яваром в главной роли. И они также пользуются бешеной популярностью. А в чем собственно дело. Там у Явара с этим, Стазисом, какая то странная вражда вышла, причем ее инициатором был как раз этот самый Стазис. — у Ричарда сложилось ощущение, что Осипов сдерживает себя из последних сил, от того, чтобы не бросится на него с кулаками.

А господина Осипова по настоящему буквально трясло от злобы и ненависти:

— Так получилось, что Стазис — аватар моего любимого и единственного внука. Он у меня сирота и он после того случая испытывал невыносимые страдания, даже чуть не

покончил жизнь самоубийством. Он даже сменил расу своего аватара. — голос Осипова кипел яростью. — К сожалению, мы до сих пор не смогли установить личность, скрывающуюся за аватаром по прозвищу Явар.

Осипов сделал останавливающий жест, видя, что Мейсон стал подниматься, чтобы уйти.

— Подождите уходить, господин Мейсон. — Осипов уже справился с собой и говорил более спокойно. — Вы не дослушали меня.

И снова прерывая Мейсона, сказал:

— Суть моего предложения к вам такова. Вы сообщаете мне данные этого игрока и его текущее местоположение. Со своей стороны я обещаю вам и вашей корпорации режим наибольшего благоприятствования, поверьте я вполне ответственно это вам заявляю. В противном случае, в случае отказа, у меня хватит влияния и сил превратить ваш бизнес в России в ад. Вы же здесь порядка миллиарда заработали, да? И еще больше заработаете. Только проявите понимание ситуации. А в рамках демонстрации моих возможностей и доброй воли, примите вот эту вот папку. Там только документы. Почитайте их внимательно прямо здесь. Они даны с параллельным переводом.

И передал Мейсону тонкую папку из дорогой кожи. Мейсон открыл ее, взял в руки верхний лист и стал читать. Так:

— Указ президента Российской Федерации, и так далее... В целях развития... Для придания нового импульса..., - ага, вот основное. — разрешить регистрацию ООО "Развлечения в виртуальной реальности" (100 % принадлежит VR Entertainment) в игровой зоне Крым, с приведением ставки налогообложения в соответствии с законодательством Российской Федерации по игорным зонам. назначит, что один публичный центр виртуального погружения равнозначен...

— Давайте так, Станислав Вячеславович. Мои финансисты изучат этот документ. Также мы посмотрим, как пройдет его принятие и претворение в жизнь. Мы вам дадим ответ через два месяца.

После чего они раскланялись и Мейсон вышел из кабинета...

\* \* \*

В моей реальной реальности шел июль уже к своему завершению. А в игре прошло уже восемь месяцев с момента начала моих приключений. И два месяца после начала чемпионата. Я уходил все дальше и дальше забираясь вглубь человеческих земель. И все ближе подбираясь к черной зоне, которая так манила меня. Впрочем я понимал, что в одиночку там делать нечего. Эта зона не предназначена для таких как я. Потому что как в начале случилось, что со мной был мой питомец Найт и уже тринадцатилетний Арсений, так они и составили всю мою команду. Честно говоря остальным я не доверял. Хотя в игре существовал механизм предотвращающий предательство. По крайней мере прямое. Это прямая вассальная клятва. Механизм подробно не расшифровывался, однако было известно, что сначала надо было стать дворянином и получить или захватить и удержать в своих руках земельный надел, желательно с замком. Когда я об этом узнал, я чуть локти себе не искусал, вспоминая замок, где были гарпии. И теперь я помимо того, что просто играл роль странствующего рыцаря, правда без шпор, я был еще занят тем, что настойчиво искал себе подходящий небольшой замок. Да, да, я был именно странствующим, не знаю как рыцарем, а вот странствующим точно. Что что-то меня постоянно гнало все дальше и дальше. Игра, меж тем, развивалась и развивалась бурно. Появлялось все больше и больше игроков. Они росли в уровнях, активно осваивая подземелья, ферма боссов и квесты и постепенно расселяясь по



всем людским территориям. По крайней мере, почти все "зеленые" и большая часть "охры" уже были плотно населены игроками. Появилось довольно большое количество людей, которые играли, как и я, в "режиме чемпионов", само собой ведь до старта чемпионата оставалось совсем немного. Формировались кланы, в игру были введены огромные деньги. Многие олигархи, поняв какие возможности для реализации своих самых потаенных желаний предоставляет игра, наперегонки ринулись в нее, вводя в нее миллионы и не только миллионы. Эта виртуальная реальность была настолько реальной... например, только потому того, что крестьянин или торговец стоявшие перед тобой не могли быть реальными людьми, хотя бы потому, что ты был здесь первым из игроков, и до меня их тут точно не было, я мог определить, что передо мной НПС. Тест Тьюринга? Не смешите меня, его скорее я не пройду чем стоящий напротив меня стражник с алебардой наперевес. Однако мне это нравилось. Я просто жил здесь, я просто считал для себя, что я здесь как в путешествии с приключениями. Да я могу затребовать выход и вернуться к себе в дом на Земле, однако это не делало для меня этот мир менее реальным. Так вот, об олигархах, они ребята могущественные и у них много денег, в реальностях Земли это означает много власти, и тем не менее их власть там, на Земле не абсолютна и они скованы на самом деле огромным количеством условностей и законов. Здесь же на Терре... Тоже были свои законы, однако они их пока еще не распробовали, и поэтому ринулись сюда самоутверждаться. Причем не только в плохом смысле этого слова. А с этими олигархами пришли и их службы безопасности, формируя дружины будущих баронов и графов. Впрочем до раздачи титулов еще не дошло. По крайней мере я о ней еще не слышал ни в одном из королевств или княжеств земель людей. И поэтому, эти будущие дружины зачастую превращались в обычные банды. А их предводители пытались, с разной степенью успеха и удачи, строить из себя эдаких "крестных отцов". Пару раз я с такими пересекался. Приходилось им объяснять всю глубину их неправоты, заодно при этом вырастал мой счет по заданию "Вершитель Правосудия". И хотя я уже казнил порядка 70 преступников, а убил почти 250, до возжеленного мною титула "Вершитель Правосудия" было еще далеко. При этом бывало, что меня обещались найти в реале и преподать мне несколько уроков. Я уже исколесил все наше Славянинское княжество. Побывал я и в Астартии. Появились и стали доступны игровые чаты, на группу, на рейд, локальный (в пределах прямой видимости), также доступен стал почтовый сервис, причем мне, как обладателю алмазного аккаунта было доступно получение писем в любой точке Терры. Я регулярно получал от своих поклонников письма — признания в любви, посвященные мне стихи, поэмы и песни, приглашения в кланы, на штурмы разных подземелий, просьбы подкинуть денег, или прийти и помочь с заданием. Как я и договорился с корпорацией, я отправлял им ролики в которых были запечатлены мои приключения. Эти ролики кстати пользовались довольно большой популярностью так как координат я не скрывал и часто показывал где находятся интересные монстры и подземелья. Да да. Наше трио в составе меня, Найта и Арсения стало весьма смертоносным и эффективным для прохождения этих самых подземелий. Ведь благодаря Моране я получил в свое распоряжение весьма небольшой но очень эффективный арсенал заклинаний в котором были заклинания исцеления. Поэтому мы довольно легко справлялись. Я с Найтом периодически менялись в роли танков, эдакие танкующий роги из Варкрафта, за счет своей подвижности и ловкости, а Арсений просто замечательно использовал арбалеты, зачастую внося решающий вклад в убийство очередного босса. Рос также и мой рейтинг по очкам славы. Я сознательно рвался в те места, где еще был минимум игроков, или их вообще не

было. Я собирал обильный урожай достижений, разных званий. И соответственно очки славы текли рекой. Конечно же я не был единственным таким умником. Довольно много игроков с "реальным режимом" поступали также. Причем, многие из них собственно просто следовали моему примеру.

