

ПАВЕЛ КОРШУНОВ

Жестокая игра

РОЖДЕНИЕ

Annotation

Не зная истинных законов вселенной, можно случайно получить результат, который никто не в силах предсказать. Создавая казалось бы обычный виртуальный мир, в конечном итоге можно оказаться заложником новой реальности, которая живет по своим собственным правилам. И ты в ней занимаешь лишь самый низ социальной лестницы. Но, не смотря ни на что, тебе хватит даже призрачного шанса, чтобы вырваться и стать свободным...

Жестокая игра

Рождение

Павел Борисович Коршунов

Не зная истинных законов вселенной, можно случайно получить совершенно непредсказуемый результат. Создавая вполне обычный виртуальный мир, в конечном итоге можно оказаться заложником новой реальности, что живет по своим собственным правилам. И вот, боги затеяли свою странную игру, а могущественные неписи ищут путь в закрытые земли, и лишь ты хочешь просто стать свободным и вернуться домой. Главное, суметь воспользоваться тем призрачным шансом, что подарила тебе судьба...

© Павел Борисович Коршунов, 2017

ISBN 978-5-4485-2672-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Я поворачиваю штурвал в сторону, и флаер послушно входит в поворот. До финиша осталось всего ничего. И в этот раз я точно приду первым!

Рядом на огромной скорости проносятся гигантские трибуны закрытые защитным куполом. Где-то там сидят мои друзья и знакомые.

Включаю форсаж на выходе из затяжного поворота, резкий рывок и ускорение с силой жмёт меня в противоперегрузочное кресло. Компенсаторы с трудом справляются с мгновенно выросшей нагрузкой, но корпус флаера выдерживает, хоть и раздаётся надсадный скрип корпусных креплений.

– Мощность правого двигателя упала на десять процентов. Нарушение системы контроля энергии первого контура... – металлический женский голос бортового искусственного интеллекта «Роксаны» не заставил себя ждать и ту же выдал ещё десяток параметров по ключевым системам флаера.

– Дорогая, ты главное дотяни, – тихо прошептал я, – вот выиграю, помирюсь с Киерой, и подлатаем тебя так, что ты ещё лучше станешь... А сейчас быстро проведи тесты и исправь хоть что-нибудь! – Но «Роксана» на то и ИИ, что и без моих команд знает что делать.

На центральной панели появилось изображение флаера с зелеными, желтыми и красными отметками. Хорошо, что последних было раз, два и обчелся. А вот желтых поровну с зелеными. Плохи мои дела. Но вот то одна, то другая метка стали менять цвет, и одновременно с этим бортовой ИИ через наушники оповещал меня о проделанной работе.

– Стабилизирую мощности обоих двигателей, – в заключение выдала «Роксана». – Скорость тысяча двести...

И буквально через секунду:

– Крутой поворот налево через... три, два, один, – ориентируясь по заложенной в память карте трассы, подсказывает ИИ.

Тут же поворачиваю штурвал в указанную сторону, одновременно сбрасывая мощность двигателей. Фух... Кровь аж вскипела от адреналина! Я сильно рисковал, проходя этот вираж такой огромной скорости. Правое крыло прошло в опасной близости от одной из колонн, что стоят по обеим сторонам трассы через каждый километр по всей ее протяженности.

О да, это самая опасная трасса! Финал «Гранд-Тура». Сотня скоростных флаеров и профессиональные пилоты с запредельной реакцией. И не смотря на лучшие системы безопасности и защиты, на возможности передовой мед помощи, смертность среди участников частое явление.

– Номер шесть позади вас на расстоянии тысячи метров, – неожиданно выдала «Роксана».

– Но как?! – Вырвавшись вперед всех на почти четыре с половиной километра, я и не думал, что кто-то сможет так сильно сократить расстояние.

Я без лишних размышлений опять запускаю форсаж, насилуя бедные двигатели флаера.

– Мощность правого двигателя упала ещё на десять процентов, – сообщает ИИ.

– Вот... – выругался я.

– Номер шесть в шестистах метрах. – Мне показалось или в голосе «Роксаны» прорезались тревожные нотки?

Я же на форсаже? Как он меня догоняет? Ах да... стабилизация мощности обоих

двигателей, что бы они одинаково работали. То есть, если упала мощность по каким-то техническим причинам на одном, на втором снижается программно.

– Отключай ограничители, – приказал я «Роксане». – Код красный зеро.

Правый двигатель тут же обозначился красным маркером, зато флаер наконец-то рванул вперед, как и положено.

– Критические показатели износа системы контроля... – я не слушал, что-то там бубнит ИИ, сосредоточившись на удержании машины так и норовившей уйти в сторону.

Главное, что шестой начал отставать. Ведь финиш – вон он, рядом...

– Поворот направо через... три, два, од... Опасность! – внезапно сиреной взвыла «Роксана». – Система контроля энергии второго контура вышла из строя. Отключение правой двигательной установки. Возгорание в заднем отсеке. Эвакуация пило...

Но система почему-то не сработала, а дотянуться рукой до аварийного рычага я не успел, огонь проник в кабину, и пламя жадно накинулось на свою жертву...

Флаер подбитой птицей вильнул в сторону, завертелся волчком и... удар... взрыв... боль в каждой клетке тела... и гаснущий свет перед глазами...

* * *

Звонок по внутренней линии прервал размышления директора технического отдела корпорации Лайф.

– Борислав... Паулинович... Ваш... Сын... Он... Там... – послышался взволнованный прерывистый голос секретаря, молодой девушки только недавно занявшей этот ответственный «пост».

– Вела! Я отлично помню, как он тебе нравится! Но давай по порядку, что именно случилось с моим сыном? – Твердый уверенный в себе тон мужчины подействовал на девушку успокаивающе.

– Ваш сын, – слезный всхлип, – он в реанимации, в НИИ Клировского.

– Отменяй все записи и встречи на сегодня. Меня нет! – резко произнес мужчина.

Борислав сбросил вызов и достал смартфон:

– Ратмир машину к входу, срочно! Едем в Клир.

– Понял шеф, – раздалось в ответ.

Всего лишь спустя минуту после разговора водитель подогнал черный классический Меркьюри к входу в высокое стоэтажное здание в виде пики. Еще минута и в машину сел директор тех отдела. Автомобиль с визгом шин сорвался с места, мгновенно набирая скорость...

Возле стеклянной полупрозрачной капсулы аппарата поддержания жизнедеятельности, словно статуя застыл невысокий крепкий, но совершенно седой мужчина.

– Сынок, сынок! – тихо прошептал он. – Зачем, зачем тебе нужна была эта гонка? Двадцать один год, вся жизнь впереди, а ты...

За последние десятилетия работы директором технического отдела в корпорации Лайф, Борислав отлично научился скрывать все свои эмоции за железной маской жёсткого, но честного человека. И даже сейчас, стоя перед тем, что осталось от сына – единственного ребенка в семье, и от того самого любимого и дорого старческому сердцу, он не давал волю раздражающим его изнутри чувствам.

А ведь так хотелось зарыдать и закричать от горя, проклиная все на свете. И тех, кто придумал эти флаеры, и этот чертов вид спорта, где молодые дуралеи складывают свои

умные и в тоже время глупые головы, и... Но что толку. Сделанного не воротишь, а мертвого не воскресишь.

Мужчина вышел из палаты, аккуратно прикрыв дверь. В коридоре его ждал главврач реанимационного отделения научно исследовательского института имени А. Р. Клировского и еще один человек, руки которого не единожды спасали людям жизнь и не в таких ситуациях, знаменитейший на весь мир нейрохирург, физик-биолог и, что главное, один из членов совета директоров корпорации Лайф и давний друг Борислава. Его он успел вызвать еще по дороге в мед-центр.

– Горан Акамирович, ты уж меня извини, – крепко пожал руку нейрохирурга директор техотдела, – что так вот сорвал, но сам понимаешь...

– Ничего, ничего, – коротко взмахнул собеседник ладонью прерывая мужчину. – У каждого из нас есть дети. Ты правильно поступил, позвонив мне. Для начала мне нужна полная медкарта, последние данные диагноста и энцефалограмма мозга.

– Давайте пройдем ко мне в кабинет, – тут же предложил главный врач. – Там есть все документы и оттуда же мы можем следить за состоянием пациента.

Час спустя.

Тяжело вздохнув, Горан, не спрашивая разрешения, достал сигареты и закурил. Почувыв дым, тихо загудели вентиляторы системы очистки воздуха.

– Воссоздать тело можно, – начал нейрохирург. – Вариантов несколько. Лучший из них на мой профессиональный взгляд – камера глубокой регенерации. Вот только, Борислав Паулинович, здесь есть одно «но»! Тело твоему сыну мы новое сделаем, да такое, что и не отличишь. А вот что с мозгом делать я не знаю.

– А что именно там не так и почему это нельзя вылечить? – Директор техотдела все-таки начал нервничать и что бы хоть как-то отвлечься, начал крутить в руках одну из ручек лежащих на столе.

– Повреждены отделы отвечающие за двигательные функции, за речевой аппарат, за... – прервался доктор, закуривая следующую сигарету. – Много там, в общем, чего повреждено. Так что если он придет в сознание и хоть что-то сможет произнести, то его первые слова будут: «Убейте меня». Не жизнь это будет, а сущий ад.

– А он может и не очнуться вовсе? – Зацепился за слово «если» Борислав

– Увы, но да – он в атонической коме.

Собеседник вопросительно поднял бровь и нейрохирург отлично понял не заданный в слух вопрос – откуда техническому директору знать такие медицинские термины.

– Кома третьей степени, – начал объяснять он, – шанс выхода из которой при всем современном развитии медицины, грубо говоря, десять процентов.

Хр-р-рум – разламывается пополам ручка и в руки мужчине впиваются осколки корпуса. Даже не заметив выступившую из ранок кровь, он дрожащей рукой потянулся к раскрытой пачке сигарет. Хотя давно, при рождении сына, обещал тогда еще живой жене больше никогда не курить, и стойко держал свое слово. До этого момента.

– Есть еще один выход... – произнес Горан Акамирович. – Да, мы не можем вывести его из комы, да у него частично поврежден мозг, но отделы, на которые ложится основная нагрузка при входе в вирт, у него в полном порядке. Так почему бы не попробовать подключить его к системе?

– Ты намекаешь на новые еще не запущенные в серию капсулы виртуальной реальности разработку которых мы только закончили? Но там собраны и проверены лишь опытные

образцы, запуск в производство только через неделю.

– Не намекаю Борислав, а прямо тебе об этом говорю, как давнему старому другу. Возьмем первую капсулу из партии, привезем ко мне – в мой центр, доработаем и соединим с камерой регенерации. Чем не выход? Пусть парень живет хотя бы там.

– А он выдержит? – тихо прошептал седоволосый мужчина

– Ну не прямо же сейчас мы его подключать начнем, – слегка возмутился нейрохирург. – Давай так поступим. Я пока что остаюсь здесь, буду следить за его состоянием, и как только оно станет более стабильным, перевозим ко мне.

– И как скоро нужно будет привезти капсулу?

– Чем быстрее, тем раньше мои люди начнут ее переделывать. Я сегодня же им позвоню, предупрежу обо всем.

– Хорошо, – согласно кивнул Борислав...

* * *

Виртуальная реальность давно занимает умы многих людей. И уже не только как игровой мир, а место, где можно жить вполне себе полноценной жизнью. Отдыхать от скучной реальности, зарабатывать деньги и вести свои дела. Все это стало доступно благодаря корпорации Лайф, давшей огромный скачек развитию виртуальности. Шлемы давно канули в эпоху и последние пять лет балом правят капсулы полного погружения.

Нория – игра созданная той же компанией. Первоначально разработанная под шлемы и занимающая крайнюю строчку рейтинга из-за множества ошибок и багов, и принесящая корпорации только убытки. Но при появлении первой партии капсул, стала единственной и неповторимой игрой, своего рода эксклюзивом, на котором и обкатывались новые технологии погружения. И на удивление всем критикам, и игра, и капсула отлично дополняли друг друга. Все те багги и ошибки в новой версии отсутствовали, что оказалось не программными неисправностями при разработке под шлемы. Нет! Это был шаг вперед через пропасть технологий, которые не могли в достаточной мере обработать и воспроизвести созданный мир.

Квантовые технологии, нейроинтерфейсы, биокристаллы и искусственный интеллект – основа основ того, что подарило нам возможность прожить две жизни сразу!

Отрывок из журнала «Наука и техника конца 21 века».

* * *

Тьма...

Открывай не открывай глаза – изменений никаких. Ослеп? Попробовал пошевелиться, не вышло. Парализован?...

Кстати, а где я вообще? Если в больнице, то как позвать медсестру? Отцу бы сообщение продиктовать, да... Киере. А то ведь волнуются...