Арсений, за прошедшие полгода весьма подрос и окреп. Так как он путешествовал вместе со мной и подвергал себя тем самым опасности я придел его по возможности как можно лучше. Теперь он действительно выглядел как мой самый настоящий оруженосец. Одет он был в кольчужку, неплохую весьма, тонкую, но очень крепкую. Хорошей такой гномьей работы. Длинная, почти ему до колен, на была еще и с длинными рукавами, а сверху переходила в койф, закрывавший мальчишке голову. Кроме того, помимо самой по себе тонкой работы, кольчуга была еще укреплена специальными гномьими рунами знаками. В общем, вполне себе могла выдержать арбалетный болт с пятидесяти шагов. на ногах у него были штаны из довольно прочной кожи полученной из местной разновидности бизона усиленные небольшими металлическими вставками и сапоги, сделанные и более мягкой ткани. Вооружен он был, кинжалом, небольшим щитом, впрочем закрывавшим его полностью, а также у него были арбалеты, из которых, как я уже говорил он научился виртуозно стрелять. Впрочем особыми предметами его гордости были небольшой рог, оправленный в серебро, в который он трубил, когда выступал моим герольдом, например, в случаях когда мы въезжали в какой-либо населенный пункт, и вымпел, который развевался на конце пики. Вымпел представлял из себя треугольник, где на красном фоне, с белой линией в качестве окантовки, стоял вздыбленный черный зверь, чем то напоминающий моего Найта. А почему-бы так и не сделать. Репутация у меня с княжеством была уже "Уважение", поэтому я мог себе позволить подобные выходки. А вот самой пикой пользовался я, взяв несколько уроков у наставника, я довольно сносно научился обращаться с ней сидя на Звездочке. Правда мне пришлось и щит научиться использовать, по крайней мере в седле, потому как я так и ходил в легкой кожаной броне лишь немного усиленной костями. Я даже придумал определенную технику боя, когда сначала сидя в седле вооруженный пикой и щитом, наносил первый таранный удар, а далее по обстоятельствам. если противников было много, я просто спрыгивал с коня, щит и пикой, в моих руках меняли "Пагуба" и "Мор" или "Рассекатель" по ситуации. И добивал врагов уже пешим. Кстати о броне. Я уже собрал практически половину сета "Танцующего танец смерти". Сейчас на мне было уже надеты маска и шарф, перчатки, штаны и мокасины, которые я получил от мага, что жил в башне на Хладной вершине. Это активировало мне уже второй бонус от сета и дало

— **Восприятие +4.**

Да и остальная экипировка надетая на мне была под стать этому сету. и по внешнему виду и по своим параметрам.

И вот за неделю до начала чемпионата, вернее до начала официального расчета рейтинга, на меня была объявлена награда. Причем награда в реальных деньгах. При этом, оповещение о награде было выложено на официальном форуме игры. Мол, вы выкладываете ролик с моим убийством и получаете 200 евро. Второй ролик и вы получите уже 400. Третий — 800 и так далее. Топик был создан игроком 10 уровня. Впрочем, подобные вещи, если и не сильно приветствовались администрацией, то по крайней мере и не преследовались. И за мной началась охота. Десятки игроков пытались атаковать меня, правда они не учитывали, того простого факта, что как только они нападали на меня, вернее даже как только они демонстрировали явное намерение меня атаковать, и табличка над их головами

перекрашивалась в красный цвет они превращались в мясо. Вдруг выяснялось, что в "режиме чемпионов" в который их принудительно переводила игра в бою со мной, эти труотцы и меганагибаторы, ничего не стоят и в общем не могут. Спустя три дня когда, количество казненных мною достигло уже 90, а общее количество умерщвленных убийц приблизилось к 400, я отписался на форуме со словами благодарности автору идеи устроить на меня охоту. Но тут случилось интересная вещь. Стоимость моего килла утроили, а еще добавили, что тем, кто сможет меня захватить в игре живым и удерживать где-либо, будет выплачена премия в 100 тысяч евро. А если при этом будут указаны координаты где именно меня держать и продержат до прибытия некоторых необозначенных лиц, а затем меня передадут этим лицам, то премия составит миллион. И вот тут за меня уже взялись всерьез. Я узнал, все-таки мир не без добрых людей, что отдельные самые продвинутые и богатые кланы стали собирать для моей поимки целые отряды из "реальщиков", как стали называть игроков подобных мне. Кто-то отказывался, но многие соглашались. Все-таки таких, как я, участников чемпионата, было довольно много. В общем, возник какой-то нездоровый ажиотаж вокруг моего аватара. Надо было что-то придумывать. Особенно меня беспокоил Арсений, который разделял со мной все мои путешествия. Да и Найта было бы жалко. Конечно Найт в отличии от Арсения возродится. Пару раз мы чуть было не попадали в засады. Но благодаря чутью Найта и удачи, выходили, как сказать, сухими из воды. Мы эти засады просто обходили. Но однажды мы все-таки попали в западню. Классическая засада в холмах. несколько отрядов загоняло меня. Именно меня. К счастью. В итоге перед тем как принять последний бой, мне удалось увести погоню в сторону и Арсений смог оторваться, Найту я приказал следовать за мальчишкой быть с ним и прикрывать, потому что против почти двух сотен человек в вдвоем выстоять шансов я не видел. И когда они выскочили капкана, я выбрал местечко поудобнее и дал этим орлам бой. И вы знаете я почти победил. В те минуты я наверное превзошел самого себя. Ролик с записью этого боя до сих пор, хотя прошло уже так прилично времени с тех пор, и случилось много разных и интересных событий, висит в самом топе по популярности..."Бойня у трех вершин". хорошее название. Мне нравится и ролик мне нравится. Потому что это действительно была бойня.

Они окружали меня как волки окружают сохатого. Осторожно подкрадываясь. видимо даже еще не веря своей такой удачи.

- Брать живым, — услышал я излишне громко поданную команду.

Видимо, они думают что меня это как то испугает. Лишь на мгновение в голове мелькнула мысль о том, чтобы кинуться на меч и уйти. но какая-то странная неожиданная ярость нахлынувшая на меня, смывает эту мыслишку вон, как ливень смывает июльскую пыль с асфальта.

- Эй, Явар, — это уже ко мне. — Сдавайся и обещаю, что вот лично мы ничего тебе делать не будем, просто свяжем и все.

- Щит льда

- Приди сюда и свяжи, — мой ответ сливается с выстрелами из моих арбалетов, которые у меня в руках. И двое из ста тридцати семи с болтами у одного в глазу у другого во лбу, валятся навзничь.

- Вперед, вперед.

И они всей своей людской массой хлынули на меня.

- Вперед, вперед!!!! — кричу я. Даже уже не кричу, а буквально рычу. И бросаюсь им на встречу.

— Морана!!! Это все твое!!!

— **Боевой транс.**

- Сети, кидайте сети. — и десяток сетей и простых и с какими-то искрами летят в мою сторону.

Пережат. Два росчерка моих мечей. Мне показалось или мои мечи как то странно вспыхнули. А сети тем временем или падают рассеченные или просто пролетают мимо, оплетая тех кто атаковал в этот момент меня сзади.

— **Рывок.** - и я уже в их самой гуще.

Их командир и предводитель еще стоит на ногах, даже рука с топором еще протянута в сторону где я был секунду назад, а голова уже летит отдельным кочаном под ноги его соратников.

— **Восстановление**

— **Боевой транс**

— **Агва Муэрта,** — меня все-таки зацепили, но раны не слишком были серьезны и это не задерживает меня.