Создание новой учетной записи – Успешно.

Идентификация пользователя – Успешно.

Проверка медицинских данных – Ошибка (№13Q24—16W48 – отправлено администрации игрового мира).

Повторная проверка медицинских данных – Успешно.

Рождение персонажа...

Создание... идентификация... проверка... – хм, что-то до боли знакомое. Рождение персонажа... – я в игре??? Это ж как я тут оказался-то и что вообще происходит?..

Ладно, посмотрим про «рождение». Мысленно прокручиваю текст...

Стоп! Мир Нориа – игра, принадлежащая корпорации Лайф, в которой работает мой отец. Ок, информация принята к размышлению...

Да, да – листаю текст дальше – практически все, что связано с этой игрой я и так отлично знаю! Давайте рожайте меня быстрее. Мне бы в мир выйти, там с отцом свяжусь через игровую администрацию. Надеюсь, он сможет все это объяснить.

Выберете имя вашего персонажа

Крэйбен, как же еще – вписал я свое прозвище, полученное в детстве и так оставшееся за мной на всю жизнь.

Выберите расу

Без разницы, пусть будет «Человек».

Выберете внешний вид

Даже не глядя на предложенные варианты, я ответил согласием.

Выберете место рождения

Империя Назхар или империя Гавртол – а почему только две страны, где остальные? Ладно, «Назхар».

Мир Нориа приветствует вас – бессмертный!

Характеристики персонажа:

Основ...

Потом!...

Меня затягивает в бесконечную пустоту и...

Ур-р-ра! Да будет свет! Ох, а что ж так ярко-то, прикрываю глаза рукой от бьющих мне прямо в лицо лучей солнца.

– Поберегись! – громкий крик за спиной, сильный толчок и я лечу на землю.

Больно блин!

Получен физический урон 7 единиц. Жизнь 3\10.

– Простите, господин, – чьи-то руки хватают меня за плечи и рывком возвращают в стоячее положение. – Вы когда по дороге ходите не зевайте, – проводил он взглядом удаляющуюся повозку. – Хорошо я вас оттолкнуть успел, а то ведь и зашибить могли.

– Ага. Огромное вам спасибо, – окинул я взглядом дородного высокого мужика в фартуке кузнеца, тот только кивнул и пошел дальше по своим делам.

Куда же интересно я попал?

Передо мной узкая каменная мостовая, проходящая между невысокими деревянными двухэтажными домами, возле стены одного из которых я и стою. Где-то вдалеке виднеется шпиль высокого цилиндрического здания-башни. В десятке шагов —слева, вывеска с нарисованным молотом и наковальней, как раз в эту сторону и ушел спасший меня кузнец.

А теперь, что у нас по глобальной карте, и я мысленно обратился к игровой системе. Ничего. Туман во все стороны от одинокой точки в лице моего персонажа. Приближаю. М-да. Прорисованная улица и дома по краям, в общем, то что увидел, то и добавилось.

Вызвал полный игровой интерфейс. Где там у нас «помощь», то бишь связь с администрацией.

Э-э-э... Удивленно вчитался в системное сообщение.

Помощь – ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

А если так!

Форум – ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Почта – ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Просто зашибись! Что за урезанный интерфейс? И это тоже что ли...

Выход – ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Я... попал...

Сползая по стене и с трудом сдерживая слезы, я обхватил голову руками...

Пойти что ли обратно под копыта лошадей и колеса тележки бросится? Так не поможет, воскресну в ближайшей точке возрождения. Еще и ощущения от смерти будут далеко не из самых приятных.

Возможно, что тот, кто меня сюда засунул, действовал из самых благих намерений, вот только мне от этого не легче.

И так. Первый вопрос на повестке дня – что такого должно было случиться со мной в реале, что бы меня засунули в вирт? Второй – что делать и как дальше жить?

То, что я не умираю, и все вокруг не плод моего воображения отмечается сразу.

И еще, пусть я никогда не играл в Норию, но был в курсе всех ее нюансов и правил – истории мира, земель и рас, и много-много другого, в том числе о технических характеристиках и возможностях, как нынешних капсул, так и тех, что еще в проекте. Как никак мой отец директор технического отдела корпорации Лайф.

Мир Нориа – игра виртуальной реальности полного погружения. Игроков на данный момент примерно около 200 миллионов. Разумных неписей всех рас порядка 600 миллионов. Размер мира – 20 миллионов квадратных километров (материк и острова). Территориальное распределение игроков по расовому признаку отсутствует, впрочем, как и в реальном мире последние сто лет – остались лишь условности. А значит, не зависимо от национальности выбираешь любую страну в игре – людей, орков, гномов или эльфов, или свободные земли, и соответственно любую из доступных игровых рас, а их там порядка пятидесяти. Так что среди тех же людей, в любом из королевств, вполне можно встретить игрока с другого конца земного шара, и по внешнему виду не узнать, кто он и откуда. Можно конечно настроить персонажа под себя, но в допустимых пределах. То есть цвет кожи черным ну никак не получится сделать. Как и разрез глаз сузить. Хочешь глобальных изменений внешнего вида – экспериментировать с расами, делай полукровок и так далее.

Управление игровым миром – пирамида из множества искусственных интеллектов самых разных рангов. Чем выше, тем больше ранг, а также прав и возможностей у ИИ. Соответственно самый верхний ИскИн это главный мозг Нории способный даже на глобальные изменения карты.

Классы персонажей – как говорится, практически на любой вкус и цвет. Есть лишь небольшие ограничения, которые могут слегка или не слегка осложнить жизнь.

К примеру – будучи светлым эльфом можно стать и некромантом, и магом крови, и демонологом, но репутация с теми же светлыми эльфами сразу уйдет в минус вплоть до ненависти, зато с орками и дроу сразу – почтение. Или если человеком выбрать класс охотника. При одинаковых уровнях и характеристиках эльфы все равно будут быстрее, лучше и точнее только за счет расовых бонусов.

Но мало выбрать себе класс, надо еще найти того, кто даст тебе первое задание из довольно длинной классовой цепочки. На того же вора или убийцу – стоит только очутиться в нищих кварталах или трущобах, и пообщаться с разными темными личностями, как обязательно услышишь несколько предложений – убить, ограбить и украсть. Можно еще самому попробовать стырить что-нибудь где-нибудь или пьяницу за углом прирезать. В этом случае тоже жди очень скорого появления неизвестных личностей с определенными

предложениями

А вот на мага придется попотеть – стать учеником в гильдии, поучиться, почитать книги, пройти тесты и тогда уже выбрать чего именно тебе хочется – швыряться льдинами и огненными шарами или лечить и помогать. Но можно и не поступать в гильдию, а попытаться самому прийти к тем же знаниям и возможностям методом проб и ошибок, только путь этот намного дольше и труднее и некоторые классовые фишки недоступны будут. Потом все равно придется идти в гильдию и проходить тест, подтверждающий твой выбор.