Я превращаюсь в страшный, яростный стальной вихрь. Я кричу от ярости и счастья, захваченный упоением сражения. Каждый удар в цель, каждый удар — это отрубленная нога или рука или вспоротый живот, рассеченное горло, разваленное от плеча до груди с удара тело, отлетающая в сторону голова. Мне тоже достаётся, врагов слишком много, удары сыплются градом. Да я большинство из них парирую, но часть меня достаёт. И снова:

— **Агва Муэрта,** — и я опять боеспособен, уже конечно не такой как в начале боя, но еще вполне.

А уже три десятка моих противников лежат не подавая признаков жизни. Ага без головы их вообще трудно подать, эти самые признаки. Замечаю группу магов и лекарей, стоящих в тылу отряда и пытающихся помочь своим товарищам. Маги ничего не могут сделать в этой свалке.

Вот, здорово у меня рывок откатился. Это у меня в поле зрения вспыхнули иконки скилов, сообщая об их готовности. Да я и сам знаю, что у меня есть и что готово.

— **Рывок,** — я волк среди овец. и снова в разные стороны летят чьи-то части тела.

И тут я краем глаза увидел влетающую в меня стрелу будто сотканную из праха. И таких стрел много. На меня наваливается усталость. Мир теряет краски и резкость, все вокруг кажется смутным. И это с учетом моего резиста А вот иконку дебафа "**Проклятие Изида**", с тикающим таймером в 30 секунд, я вижу хорошо. Это нежить? Как он здесь оказался? и ведь прятался раньше, как же я его не заметил. 29... 28... 27...

И снова вихрь вокруг себя. как смогу. А могу я пока плохо и медленно. Мне нужно время чтобы прийти в себя.

— **Агва Муэрта.**

- Недостаточно маны, — это звучит как приговор. но я еще жив и в руки мои держат мечи.

Мне нужно лишь чуть чуть времени. Заодно я вижу, что моим противникам тоже досталось. И они чувствуют себя также хреново. Кто-то просто валится на землю и стонет. Я не теряю время, медленно, но неотвратимо я продолжаю добивать своих противников, закалывая их как скотину. Вокруг просвистело пара болтов. Один ударил в спину под лопатку. Опять вижу смутную черную тень летящую в меня, но уже я готов и принимаю ее на клинки. На этот раз тьма и прах бессильно стекают с клинков на землю. я поворачиваюсь

к нежити, наконец я его вижу. Вот он, сам бежит ко мне. В одной руке короткий посох, скорее даже жезл, в другой кривой истекающий черной дымкой кинжал. Видимо ему очень хочется меня прикончить собственноручно вонзив этот кинжал мне в сердце. Делаю пару шагов ему навстречу. А в спину прилетают еще три болта. Один из них попадает мне в сердце.

Как же мне больно. Падаю на колени, захлебываясь судорогой. Затем как-будто какое-то покрывало стало накрывать меня. Ласково и нежно. Как мать укрывает сына в кровати перед сном. Я чувствую поцелуй на своем лбу.

- Вы получаете благословение своей богини. **"Последний поцелуй Мораны"**. Богиня Морана дарит своему верному служителю три секунды, полностью восстанавливая все его характеристики. Через три секунды вы умрете.

— 3.

— **Рывок.**

— 2.

Мои клинки одновременно входят некроманту в район груди. Стасис.

— 1.

Слитным рывком навстречу я практически разрываю его тщедушное тело.

— **Вы умерли.**

И темнота...

\* \* \*

— Здравствуй Явар, — тихий, глубокий и какой-то... пронизывающий насквозь голос отпечатывается во мне.

— Морана, — шепчут мои губы.

— Да мой верный служитель.

— Спасибо, Морана.

— Я приняла твою жертву мне. Она угодна мне.

— Получено пассивное умение **"Последний поцелуй Мораны"**. В самый последний момент перед своей смертью, когда глаза застилает пелена, Вы получаете поцелуй вашей богини. У вас восстанавливаются все характеристики, ваши раны исцеляются. В течении первых двух секунд вы имунны к любым внешним воздействиям. Продолжительность действия умения — 3 секунды. После этого вы умираете. Примечание. Вы не можете быть исцелены или воскрешены после начала действия умения. Через три секунды вы умираете в любом случае и идете на встречу к своей богине. Воскрешение через 12 часов.

— Спасибо еще раз, Морана.

— Мне понравилось то, как ты сражался. Мне понравились твои храбрость и неустрашимость перед лицом многочисленных врагов.

— Спасибо, Морана, — я просто не знал как себя вести с ней.

А она просто улыбнулась мне. Черные, бездонные глаза, но я почему-то вижу в них теплоту и приязнь. Спокойное, хотя и сильно бледное лицо, небольшие круги под глазами, может быть от усталости? Чуть выпирающие скулы. Нос слегка вздернут. Тонкая линия губ, узкий подбородок. А она симпатичная — моя богиня. И снова ее улыбка.

Спасибо за комплимент, Явар. Я рада, что нравлюсь тебе.

Мы немного помолчали.

— Ты знаешь. Я решила дать тебе еще одну способность. Вернее не тебе, а твоему другу Найту.

— Ваш питомец получает способность "**Чувство врага**". Пассивная. Чувствительность животных гораздо выше чем у людей. Отныне ваш питомец чувствует когда против его хозяина замышляется зло или предательство. радиус действия 100 метров. У всех злоумышленников, которые умышляют зло именно против вас табличка над головой окрашивается красным цветом и вы тут же видите своего врага.

Я просто опустился на одно колено перед Мораной и поцеловал ей руку.

— Иди Явар. Иди. Мне надо еще о кое-ком позаботиться.

И снова меня окружила тьма.

Официальный форум игры буквально взорвали темы, посвященные этому моему бою. Ролик уверенно набирал свои десятки миллионов просмотров. При этом, там же появились многочисленные стенания игроков, которых я убил. Они в один голос утверждали, что больше никогда, и ни при каких обстоятельствах не будут на меня нападать. Так же прокатился слух о том, что несколько человек вылезли из своих капсул седыми, и даже что пара вообще из своих капсул не вылезла. ну в смысле из капсулы были извлечены их мертвые тела. Вроде как сердце не выдержало. Однако дальше слухов это не пошло. Хотя я вот честно говоря думаю, что здесь не обошлось без моей богини. После того побоища охота на меня как-то сошла на нет. никому не хотелось иметь со мной подобного рода дел.

В реальности же Земли я за себя не опасался, потому как считал, что никто не сможет связать меня и моего аватара. Реально только мой брат знал все. Поэтому за свой тыл я был совершенно спокоен. А всерьез подумывал, отправить Арсения к дяде, однако потом мне рассудилось, что слишком многие знают что он сопровождает мне в приключениях, и поэтому... в общем мне показалось, что со мной ему будет безопаснее, как ни странно бы это звучало.

А затем грянул чемпионат. Вот это была потеха. Миллионы и миллионы претендентов. Да что там, 126 518 762 человека, игравшие за все расы приняли участие в чемпионате. По крайней мере именно такой был в первый день рейтинг. И на первой строчке этого рейтинга с уже довольно приличным отрывом лидировал Явар Кровавый. Приятно однако. Дело даже не в деньгах. А именно в этой самой единичке перед моим именем. Мда. Олимпийским чемпионам даже и не снилась такая конкуренция. Тем почетнее станет победа. А затем начались чудеса. Во второй день число участников чемпионата сократилось сразу в сто раз. Вот так вот бах и вместо 126 с половиной миллионов всего 10 750 824. В третий день их количество уменьшилось еще в десять раз. И претендентов осталось меньше одного миллиона. Официальный форму наполнили мегатонны слез и стенаний. Ну да, я понимаю, смерть в "режиме чемпионов" здесь не сахар. А вообще, стала складываться интересная пропорция. Примерно семьдесят процентов участников чемпионата были бойцами. Воины, охотники, маги, разбойники, шаманы, паладины и прочие рыцари, даже несколько сотен боевых жрецов было. А остальные тридцать процентов — это разного рода мастера, в основном кузнецы, хотя встречались и другие профессии типа алхимиков или даже поваров. Далее конечно статистика выходов из чемпионской гонки приняла более спокойный характер. ну там от пятидесяти до ста пятидесяти тысяч в день. Стала даже оформляться некая группа игроков, которая активно стремилась сократить свое отставание от меня. Однако приблизиться ко мне им никак не удавалось.