Воспоминания меня немного успокоили. Все! Хватит рефлексировать, пора собраться.

Значит так. Вопрос «что случилось со мной там и почему я здесь», откладывается на неизвестное время. А «что делать и как жить», тут все довольно сложно. Так как я понятия не имею сколько мне предстоит провести здесь времени, то для начала стоит подобрать себе какой-нибудь интересный и редкий нейтральный по репутации класс дающий самые лучшие бонусы расе людей. Жаль только полный перечень всех классов не помню.

Как вариант – ведьмак. Репутация со всеми расами положительная, работу, заключающуюся в охоте на монстров, можно найти везде, туда же плюсом идут мутации усиливающие характеристики на постоянной основе и мутагены способные давать бафы на самое разное по длительности время.

Телепортёр, иначе и проще – джампер. Единственный класс которому, как видно из названия, доступны свободные прыжки по материкам и островам. Круто, интересно, но очень и очень муторно. Заниматься прокачкой такого персонажа без клана, а туда я не горю желанием вступать по вполне очевидным причинам, нереально.

Почему без клана? А как можно будет объяснить, почему я сто процентов времени провожу в игре? Почему я не могу пользоваться форумом и помощью? Никак! Лучше никому не знать что со мной и кто я такой в реальности. Для меня же лучше.

Есть, конечно, еще несколько классов на примете, но окончательно решу потом.

Сейчас бы определиться, в каком из городов далеко не маленького королевства Назхар я нахожусь. В принципе можно у любого местного спросить, если у него нейтральное и выше отношение к игроку. Куда там спасший меня кузнец ушел?

Я подошел к вывеске и заглянул в одно из окошек. Небольшая комната. Напротив входа прилавок, за ним дверь, на стенах висит оружие и доспехи, в центре стоя три голых манекена понятия не имею зачем. Мужика видно не было, но надеюсь, он все-таки здесь.

Дверь оказалась не заперта, и я свободно вошел внутрь.

– Эй, есть здесь кто-нибудь? – не придумал я ничего лучше, чем просто крикнуть.

Дверь за прилавком внезапно открылась, словно ее пнули, и оттуда показался недовольный кузнец:

– Кто тут разорался? Сейчас как... А-а, так это вы господин, – увидев меня, тут же сменил он тон.

Господин, господин. Какого черта? На кого я так похож-то? Срочно нужно зеркало.

– Вы чего-то хотите заказать? – поинтересовался мужик.

Ом, так это у него типа магазин, но вещи делаются на заказ. Поэтому видимо и вывеска такая, какую обычно на кузни вешают.

– Нет, спасибо, – ответил я. – Вы не подскажете, как правильно называется город, в котором я сейчас нахожусь?

Вообще с нейтральными неписями желательно всегда общаться уважительно

и предельно честно. Во-первых, культура речи, а во-вторых, управляющий ИИ может и задание какое подкинуть, если местному при общении понравиться.

– Вроде не сильно я вас толкнул, – откровенно удивился вопросу кузнец, – и головой вы не ударялись. Как же вы забыли-то наше славное название?

«Издеваешься?» – мысленно заскрипел я зубами, но в слух извиняюще произнес:

– Простите за глупый вопрос, но так уж получилось.

– Эх-х, – тяжелый вздох. – Сарадан. Так звали первого царя нашего королевства. Плохо не знать и уж тем более забывать нашу историю.

Я лишь согласно кивнул, вспоминая, где находится этот город. Кажется восточная часть страны, рядом с устьем реки Валанд по которой идет граница с Черным Лесом темных эльфов – друю.

Очень большой и развитый город с множеством ремесленников и торговцев – как никак рядом соседняя страна. Соответственно классовых неписей здесь хватает. Да и для тех, кто обучается специальностям полное раздолье и разнообразие в выборе.

Только мне, увы, не подходит. Делать тут особо нечего, только если поискать задания, немного подняться в уровнях и подзаработать местных денег – ирэн, единая валюта на весь мир Нориа.

А ведь деньги нужны в любом случае. Пешком идти далеко, а порталы, лошади или место в караване стоят немало.

– Спасибо вам, – поблагодарил кузнеца. – Может вам помощь какая нужна? – Я решил не терять время и попробовать выбить хоть какой-нибудь квест прямо сейчас.

– А-а-а, – мужик завис. – Нет, господин, что вы! – Секунд тридцать он точно думал прежде чем ответить, странно. – Я сам со всем справляюсь.

Что ж, придется прогуляться по городу. Кто-нибудь из неписей да попросит о помощи. Это же все-таки игра.

Я вышел из магазина и направился куда глаза глядят. Карты то нету, денег на нее тоже нету, а город не маленький. Так что все сам. Полный хардкор. Еще и как выгляжу не знаю и даже характеристики не распределил!

Точно!

Вспомнив об этом, я остановился и сделал мысленный запрос к системе игры.

Имя: Крэйбен.

Уровень: 1.

Раса: человек.

Класс: отсутствует.

Клан: отсутствует.

Гильдия: отсутствует.

Характеристики персонажа:

Основные:

Сила – 1.

Ловкость – 1.

Интеллект – 1.

Второстепенные:

Жизнь – 3\10.

Выносливость – 10.

Мана – 10.

Свободных очков для распределения: 6.

Умения: отсутствуют.

Классовые умения: отсутствует.

Специальности: отсутствуют.

Достижения: отсутствуют.

Чувствительность: 70%.

Жизнь неполная. Плохо! Восстановить бы, ведь просто так, после увеличения характеристик, те семь единиц нанесенные физическим уроном обратно не вернутся. Да даже, если бы и уровень новый получил – тоже не поможет.

Распределить что ли все поровну, или вообще в силу больше кинуть и жизнь увеличится, а то и правда еще один удар и я умру? Но тут же отбросил эту мысль, ничего страшного, если от следующего урона я воскресну на точке возрождение, переживу-перетерплю один раз. Так что, подумаем сначала – чего именно хочу в будущем. Да и чувствительность, влияющую на все ощущения, включая боль, тоже надо учитывать. Слишком уж завышена. Впрочем, при семидесяти процентах, я почувствую все прелести мира практически во всей красе.

Уклон в магию, где интеллект на первом месте – не для меня. Слишком сложна прокачка на начальных уровнях вплоть до сотого. Да и потом ничуть не легче. Нужны сторонники – те, кто будут помогать защищать те же подземелья или добывать нужные ингредиенты или для убийства эпических и легендарных монстров. Многие маги из-за этого стараются как можно быстрее вступить в кланы. Есть лишь один подходящий для меня класс магов – петавод. Но, увы, для вызова петов нужны либо камни душ, либо карты, и то и другое можно как купить, так и выбить с мобов при убийстве. До эдак пятидесятого уровня столько крови и нервов этот класс с меня высосет, что и представить сложно. Конечно, потом, имея в запаснике самых разных неписей для вызова, я буду сам себе ходячий зоопарк – и танки свои и дамагеры. В общем, магия не для меня, но как крайний вариант оставим.

Танком любых видов я становиться не желаю, основная причина – как раз таки завышенная чувствительность. Семьдесят процентов это дофига как много. От болевого шока не загнешься, но мало при получении урона не покажется.

Да про эту самую чувствительность. Хочешь ощутить такой же, как и в реальности, вкус еды, дуновение ветра на коже, вдохнуть полной грудью свежий морозный воздух, все прелести виртуального секса и... боль, а также другие не очень приятные вещи? Вот для этого и создан параметр – чувствительность, который выбирается пользователем при загрузке капсулы. Большинство игроков ставит от десяти до тридцати процентов и лишь при посещении домов удовольствия изменяет его до максимума. А лицам младше восемнадцати капсула вообще автоматически этот параметр убирает, кстати, играть в мир Нориа разрешено с шестнадцати лет по действующему законодательству, и ограничений для несовершеннолетних там достаточно много. Об идиотах, которые ставят все сто процентов для повседневной игры я ни разу не слышал, ну разве только те, кто отбывает свой срок в виртуальных тюрьмах, да есть в нашем мире и такое, но там особые на то причины.

От чувствительности также идет прямая зависимость прокачки характеристик. Чем она выше, тем больше шансов при определенных условиях поднять тот или иной параметр на одну две единички. К примеру – постоянно нагружая персонажа бегом до полного изнеможения и падения выносливости, не удивляйтесь, что в какой-то момент система зачитает нагрузку и добавит вам плюсики к ловкости. Все это при дальнейшем развитии я, конечно же, учту.

Дамадж дилер, дамагер или ДД – персонаж способный нанести высокий урон неписям, мобам и игрокам. Делятся на мили – наносят урон вблизи цели и рэндж – с расстояния. Первые – войны, разбойники, ассасины, ведьмаки и прочее. Второе – лучники и, безусловно, боевые маги, но как я уже говорил магия не для меня, а лучников я просто из принципа не люблю. Остаются мили, и вот, пожалуй, этого пути развития я и буду придерживаться.

Основная характеристика дамагеров ловкость, влияющая на выносливость (в соотношении 1 к 10), скорость атаки, критический урон и уклонение (1 к 0.1%). Сила второстепенна, она дает лишь дополнительный чистый физический урон, защиту от негоже (1 к 0.5) и количество жизни, то бишь хп (1 к 10). Интеллект, это уже главная характеристика магов – от него зависит распознавание и изготовление различных предметов включая алхимию, мощност заклинаний увеличивающий их урон и прочие возможности (1 к 0.1%) и мана (1 к 10). Впрочем, всем остальным классам тоже рекомендуется немного вкладывать очки в интеллект, ибо без маны пользоваться свитками не получится, а кушают они немало.

Решено, вбиваем больше всего очков в ловкость, потом в силу, а интеллект в ближайшее время мне все равно не нужен, потом восполним недостаток маны.

Имя: Крэйбен.

Уровень: 1.

Раса: человек.

Класс: отсутствует.

Клан: отсутствует.

Гильдия: отсутствует.

Характеристики персонажа:

Основные:

Сила – 3.

Ловкость – 5.

Интеллект – 1.

Второстепенные:

Жизнь – 23\30.

Выносливость – 50.

Мана – 10.

Свободных очков для распределения: 0.

Умения: отсутствуют.

Классовые умения: отсутствует.

Специальности: отсутствуют.

Достижения: отсутствуют.

Чувствительность: 70%.

Вот теперь все! Ну что ж, вперед, на поиски квестов. Берегитесь неписи, просто так я не отстану.

Для начала я решил идти в сторону башни со шпилем. Ну надо же на что-то ориентироваться? Тем более ее заметно с любой точки города.

Мимо меня неторопливо проходили или наоборот, мчались чуть ли не бегом неписи и игроки. Но никому из них не было до меня дела. Как так и надо. Идет себе человек никого не трогает и пусть идет дальше своей дорогой.

Я обогнал какого-то древнего старичка одетого в сто раз латаную рубаху и такие же штаны. Он усердно тащил за собой поклажу на небольшой тележке, но в данный момент остановился передохнуть.

– Куда ты прешь дед? Ноги все отдал! – Раздался злой голос и ругань за моей спиной, и я обернулся.

Игрок или непись... хотя нет, скорее уж игрок.

– Мда-а-а, – вслух протянул я, приглядевшись к нему, и система послушно вывела доступное окружающим описание данного персонажа.

Ник – Солнар Могущественный, уровень – 12. Это только самоуверенной и самовлюбленной личности может прийти в голову дать такое имя игровому персонажу и выбрать столь яркий внешний вид. Высокий, под два метра ростом, качок с широченными плечами, светлыми волосами и голубыми глазами. Мечта бодибилдинга, культуры идущей в последнее время на спад. Когда с помощью медицинских процедур можно довольно быстро менять свое тело в доступных пределах, а наращивание мышц к этому как раз таки и относится, заниматься тяжелыми физическими упражнениями и постоянно питаться высокоэнергетическими продуктами с повышенным содержанием питательных веществ стало не так интересно.

Так вот. Тот дедушка видимо снова потянул свою тележку дальше, но, так как сил уже не хватает, тащил он ее сгорбившись, видно, что устал сильно, ведь поклажа-то не легкая. Соответственно смотреть вперед ему было неудобно, вот и не пропустил парня, просто-напросто не увидел. А тот огорчился такому неуважению и решил выместить всю свою скопившуюся за день злость на бедном неписе, в общем сорвался.