А мы с Арсением и Найтом продолжили свои путешествия. Теперь я активно искал себе подходящий замок. Потому что наконец произошел один очень важный момент в моей игровой жизни.

— ...задание "Вершитель Правосудия" выполнено. Предлагается к выбору награда. Титул "**Вершитель правосудия**". Дает право входа в любые населенные пункты людской расы днем и ночью беспопытно, дает скидку в 30 % при покупке любых товаров в поселениях всех королевств, уравнивает обладателя данного титула в правах и обязанностях

с обладателем титула барон или сотник княжеской дружины, за исключением земельного надела, увеличивает на 30 % получаемые за совершение правосудия очки славы и денежную награду) или титул "Охотник за головами" (увеличивает денежную награду за каждую голову преступника переданную властям на 100 %, увеличивает на 100 % получаемые за совершение правосудия очки славы)

— Титул **"Вершитель Правосудия"**

— Помните, что вы Вершитель именно Правосудия, а не собственной мести или каких-то чьих-то интересов. За вашими решениями наблюдает специальный ИскИн. Признаком справедливого вердикта является полное онемение того, в отношении кого вынесен вердикт. После вынесения вердикта до самой казни приговоренный лишается возможности двигаться и говорить. В случае, если справедливый вердикт вынесен вами в отношении двуживущего, он лишается возможности как-либо двигаться или говорить, у него отключаются все виды чатов и почта. До приведения приговора в исполнение двуживущий не может покинуть игру никаким способом за исключением экстренного отключения.

— Выбор сделан. Вам надлежит прибыть в столицу княжества город Святежград для аудиенции у князя в течении одной недели. В ваш инвентарь помещены два свитка телепорта. Один до города Святежграда другой до любой известной вам точки княжества.

— Получено достижение **"Первый Вершитель"**. Вы Вершитель Правосудия для всей человеческой расы

— Репутация с Двуреченским княжеством повышена до **"Почтение"**

— Репутация с остальными королевствами и княжествами расы людей увеличена до **"Уважения"**

Слетал я туда, в стольный град. Там, при большом стечении народа, так сказать, в торжественной обстановке наш князь Мстислав вручил мне символ Вершителя. Довольно увесистый кругляш из какого-то полупрозрачного камня как будто наполненного белесосиним туманом на котором был барельефом вырезан глаз наверху, а под ним весы и меч. Вся эта красота была вделана в довольно массивную оправу из золота и платины.

— **"Камея Вершителя Правосудия"**. Является знаком и печатью. Также является знаком — верительной грамотой, удостоверяющей ваше дворянское достоинство во всех людских землях. Неразруσιμο. Невозможно потерять. Нельзя продать или передать. Носится на шее поверх одежды. Не занимает слота экипировки.

Так сказать я практически Фемида этого мира. Далее князь выдал вдохновенную речь по поводу того, что вот наконец появился первый Вершитель Правосудия среди двуживущих. Вручил мне он также грамоту о моем дворянском баронском достоинстве и...

— Необходимо зарегистрировать в княжеской геральдической палате свои цвета, герб и девиз в течении тридцати дней.

Да я то и не против. не долго думая выбрал цвета своего вымпела. И вообще мне мой вымпел нравился. Поэтому сделал его своим гербом. Простой и лаконичный вышел.

В треугольного герба красного цвета, окаймленного серебряной широкой линией стоял на задних лапах черный ягуар с оскаленной пастью и выставленными вперед передними лапами, будто он кого-то бил ими.

Так мой вымпел стал еще и моим гербом. И вот теперь мы рыщем по человеческим землям в поисках какого-нибудь заброшенного замка. Вспоминая свой первый опыт с замками, что был в самом начале, я пришел к выводу, что видимо я что-то где-то не



досмотрел, видимо там сработала какая-то ловушка. Поэтому тогда и произошел этот казус. Теперь же имея гораздо более высокое восприятие я уж постараюсь все ловушки обойти.

И вот сейчас мой маленький отряд пробирался по лесной тропе, которая вела нас по направлению к невысоким горам, так же заросшим лесом. И судя по карте нам нужно еще пройти около тридцати километров. несмотря на то что эта локация была красной, местные животные нас пока не трогали, видимо их очень хорошо отпугивал мой Найт. О неплохо сохранившемся, как гласила местная легенда, замке, я узнал находясь в гостях у бургомистра Аудмела, небольшого города, расположенного на западе королевства Дории. Этот город тысяч на двадцать жителей, был столицей небольшой области и находился от нас уже в трех днях пути. Туда в свою очередь меня привела моя непоседливая натура и большая банда, которая промышляла в лесистой местности между Беллвиллем, столицей одноименной провинции и Аудмелом. Так вот, разобравшись с этой бандой я решил в Беллвилл не возвращаться, а продолжить путь и поискать что-нибудь интересное на западе Дории. Там начинались лесистые горы, переходящие затем в огромный Таанский лес, который по словам местных был непроходим и не заканчивался нигде. Эти лесистые горы были красной зоной и там я ожидал найти возможно что-то интересное. В смысле, какой-нибудь более-менее сохранившийся замок. Погостил я у бургомистра всего пару дней, в честь моего появления им был дан бал, где собралось все здешнее высшее общество. Даже пара местных баронов там оказалась. Я не большой знаток этикета и еще не приобрел столичный лоск, хотя и бывал принят в обществе когда оказывался в каких-либо столицах. Моя личность становилась все более известной и популярной. Вот и здесь я хорошо провел время. И дни и ночи. Во всех смыслах этого слова.

И вот во время мужских посиделок за бокалом вина, когда меня спросили о моих планах, а я этими планами поделился, в разговоре всплыла местная легенда про замок, находящийся в глубине Таанских гор. Как раз эти невысокие горы, покрытые лесом и служили границей того самого Таанского леса. Легенда гласила, что вот стоит старый замок еще до "Стодневного ужаса" построенный, и де он вполне себе сохранился, и де там в том замке обитают то ли нежить, в которую обратились прежние обитатели замка, то ли лесные гоблины, которые прежних обитателей замка извели. В любом случае, туда никто не заходил уже многие многие годы, а если и заходил, то об этом ничего не известно, потому как никто видимо и не возвращался. Это вызвало у меня большой интерес и разузнав более подробно о месторасположении этого замка я туда и отправился.

Чем ближе мы подходили к замку, тем мрачнее и неуютнее становилось все вокруг. Постепенно затухали звуки и краски леса. его будто покрывала какая-то серая пелена. Лес становился все мертвее и мертвее, все чаще встречались перекрученные стволы, мертвые ветви, небо окончательно затянули низкие серые облака. И тишина. Мертвая тишина. Мы с Арсением спешили и шли медленно и аккуратно, ведя наших лошадей на поводу. Однако из-за того что звук, как мне казалось разносится по всей округе, я просто обмотал копыта Звездочки и Алсы, как звали лошадку Арсения, тряпками. После этого мы пошли гораздо тише. Отправил Найта вперед на разведку. Однако все было в округе спокойно, тихо, пусто. Причина этого спокойствия обнаружилась при подходе к замку. Все достаточно тривиально. В замке образовался местный филиал ада. По крайней мере я так истолковал клубы черного дыма извергающиеся откуда-то из недр крепости. При этом никакого пожара не наблюдалось...