– Слепой что ли? Сморчок старый! – Солнар схватил деда за грудки и поднял в воздух, одежда, и так давно уже не новая, подозрительно затрещала. – Грохнуть бы тебя, да со стражей связываться не охота. Живи пока, – он отбросил дедулю в сторону, пнул тележку, перевернув ее на бок, оглянулся по сторонам и легкой трусцой побежал дальше.

И откуда подобные дураки берутся? Я подошел к ошарашенному таким поведением дедушке и помог ему встать.

– Спасибо господин, – поблагодарил он меня, и на его глазах выступили слезы.

– Ага, – буркнул я, на мгновение зло сжав кулаки.

Будь это реальность, вмешался бы сразу, сил у меня всегда хватало. Но здесь и сейчас – это игра и мое вмешательство ничего бы не изменило, а то и вообще на точку возрождения улетел бы.

Я продолжил помогать дедушке. Вместе мы перевернули на колесики тележку и снова закрепили поклажу в виде пары сумок.

– Давай те помогу дотащить? – От чистого сердца предложил я, глядя как дедуля, с трудом сдерживая дрожь в руках, взялся за ручку и подгибающимися ногами уперся

В землю.

А квесты, ну их, еще успеется. Вот вы сами-то как повели бы себя в такой ситуации? Отвернулись и прошли дальше, делая вид, что совершенно ничего не заметили? Мол, не мы такие, а жизнь такая. Тем паче игра и они там все неживые – набор программного кода. Ну да игра, согласен. Вот только ИИ не совсем неживые, ибо биокристаллы, и неписи управляемые ими ведут себя совершенно как люди. Любят и ругаются, дружат и враждуют. Они это мы, только в другом мире. Мире, созданном человеком.

В общем, я сам взялся за ручку тележки, не слушая возражения деда, и лишь уточнил в какую сторону ее тащить.

– Эх, не стоило господин, – снова завел свою песню дед, хотя сам то улыбается, рад помощи.

Двигался я неспешно, хотя моих никчемных сил вполне хватало идти и быстрее, но старался не обгонять пожилого человека идущего рядом и начавшего рассказывать свою историю. А история была достаточно интересная.

Случайность свела меня с (кто бы мог подумать!) разорившимся мастером ювелиром. И вот уже год прошел с того момента как вполне уважаемый и успешный человек превратился в нищего, собирающего объедки, выбрасываемую одежду и ночующего где попало. А виноват в его разорении оказался местный клан игроков! Впрочем, тут была вина и самого деда. Как я понял мастер взял на себя слишком большую ношу – заказ клан лидера на изготовление далеко не самой простой ювелирки, и вовремя работу закончить не успел. Учитывая нюансы договора, а юрист клана дураком не был, за не выполненную в срок работу пришлось выплачивать не малые деньги, ведь отсрочку по времени глава давать не собирался. Жалоба тут же была отправлена на рассмотрение гильдии Ювелиров и князю, правителю данного города, как оказалось отношения с ним у клана были на где-то уровне Почтения. Сумма выплат была равна сумме самого заказа. Мастер продал все, что успел создать, мастерскую и лишь тогда договор был закрыт, ведь пришлось еще и неустойку работникам выплачивать. После такого фиаско репутация деда упала ниже некуда. Если мелкие заказы он еще мог выполнять, правда, по самым низким ценам, то доверять крупные ему больше никто не собирался. Мастер стал пить с горя, поругался с семьей, а вскоре вообще плюнул на все, да и ушел из дома. Хотя какой там дом. Так, две комнаты в одном из общих домов на улице принадлежащей все той же гильдии Ювелиров.

Как там без него поживают жена и дети, предоставленные сами себе, я, разумеется, спрашивать не стал. Ведь это лично его решение, и ответственность за него висит на его же совести.

Вот так потихоньку мы и пришли на окраину города, в кварталы бедняков и нищих. Полуразрушенные дома, грязные улицы и темные подворотни. Обитель воров, убийц и других самых разных недружественных с законом личностей. Надеюсь, нас тут не грохнут, так, между прочим, мимо проходя.

– Нам туда, – махнул рукой дед на один из проходов между домами.

Ну, туда так туда. Мы свернули за угол, и подошли к неприметной железной двери. Дед пару раз постучал, прикрикнув, что бы, если что, позвали некого Алвара, он, мол, в курсе.

Спустя минут десять дверь со скрипом отворилась, и на порог вышел невысокий, одетый во все черное, одноглазый мужчина не определенного возраста.

– А это ты что ль, дед, – совершенно не удивился он. – Проходи, – мужчина сделал шаг вперед и отодвинулся в сторону. – А ты стой! – его рука уперлась мне в грудь, когда я хотел

последовать за дедком. – Понятие не имею, что ты здесь забыл, благородный, но я тебя не знаю и в свой дом не пушу! – сквозь зубы бросил мужик и злобно скривился.

Сначала называли господин, теперь – благородный. Что же мне там великий рэндом-то выбрал при создании персонажа?

– Эран, он со мной, – тихо произнес дед, выглянув наружу. – Хороший же малый, пусть и из этих, господ. Что ты так завелся?

Одноглазый задумчиво посмотрел на деда, потом снова на меня. Я чуть ли не вживую видел, как крутятся шестеренки в его голове. Ювелира он, скорее всего, уже давно и хорошо знает. Меня понятное дело нет, а тут еще и выгляжу очень неприятно для него – вон он как благородных «любит».

– Ладно, – убрал он руку и пропустил меня. – Но смотри мне! Там, – кивок внутрь, – таких как ты о-очень не любят. Так что не выпендривайся хлыщ. А то на нож посадят – моргнуть не успеешь, – криво ухмыльнулся одноглазый.

Я пожал плечами и затащил тележку через порожек в здание. Мы оказались в длинном широком коридоре со множеством дверей по сторонам на каждой из которых был нацарапан свой собственный номер. У самого входа была небольшая огороженная коморка и столик, там видимо и сидел тот одноглазый Эран.

– Ты не серчай на него. – Дед уверенно шел впереди меня. – Он, конечно, тот еще разбойник и убийца, но не одной невинной души не загубил. Вот дом у него – приют для таких пропащих как я. Платы много не берет, за еду не обдирает.

– Ага, конечно, – прошептал я негромко.

– Сомневаешься? – усмехнулся ювелир. – А зря. Я, знаешь ли, до того как здесь очутился, тоже так думал. Делил все на черное и белое. А вышло вот оно как, – досадливо взмахнул рукой дед. – Вот тут я теперь и живу, – остановился он возле двери со счастливым номером 13, когда мы прошли больше половины длины коридора.