Единственным сильным впечатлением от захвата замка была вонь. Даже моя

замечательная рубашка, снятая мною с некроманта и та меня не спасала. Демоны они такие демоны. Вонючие они. Видимо рассчитывая на свою силу и многочисленность они не озаботились даже тем, чтобы запереть ворота. Это была картина маслом. называется не ждали. Нет, ну реально. Во дворе буквально картинка — бесы варят грешников. Двор довольно большой кстати, заставлен чанами. Под чанами разведен вполне такой приличный костер. Сначала я подумал, что это нефть так вот дымит или резиновые покрышки. но нет. Это такое свойство демоническое, помимо вони, у демонов огонь почему то дает сильно черный густой дым. В роли грешников выступали другие бесы и демоны. Хотя и люди также в котлах присутствовали. Сначала я подумал, что мы попали на местный банный день. Однако судя по выражению лиц и морд купаемых они испытывали отнюдь не удовольствие. И тут заходим втроем. хотя если считать еще наших коней, что Арсений вел на поводу, то вообще пятеро. Дальше немая сцена. Все, буквально все, и те кто был в чанах, и те кто был рядом повернули свои головы в нашу сторону и на нас скрестилось наверное сотни две глаз. И повисла гробовая тишина, даже по-моему огонь под котлами перестал трещать и гудеть. Тут у меня шевельнулась мысль, что похоже мы конкретно попали.

— Сеня. если ты увидишь что меня окружили и связали боем, я тебя умоляю, садись на коня и деру давай. — шиплю я своему оруженосцу и товарищу не поворачивая головы.

А в повисшей тишине мои слова разлетаются по двору будто я ору во всю глотку. ну я и заорал.

— Во имя Мораны!!!

— **Боевой транс.**

— **Рывок.**

На мечах темная дымка от Мертвой воды. Я успел срубить головы пятерым бесам, прежде чем они очухались. И взялись за меня всерьез. Сами по себе они слабые. Проблема в том что их много. К бесам присоединились демоны, да и люди тоже. Видимо все-таки действительно был у них тут банный день. И я понял, что сейчас мне тут ничего хорошего не светит. Особенно, если еще кто-то придет на помощь из донжона. Смотрю все демоны сосредоточены на мне. Арсений отстреливает особо ретивых. Найт прикрывает Арсения. Да и Звездочка рядом. Эту тактику боя мы отрабатывали. Найт не только прикрывает Арсения, но и подчищает демонов сзади. но все равно противников слишком много. Пяти минут боя еще нет, а уже почти 30 тел демонов валяется на камнях двора...

И все-таки мы победили и двор, усеянный порубленными, простреленными тушками с рогами, хвостами и копытцами остался за нами.

Немного отдохнув мы решили пройти внутрь. Донжон был не очень высок. В пять этажей. И в принципе для нас не составило большого труда подняться наверх, постепенно зачищая этаж за этажом. ну да демоны. Сильные. Чем сильнее демоны тем их становилось меньше и меньше. если на первом этаже донжона их было 10 двухметровых, то на последнем пятом был один, огромными рогами и перепончатыми крыльями высотой почти под потолок. Он нес какой-то пафосный бред про то, что все перед ним падут и что де он тут поставит всех людей на колени. Потом он призывал помощников, потом он что-то колдовал. Правда трудно колдовать с арбалетными болтами во рту, особенно если они при этом еще и взрываются. В общем, через пятнадцать минут демон с труднопроизносимым именем Ицпа-и еще что-там-тль, как то обиженно скончался буквально у нас с Арсением и Найтом на руках, ну и лапах. хотя вот пятый этаж донжона мы при этом разнесли практически полностью.

После смерти демона и сбора положенного, хотя для меня и не сильно интересного лута, я задался вопросом.

— А откуда тут взялись демоны?

При этом я видимо задал его вслух, так как и Найт и Арсений повернулись ко мне и как-то одновременно пожали плечами. После этого мы отправились наведаться в местные подвалы, и именно там я рассчитывал получить свой приз.

— Найт ты что-нибудь учуял? — спрашиваю у своего ягуара. Тот отрицательно качает головой.

Я вот тоже не смотря на все свои сорок восемь единиц восприятия ничего не вижу. Ладно.

— Так слушайте внимательно. если что, бежим быстро и вообще не задерживаемся. — все, и Найт, и Арсений согласно кивают. — Я начинаю.

Мои руки снова, как и тогда в самом начале ложатся на кристалл. Сердце замка вспыхивает и сообщает мне о том, что он разряжен. Это не страшно. Я хорошо подготовился. У меня для этого есть все необходимое. Даже запасец имеется на всякий случай. И что надо отметить, я угадал, что прихватил этот запасец с собой. Потому как на этот раз кристалл Сердца оказался очень прожорлив до энергии. Так что два миллиона евро вылетели у меня "в трубу" ну в смысле ушли на запитку Сердца Замка. И вот наконец.

— Ваши права на замок Локсхем подтверждены. Прежний владелец замка колдун аль-Гатид, низложен и изгнан. Вы вправе занять его место. Отныне этот замок является вашей собственностью, а вы его владелец, пока вы живы или пока у вас его не отберут.

— Вам доступен интерфейс управления замком.

— Доступно задание "Восстановление баронства". Описание: Баронство Локсхем раньше было весьма обширным и богатым, однако все в прошлом. Сейчас все в руинах. Вам дается шесть месяцев чтобы восстановить свое баронство в всем его прежнем великолепии. Границы отмечены на вашей карте. У вас также есть трехмесячный срок, в течении которого ваш замок и ваше баронство недоступны для любого вида вторжения. Примечание: кроме исполнения сценариев связанных с вами. награда: Замок, титул барона Локсхемского. Отказ/провал: разрушение замка. Принять: да/нет

— Принять

Само собой принять. Отлично, теперь надо определиться с управляющим. Однако, меня почему то царапало имя увиденное мной в сообщении.

Аль-Гатид, аль-Гатид. Где-то я уже слышал это имя. Ах точно же, его имя мелькало при рассказе о том, что сейчас даже не только брошенные замки захватывает разнообразная нечисть типа нежити или демонов, но и даже замки вполне себе обжитые, с живыми хозяевами тоже вот подвергались внезапным нападениям, и что там как раз этого аль-Гатида и видели, как раз во главе этих самых войск вторжения.

Внезапно выскочило сообщение:

— Задание "**Зачистка Юга**". Уникальное. Групповое. Для группы 100+ участников. Уровень задания: 150. Описание: Могущественный колдун-отшельник аль-Гатид, живущий на Юге, поддался посулам нежити и переметнулся на сторону Тьмы, став могущественным личом-некромантом. Сейчас, в своем замке в Южных горах, он работает над открытием портала, чтобы призвать многочисленные легионы нежити, которая сможет ударить в тыл человеческим королевствам. Необходимо предотвратить открытие портала, уничтожить замок и убить мерзкого некроманта. Награда: персональная — повышение репутации с

Княжеством Двуречья до "Превознесения", с Астартией до "Почтения", с остальными королевствами людей до "Уважения". 10 000 очков славы, вариативно. Для членов вашей группы — повышение репутации с королевством Астартия и другими королевствами людей на одну ступень, опыт, если применимо, два масштабируемых предмета экипировки на выбор, качества не ниже "Уникального". Штраф за отказ после принятия задания к выполнению: понижение репутации со всеми королевствами людей до "Враждебность". Штраф за отказ от задания: нет. Штраф за провал: вариативно.

Меня ждало новый вызов, новый поход, новые места...

...Тропа вилась между валунами, поднимаясь все выше и выше по направлению к к проходу между двумя невысокими горами. Наконец они добрались до довольно широкой и ровной каменистой седловины. Было примерно три часа дня. Я оглянулся назад. Серые тяжелые тучи, прочно затянувшие собой небо, плотно нависали над оставленной позади широкой долиной, зажатой с двух сторон высокими хребтами. То тут, то там, из расселин в камнях, которыми была она усеяна, поднимались столбы пара, перемешанные с почти черным дымом. Долина вечного сумрака, как она была отмечена на моей карте полностью оправдывала свое название. В ней постоянно царили сумрак и зной, днем немного освещения добавляло солнце, свет которого едва пробивался сквозь пелену облаков и сумрак получался серым, а ночью тьма, подсвеченная отсветами пробивающейся через трещины лавы, делало сумрак багровым. Буро-зелено-желтый лишайник и камни, мелкие и острые, как бритва. Редкие чахлые кусты усеянные длинными острыми ядовитыми колючками вместо листьев. Валуны разбросанные по всей долине в беспорядке. Вот и весь пейзаж. Воистину правильно названа эта местность. Переход по этой долине тяжело дался моему отряду. Двести человек вышли из ан-Анзура две недели назад. Десятидневный переход через пустыню, хоть и прошел относительно спокойно, но дался нам нелегко. Порталы в пустыне не работали. Пришлось идти, преодолевая жару, песок и ветер. И хотя в составе были и маги воды, создававшие для нас свежую и холодную воду, и маги воздуха, которые ухитрялись уменьшать воздействие жары, двадцать человек не выдержали и покинули нас несмотря на огромные штрафы в репутации, которые они при этом получили. Наконец мы достигли Южных гор. Еще через день мы вступили в эту проклятую долину. После чего последовали еще два дня, наполненные частыми, почти непрерывными атаками мелких, но многочисленных пустынных ифритов и довольно сильных огненных элементарей, которые атаковали нас и с воздуха, и с земли, и даже из-под земли вымотали нас, но мы продолжали движение к нашей цели, невзирая на то, что наши ряды постепенно редели. Кого-то успевали воскресить пара жрецов, что была с нами. К сожалению это происходило не всегда, и тогда наш отряд лишался очередного бойца, улетавшего на ближайшую точку воскрешения, находящуюся в сотне километров от нас.

Собственно до цели оставалось совсем не много. Найд, до этого посланный мной на разведку, вернувшись показал мне через образы, что эта седловина была входом в довольно глубокое, но не очень длинное, всего лишь километров пять, ущелье, в верхней части которого как раз и стоял замок аль-Гатида, некроманта, который и был нашей целью в этом походе. Некроманта надо было убить, а замок разрушить. По крайней мере именно так было сформулировано задание:

— Задание "**Зачистка Юга**". Уникальное. Групповое. Для группы 100+. Уровень задания: 150. Описание: Могущественный колдун-отшельник аль-Гатид, живущий на Юге, поддался посулам нежити и переметнулся на сторону Тьмы, став могущественным личом-некромантом. Сейчас, в своем замке в Южных горах, он работает над открытием портала, чтобы призвать многочисленные легионы нежити, которая сможет ударить в тыл человеческим королевствам. Необходимо предотвратить открытие портала, уничтожить замок и убить мерзкого некроманта. Награда: персональная — повышение репутации с

Княжеством Двуречья до "Почтения" с остальными королевствами людей до "Уважения". 10 000 очков славы, вариативно. Для членов вашей группы — повышение репутации с королевством Астартия и другими королевствами людей на одну ступень, опыт, если применимо, два масштабируемых предмета экипировки на выбор, качества не ниже "Уникального". Штраф за отказ после принятия задания к выполнению: понижение репутации со всеми королевствами людей до "Враждебность". Штраф за отказ от задания: нет. Штраф за провал: вариативно.

Я скомандовал большой привал и ночевку. Стали разводить костры, чтобы приготовить пищу, а Харви, маг воды сто тридцатого уровня, быстро наколдовал нам свежей чистой воды. А сам немного отошел немного в сторону. Мне надо было обдумать наши дальнейшие действия. Завтра мы будем под стенами замка и...

Грохот буквально вспорол мертвую тишину этого мрачного места. Сильный подземный толчок сбил некоторых людей с ног. У противоположного края седловины у входа в ущелье вспух огненный цветок взрыва, будто взорвался артиллерийский снаряд или авиабомба. Когда пламя опало моему, я увидел высокого, где-то под два с половиной метра демона. Перевитое мышцами сухощавое темнокрасное тело, длинный хвост со стальным наконечником на конце. Мощные рога выходившие из лба, затем проходя рядом с головой и изгибаясь, уходящие за спину, заканчивались у его лопаток. Перепончатые, довольно большие крылья. В общем, демон весьма впечатлял.

— **"Стасис, демон"**, — сообщила мне табличка высветившаяся над его головой.

Ба, знакомые все лица. Вернее знакомое имя, но совершенно изменившиеся персона.

Я не знал, что Стасис решился на изменение расы. Ах да, раньше то он был Стазисом. Одну букву в имени заменил. Уровня нет, значит тоже в "режиме чемпионов" играет. Мда, эффектное появление. Стоп, а что, в игре появилась новая игровая раса?

Не знал, что можно стать именно демоном. Тифлингом да, а вот демоном... Странно. А вот как был он позером и любителем дешевых спецэффектов, так и остался.

Впрочем не таких уж и дешевых, я заметил, что многие из моего отряда смотрят на Стасиса с явным выражением ужаса на лице. А тот явно доволен произведенным эффектом, чувствуя их страх. И он сделал шаг в нашу сторону. Однако, нельзя медлить.

— К бою, — первая моя команда, — занять круговую оборону. И шагнул навстречу демону.

— Тихо, Явар, тихо, — проревел, обращаясь ко мне демон. — Спокойно. Я тут один, и пришел исключительно за тобой. Для меня твои шестерки не представляют никакого интереса. Я даже дам им спокойно уйти. Пусть убираются на все четыре стороны. А вот ты отсюда не уйдешь. Мой покровитель, мой бог-демон, великий и ужасный, дал мне силу и дал мне специальный камень для твоей души. Сейчас мы сразимся один на один. А когда ты будешь умирать у моих ног, а умирать я тебя заставлю долго и мучительно, я достану из твоей груди, твое живое еще сердце. Потом я помещу твоё сердце в этот камень, и твоя душа войдет в него, вслед за твоим сердцем. И станет этот камень для твоей души темницей на веки вечные.

— Вы получили задание **"Здесь и сейчас"**. Легендарное, индивидуальное. Описание: Здесь и сейчас для вас все и решится. Все линии судьбы сошлись в одной точке. Во тьме демонической бездны, повелитель демонов создал могучий артефакт "Камень-портал в темницу душ". Он передал этот камень своему самому близкому ученику. В камень можно заключить одну душу одного игрока на неопределенный срок. Было нарушено равновесие

мира и соглашение богов. Победите Стасиса, ученика Абаддона бога-демона Тьмы. Заключите душу Стасиса в камень и разруьте его, тем самым уничтожив душу Стасиса. Восстановите равновесие мира. Отказ от задания — невозможно. Задание принято. Провал задания: ваш аватар лишится души и будет полностью уничтожен. Восстановление аватара невозможно. Награда при успешном выполнении задания: Победа в чемпионате.

Ух ты. Как все запущено. Легендарное задание, полная потеря аватара. В корпорации народ с ума что-ли посходил?