Порывшись во внутренних карманах (и это в такой-то рубашке!) дед достал большой ржавый ключ на короткой веревочке и, повозившись немного, открыл таки дверь в маленькую, но уютную комнатку.

– Заходи, – предложил он мне. – Кровать, правда, одна, но ничего, на полу себе постелю, а ты на ней поспишь, гость все-таки. Все лучше, чем на улице ночевать. Или у тебя может дела какие, торопишься куда? – прищурившись неожиданно спросил ювелир.

– Да, нет, наверное, – честно ответил я.

И, правда, квесты от меня ни куда не убегут, да и времени у меня навалом. Днем позже, днем раньше.

– Кстати, – вскинулся ювелир, – а звать-то тебя как?

– Крэйбен.

– Какое странное имя, – покачал головой дедок. – Ну да ладно, Меня можешь Дед звать. Да, просто Дед! – Повторил он, увидел мое удивленно недоверчивое лицо. – Все так зовут, привык уже. И... спасибо тебе еще раз Крэйбен. – протянул руку ювелир во вполне понятном для всех жесте.

Дед так дед! Я с радостью пожал ему руку. Он и тогда имя-то свое при рассказе ни разу не упомянул. Потом может, скажет, как-нибудь при случае. Мне ведь интересно же.

Тилиньк-тилиньк...

Тихий перезвон колокольчиков заставил меня вздрогнуть от неожиданности – перед глазами всплыл ряд полупрозрачных системных сообщений.

Скрытое задание: Помощь Деду – выполнено.

Репутация с данным НПС повысилась до «Уважение».

Получен уровень 2.

У вас 3 единицы свободных очков для распределения.

Хм? Странно как-то и внезапно.

Хотя, мир Нории полон таких скрытых и тайных заданий генерируемых ИИ под определенные ситуации.

Бросил, например, нищему монетку, а тут раз и ворох сообщений. Нищий-то оказался не прост – он переодетый верховный жрец какого-нибудь небесного покровителя или попросту бога. Бывает и такое, мало ли что там этому богу и его жрецу в голову взбрело. Есть же известные факты в реальной мировой истории, когда в далекой древности цари и императоры переодевались в простых бедняков и ходили по городам, смотрели как люди жили, как относились к друг другу, ругали ли власть и правителя.

Правда раз на раз не приходится. Некоторые скрытые задания могут принести существенную пользу. Другие, скажем так, лишь небольшой плюсики к виртуальной карме. А вот третьи, хм... доставить столько неприятностей, что потом сто раз о содеянном сожалеть будешь.

Вот и мне, в данном случае, система зачла помощь и хорошее отношение к старому ювелиру, подкинув энное количество опыта и, заодно, репутацию повысила. И если второй уровень мне вообще-то пока что не нужен, как и три единицы свободных очков сопутствующих каждому новому уровню – слишком рано, то репутация наоборот – это очень неплохо. Данное задание, кстати, можно отнести к тем самым влияющим на карму, вроде и бесполезное, но приятное.

С очками опыта и репутацией в игре тоже не все так просто.

Количество опыта, выдаваемое за выполненные задания, убийство мобов, создание предметов и так далее, никогда не обозначается. Так же как и сколько именно его осталось до следующего уровня. Опыт в игре величина неизвестная и сугубо индивидуальная для каждого игрока. Все отдано на усмотрение ИскИнов. Вы можете убить десяток зайцев в ближайшем лесу и не апнуть, а можете собрать на огороде для старушки капусту и получить долгожданный уровень. Нет, конечно, если вы умудритесь в одиночку на эдак первом левле завалить волка одиннадцатого, то честь вам и хвала. ИИ честно оценит метод и способ убийства и отсыплет вам опыта на минимум два, а то и все три уровня. Но второй раз такой же способ уже не пройдет, нужно будет придумывать что-то новенькое или очень сильно модифицировать старенькое.

Насчет репутации. Существует четыре вида отрицательной и столько же положительной. Начнем с самого плохого случая – Ненависть. Убивают всегда и везде, если конечно смогут достать или последствия убийства не выльются для неписи в ее же смерть следом за вашей. Не стоит считать тех с кем у вас Ненависть кровожадными маньяками, о нет, они могут строить планы, быть внимательными и осторожными. Потом идет Вражда – захотят убьют, захотят нет, по желанию. Неприятие – разговаривать с вами скорее всего не будут, отвечать на вопросы тоже, но могут откровенно послать куда подальше, если будете слишком настойчивы или врезать, если доведете. И Недоверие – отношение ко мне того Одноглазого вора и убийцы, ну не нравлюсь я ему и все тут.

Средней репутации в игре как таковой не существует, то бишь нейтралитета не бывает в принципе. Репутация либо положительная, либо отрицательная.

Теперь о хорошем – Дружелюбие. Если ничего из выше перечисленного во встречной неписью не произошло, то с ним у вас по умолчанию именно данная репутация. Можете пообщаться, спросить что-нибудь, поторговаться, помочь, при возможности получить квест. Следом Уважение – тот же Дед, уверен, система зачла мне репутацию еще в тот момент, когда я помог ему, только обрадовать она меня не спешила, что бы не зазнался. В данном случае непись считает вас чуть ли не лучшим другом и уже сама старается вам помочь по мере сил своих и возможностей, квест, опять же, редкий и интересный дать может. Почтение – ох, если это противоположный вам пол, смотрите внимательно, вдруг заигрывать начнет, это без шуток. А так, вас всегда примут как члена семьи, дадут самое лучшее, обеспечат охраной и прочее. Превознесение – вы бог, почти.

Узнать какая у вас в данный момент репутация можно только по внешним признакам и никак иначе. Никаких тебе цифр и данных, исключая лишь системные сообщения о ее повышении (как в случае с Дедом) или понижении, и то не всегда эти самые сообщения игра генерирует. Убьете вот так ненароком вроде бы бродячего кота, потом встретите торговца, а он окажется отцом девочки, хозяйки бедного животного, которая видела что вы натворили. И все, вас попросят отойти и не мешать торговле, начнете доставать, вызовут стражу.

Тилиньк-тилиньк...

Что опять?

Вы давно не ели, получен дебафф «Легкий голод».

Каждые 30 минут уровень выносливости будет уменьшаться на 10%.

Зелья выносливости не помогут.