— Стасис или как там тебя. Мы уже не первый раз с тобой встречаемся. Каждый раз ты жалко сливаешься, — прокричал я ему. — Каждый раз я добавляю твою очередную голову в коллекцию голов убийц и разбойников. Ты ничтожество и никчемный неумеха. Твой новый облик мне нравится и твоя голова с такими замечательными рогами, которые видимо тебе наставила твоя жена, займет центральное место в моей коллекции. Впрочем, я сомневаюсь что у тебя есть жена. Ты видимо сменил пол. наверное у тебя есть муж, тот самый, твой недоделок бог-демон, который их тебе заделал. А может тебя оскопили и ты теперь евнух и в игре и в реальности?

Демон был полностью обнажен, но первичных половых признаков у него почему-то не было заметно. Вот я и решил, воспользоваться этим и попытаться вывести врага из душевного равновесия, да и подбодрить соратников не мешало. А то совсем бледно стали выглядеть. Их хохот, а также то, что демон сначала посерел (видимо так на его коже красного цвета выглядел отлив крови от лица) потом приобрел какой-то ярко пунцовый оттенок, показало, что я достиг своей цели.

Нас разделяло наверное метров сорок. Вдруг я почувствовал движение магии. Огромный прозрачный купол диаметром метров в сто накрыл место предстоящего боя отрезав меня от моих союзников и Найта. Впрочем, меня это не сильно беспокоило. Я не сомневался в победе, лишь только какое-то странное предчувствие, ощущение того, что что-то не так. Слишком был самоуверен Стасис.

— Ты сейчас наверное думаешь, почему я столь самоуверен? — угадал мои мысли демон. — Я скажу тебе. Помнишь, что я говорил тебе в нашу вторую встречу, что найду тебя в реале. Так вот да, хочу сказать тебе, чтобы знал и боялся. Мой дед — большая шишка. И он многое может. Очень многое. И да мы тебя нашли. И да в ближайшее время ты почувствуешь на себе всю нашу любовь к тебе.

— Ооо, — протянул он, — я вижу ты мне не веришь? Чтобы ты мне поверил я скажу только, что сейчас твой брат его жена, его друзья тоже с женами и много много детей празднуют день рождения твоего племянника, как раз на твоей даче. И вскоре они познакомятся с большими, сильными, а главное жестокими дядями из отряда по борьбе с терроризмом из ФСБ, которые думают, что под видом детского праздника, у тебя на даче проводится подготовка к крупному теракту. И им приказано действовать по самому жесткому варианту. Кто среди присутствующих главный террорист ты сам догадаешься? Кстати, этот самый главный террорист будет убит во время захвата, так как этот самый террорист спровоцирует массовую бойню и убьет множество гражданских. Хаха. Ты побледнел? Смотрю глаза забегали?

— Ах, да, — продолжил он свой монолог. — Ты видимо сейчас думаешь наверное, почему я так с тобой откровенен, ведь все записывается. Сообщу специально для тебя, что мы действуем в тесном сотрудничестве с администрацией. Внутри этого купола невозможна запись звука. Только видео. Так что, Явар, или как там тебя — Виталий Кузнецов? Через

минуту начнется штурм и с тобой будет окончательно покончено. Хаха смешная тавтология вышла.

— **"Рывок"**, — я ударил не раздумывая более.

Появившийся у меня в руках **"Рассекатель"**\* вошел Стасису точно в левую часть груди, а мы оба покатались по земле. Мгновение, и я на ногах. **"Рассекатель"** вырвало у меня из рук и он остался в теле Стасиса. Выносливость на нуле.

— **"Восстановление"**, — мое тело оживает под освежающей меня волной, я снова готов действовать.

Стасис по странности еще жив, несмотря на то что мой меч торчит из его груди, а из широкой раны потоком хлещет кровь. Но проходит мгновение и меч выпадает из раны, кровь перестает течь, а рана затягивается буквально на глазах. Регенерация у него замечательная, а видимо в сердце я ему не попал.

— **"Агва муэрта а лос эспадас"**\*, - мелькает в голове, а мои верные **"Пагуба"** \*и **"Мор"** \* покрылись иссиня-черной дымкой.

— **"Боевой транс"**.

Мгновение и я рядом с демоном, который уже поднялся на одно колено, но еще явно до конца в себя не пришел. Выпад. **"Пагуба"** с тихим свистом влетает в горло демона затыкая ему рот.

— Что, отрывка демоническая, не ожидал? — хриплю ему в лицо, во мне бушует ярость. Я вижу в глазах Стасиса ужас, сжавший его сердце. Я вижу онемение страха, сковывающее его тело.

— **"Во имя Мораны"**, — ору я. Он вскидывает перед собой в инстинктивном защитном жесте. Я же закручиваясь в круговом движении, бью горизонтально обоими мечами слева направо.

Сначала **"Мор"** отрубает выброшенную вверх руку демона по локоть, и сносит ему верхнюю часть черепа, а затем, потом **"Пагуба"**... Голос Ауры громом врывается в мое сознание, сбивая мне удар. И **"Пагуба"** вместо того, чтобы окончательно снести голову демона с плеч уходит вниз и разрубив грудную клетку демона почти до половины застревает в ней.

— Виталий. Множественное проникновение по всему периметру. Вооруженные люди...

Мне бы добить демона, но у меня не остается и секунды лишней. Все поле зрения закрывают картинки выведенные с Аурой с камер вокруг дома. А там...

Вот ворота во двор распахиваются от удара и во двор влетает броневик. Вижу как отлетевшая створка ударила по проходившему как раз мимо мужчине, не вижу кто это, но судя по нарядной одежде это кто-то из гостей. Того от удара отбросило к воротам гаража, как сломанную куклу.

Вижу как через забор перепрыгивают вооруженные люди, одетые во все черное. Закрытые шлемы, тяжелые бронежилеты делают их похожими на исчадий ада и часть из них бежит к дому, а часть к накрытым на полянке перед баней столам. Вот они бросают гранаты и открывают огонь на поражение. Падают убитые, гости начинают разбегаться...

— Меню. Выход.

— Во время текущего сценария выход из игры невозможен...

Однажды я видел во сне сон-ужас. Это было в детстве. В том сне все было как взаправду. Я все в нем чувствовал и ощущал. Мне было там очень страшно. И когда в этом



сне степень ужаса переступила некую черту, которую я не смог выдержать, я просто вырвал себя из этого сна. Это было ужасно болезненное ощущение. Я потом несколько дней болел. И сейчас было точно также.

Я должен быть там. Спасти, защитить.

— Аура, открыть капсулу.

— Вы уверены? — спокойный бездушный голос лишает меня последних крох самообладания

— АУРА! ОТКРЫТЬ КАПСУЛУ!!!! — ору я.

— Капсула....

Вокруг меня все потемнело, потом я ощутил себе уже лежащим в капсуле. Вокруг моего тела еще был гель. Я вылетел из капсулы, как вылетает пробка из бутылки шампанского, сорвав крышку с креплений. Я стою на ногах, согнувшись. Меня качает от странного изнеможения. В глазах все плывет. Какие-то световые пятна, искры. Содержимое моего желудка на полу передо мной. Я никак не могу прийти в себя. Чувствую как по ногам течет кровь из разорванных гениталий.

Сквозь стены слышу приглушенные выстрелы, крики боли, взрывы гранат. Громко кричат от ужаса дети. Все сливается в какую-то гомерическую какофонию. Значит этот Стасис не соврал.

— Задание "**Здесь и сейчас**" провалено. Ваш аватар лишается души, которая будет переправлена в темницу бездны. К сожалению игра для вас закончена. Вы лично больше не сможете подключиться к нашей игре. Желаем удачи. — Вижу отчетливую надпись перед собой. Спустя пару секунд вижу перед глазами в поле зрения знакомый интерфейс. Я еще в игре?

— "**Восстановление**" — хриплю я. — "**Агва Муэрта**"\*

По моему телу пробегает волна изумрудного цвета, потом меня окружает темная дымка и тут же впитывается внутрь меня. Становится легче. Мысли обретают кристальную ясность. Тело перестает дергаться. А вот ярость никуда не делась. Она все еще со мной. И каждый новый выстрел, каждый новый крик добавляет к ней еще и еще. Странно, но я вдруг оказываюсь в своих доспехах танцующей смертной тени, а руки сжимают... "**Мор**" и "**Пагуба**"? Не важно сейчас, нет времени, чтобы разбираться. Слышу как за дверью раздается дробь шагов. Скорее всего несколько человек, видимо группа захвата. Это наверняка за мной.

От тяжелого удара дверь распаивается и в комнату залетает несколько гранат.

— "**Воздушный кулак**", — и они улетают обратно в коридор, в котором и взрываются. Вспышки света, дым, слышны крики боли и ярости.

— "**Ледяной щит**", "**Боевой транс**" — И я шагнул в коридор...

Я их не убивал. Я их выводил из строя, отсекая каждому кисть правой руки и стопу левой ноги. И сейчас они все заняты попытками остановить кровотечение и сохранить тем самым свои жизни. ВСЕ, кто ворвался во двор и дом. Пусть пока этим и занимаются. Мне же надо заняться их жертвами. "Мертвая вода Мораны" творит чудеса заживляя раны, но вот воскресить убитых она не может. А "Живой воды Живи" у меня нет. Способностей не достаточно было чтобы выучить. Вот и не могу воскресить я мертвых. Я шел по двору залитому кровью, тяжелый запах которой смешивался с острым запахом сгоревшего пороха. Шел, осторожно перешагивая через тела убитых мужчин, женщин, детей. Я искал своего брата. А когда нашел, просто стоял и молча смотрел. Я смотрел на изрешеченное тело брата,

который перед смертью видимо пытался закрыть собой своих жену и сына. Валентина и Степа лежали тут же.

— Встреть их Морана. Прими и утешь, — шепчут мои губы.

— Аура. Ты сохранила все записи произошедшего? — обратился я к Искину, но ответом мне было только молчание. Ах да, это же имущество корпорации. А они ведь сотрудничают, как говорил Стасис.

Тогда поступим по другому. И я пошел собирать свою жатву.

Мы в широком холле на первом этаже моего убежища. Тридцать пар глаз со страхом следят за тем, как я прохаживаюсь перед ними. И я вижу этот страх. Вперед и назад. Вперед и назад.

До этого я их по очереди спокойно связал, влил чуть чуть исцеления, чтобы не загнулись раньше времени от кровопотери и рассадил рядком вдоль стены. наконец я остановился посреди комнаты около стола на котором стояла видеокамера включенная на запись.

Вперед и назад. Вперед и назад.

Тридцать багровых табличек над головами с именами и званиями. Тридцать убийц передо мной.

— Майор Михеев, — обратился я к одному из них. — Вы из присутствующих самый старший по званию. Вы осуществляли руководство операции?

— Да, — сипло, видимо от волнения у него свело горло, ответил мне большой, крепкий мужчина лет тридцати пяти.

— Объясните причину применения боевого оружия против некомбатантов. Против мужчин, женщин и детей, которые просто отмечали день рождения одного из мальчиков, который тоже здесь был вами убит. Которые жили в своей стране. Были ее гражданами. Которые ни в чем не провинились, — мой голос постепенно повышался.

— Почему вы их убили, — я просто ору это ему в лицо. Он вздрогнул, но промолчал, просто опустив голову.

Заставив себя успокоиться, я продолжил.

— Итак, я повторю вопрос. Кто отдал приказ на проведение этой операции, кто отдал приказ на применение оружия.

Однако майор продолжал упорно молчать.

— Хорошо. Вы видимо надеетесь на то, что сейчас примчится кавалерия, которая вас спасет, все здесь в том числе и меня зачистит и вы останетесь живыми и безнаказанными. Хотя не совсем целыми. Но я вот на вас потратил немного силы и да, со временем у вас ваши ступни ног и кисти рук отрастут, если только вы выживете сейчас. Только ваша надежда напрасна. Как я позаботился о вас, так я позабочусь о всей той кавалерии, что сейчас на всех парах мчится сюда. Итак, — я оглядел их всех, — я клянусь Мораной, что сохраню жизнь и даже вылечу, того кто честно мне расскажет как такое произошло.

Я снова огляделся. Опять тишина.

— Значит так майор и вы все. Слушайте. Вы все тут — преступники и убийцы. Вам не повезло. Вам сильно не повезло. Потому что вы нарвались на меня. А я — Вершители правосудия. Я и судья, который вам вынесет приговор, и палач, который его осуществит. А все боги этого мира будут тому свидетелями. Вы напали на мирных, ни в чем не повинных людей, взрослых и детей, которых убили. Вы все признаетесь мной виновными в убийствах. Вы все будете казнены. Казнены прямо сейчас. А теперь попробуйте пошевелиться. Что, не

получается? Правильно. И не получится. Потому что мой приговор справедлив и воздаяние справедливое. А ты майор, не торопись, ты сначала на все посмотришь. Потом ты мне все расскажешь. И только потом ты умрешь вслед за ними. И это будет очень нелегкая смерть. Я тебе обещаю.

И я извлек из инвентаря, свой меч палача. Свой "**Декапитатор**"\*...

Спустя два часа все было кончено, и я вышел из дома во двор. Вокруг забора стягивались, выходя на исходные позиция для штурма, группы захвата, снайпера, заняли позиции на крышах соседних домов. Но пока ничего не происходило. Они чего то выжидали.

А потом...

— Уважаемый игрок. В связи с провалом задания "**Здесь и сейчас**" ваша душа вместе с вашим телом переправляется в "**Темницу душ**" на срок... Срок пребывания в "**Темнице душ**" неопределен...

Передо мной распахнул свой черно-угольный зев портал и меня стало в него затягивать. Последнее что я успел увидеть — это надпись высветившуюся перед глазами:

— Богиня Морана пере...

Канун рождества 203х года. Спустя девять месяцев после запуска игры.

Два человека сидели в удобных и мягких креслах за небольшим столиком, располагавшимся в углу роскошного и огромного кабинета, и не торопясь пили кофе.

Надо признать, что полученная технология пока существенно превосходит наши ожидания, Эммет.

— Да, Ричард, это неожиданно, однако средние показатели существенно выше даже тех, что мы получали в время ее тестирования. Однако казус Кузнецова...

— Нет причин для беспокойства. Я уже разговаривал с нашими спонсорами, — Ричард многозначительно скосил глаза в потолок. — Они утверждают, что имело место быть некая случайная конвергенция заранее не спрогнозированных факторов. Они ее отследили и утверждают, что она более не воспроизводима.

— Хорошо если они в этом уверены. Что мы будем делать со Стасисом?

— А разве нам что-то надо с ним делать, Эммет?

— Ричард! Он нестабилен, а с учетом этой странной и страшной смерти его деда...! Он может нам испортить игру! А ведь ты знаешь, что для достижения целей наших партнеров нам надо продержаться минимум пять лет.

— Успокойся Эммет, все будет нормально. Ты ведь сам проводил его тестирование и знаешь лучше меня, что его нестабильность имеет сугубо персонифицированный характер. Тем более сейчас, избавившись от Явара, он успокоился. А самое главное — он здесь у нас под присмотром, и теперь действует строго в рамках общего игрового сценария. Ведет своих демонов и тифлингов на нежить. Потом он будет направлен на Проклятый город. В ближайшие четыре года ему будет чем заняться. А нам надо бы подумать как нам продвинуть конфликт орков и эльфов. До следующего чемпионата еще четыре года. надо чем-то развлечь народ...

Больше книг на сайте - [Knigolub.net](http://Knigolub.net)