Если выносливость закончится, вы получите дебафф «Тяжелый голод».

Каждые 30 минут уровень жизни будет уменьшаться на 10%.

Зелья жизни не помогут.

Старайтесь кушать вовремя!

Какое точно и правильное объяснение. Спасибо, что уж. Умру от голода, воскресну, и если не поем в течение какого-то времени, снова словлю этот дебафф и через какое-то время опять умру. С моей чувствительностью и правда нужно есть вовремя и не портить желудок.

– Дед, – взволнованно произнес я, – а у тебя еда какая-нибудь есть?

А ювелир в этот момент, пока я зависал, начал пожитки свои перебирать и раскладывать.

– Нет конечно, откуда бы, – не отвлекаясь ответил он. – Тут же рядом прямо в этом здании есть столовая. Там, – не глядя, махнул дед рукой в сторону, – в конце коридора. Вот сейчас обожди немного, и сходим вместе покушаем. Одному тебе не надо, лучше со мной.

– Хорошо, – я присел на одинокий стульчик у самой двери.

Дед управился чуть больше чем за час, а я с тревогой смотрел, как цифра пятьдесят в строке выносливость превращается в сорок.

– Пойдем, – достав ключ, кивнул ювелир на дверь.

Я сразу выскочил из комнаты, словно ветром сдуло. А дед, аккуратно прикрыв дверь, провернул ключ в замке, и неторопливо направился в конец коридора. Я же нетерпеливо кружил рядом, иногда выскакивая вперед, и мысленно отсчитывал время до следующего тика.

– Так голоден, что ли? – удивился моим телодвижениям старичок. – Эх, молодость. Нет в вас терпения и выдержки. Вот поработал бы ты с мое!

«Дед! Давай быстрее! – мысленно взвыл я. – Не время историям! Только не сейчас!»

Но вот мы наконец-то подошли к концу коридора, я открыл двухстворчатую дверь и пропустил ювелира вперед.

Огромный, плохо освещаемый какими-то тусклыми светящимися шарами у потолка, зал с множеством хаотично расставленных столов, за которыми сидело десятка два людей. Справа, сразу от входа, длинная стойка с подносами и посудой, а в противоположном – дальнем углу, две каких-то личности что-то готовящие в большом медном котле, стоящем на открытой печи.

– Бери два подноса, миски и ложки и к поварам подходи, – посоветовал мне дед. – Я пока с ними поговорю.

Стараясь не привлекать внимания, но это стараясь, ведь кому надо нас и так заметил, я схватил самые верхние подносы, пару глубоких деревянных тарелок, и по краю стены, подальше от общих столов, направился к печке. И чем ближе я подходил, тем сильнее ощущал приятный запах свежее приготовленного кушанья.

Дед забрал у меня и подносы и посуду, сам лично наложил еды и мне и себе.

– Пойдем за дальний столик, – предложил ювелир.

«М-м-м! – присев, я тут же опасливо попробовал первую ложку нечто похожего на густой суп и довольно прикрыл глаза. – Какая вкуснотища!»

Нормально тут кормят. Уж не знаю, из чего все это было приготовлено, но на вкус довольно таки неплохо. Я ел быстро, но аккуратно.

Выносливость восстановлена 50\50.

Жизнь восстановлена 30\30.

Отлично! Я наконец-то смог расслабиться. Все, в ближайшее время, по крайней мере, следующие часов двенадцать, можно о еде забыть. Насколько я помню, в этой игре достаточно питаться всего лишь один раз в день, и едой же можно восстанавливать жизнь после легких ранений. И как я мог об этом забыть? Впрочем, даже если бы и помнил, денег-то на пропитание у меня все равно нет.

– Слышь Дед, – рядом с нами присел какой-то мужик с откровенно бандитской рожей, – че эт за тип такой? – Ткнул он в мою сторону пальцем с грязным обгрызенным ногтем.

Дед растерянно посмотрел на меня.

Эх, что за люди. Вот что вам от меня надо, а?

– Крэйбен, – немного испуганно прошептал ювелир.

– Да мне плевать, как его зовут! Что здесь забыла эта благородная тварь? – Злым взглядом уткнулся в меня мужик.

Я молчал, хотя хотелось что-нибудь брякнуть в ответ, но Эран же советовал не выпендриваться. Да и голос разума тоже требовал сидеть молча и не отвешивать.

– Молчишь? Немой что ли? Язык проглотил? – сыпал насмешливыми вопросами бандит. – Дед, иди-ка к себе, – настойчиво, но осторожно спихнул он ювелира с лавки. – Дай-ка нам с братвой по душам с ним пообщаться. Попортили мне, знаешь ли, жизнь такие вот господа.

Дед стоял рядом и хлопал глазами, руки нервно затряслись и задрожали. Он не знал, что ему делать. Вмешаться? Не смешно! Что пожилой человек сможет им сделать? Бежать за помощью? Ага, и это в таком-то месте. Кого о помощи просить? Другого бандита?

А я весь сжался, предчувствие прямо кричало, что у меня сейчас начнутся большие проблемы, и совет – не выпендриваться, здесь уже не поможет.

Я, конечно, умел драться, и неплохо, но это было там, в реале. Как никак пять лет практически ежедневных занятий восточными единоборствами, довольно не плохо увеличивших мне скорость реакции и рефлекс, что для пилота очень важно. Да, я не только гонял на флаерах, но и тренировался, ловкость и внимательность у меня на высоте.

Вот только тут игра и у нее свои правила. И реальных способностей у меня нет. Есть только те, что дает сама система мира Нория.

Эх, я то думал день плохо начался. Нет, начался он очень даже хорошо, а закончится он еще «лучше» – моей смертью! Вряд ли этот бандит со мной просто поговорить хочет. Увы, наверное, такова моя судьба-злодейка.

Я не стал дожидаться развития действий со стороны бандита и, схватив первое, что попало под руку – поднос, врезал им по наглой грязной роже со словами: «Да пошел ты на...».

Вы нанесли физический урон 3 единицы.

На долю секунды всплыло перед глазами полупрозрачное сообщение.

А на что я надеялся? Что убью его? Ага, сейчас прям.

Кровь брызнула из разбитого носа бандита, и тот тут же вытер ее рукавом:

– А благородный с характером, да? Знаешь, – вытащил он небольшой нож с кривым зазубренным лезвием, – пожалуй, раз язык у тебя все ж есть, я его сейчас и вырежу!

Тип попытался дотянуться до меня через стол, но я проворно вскочил, схватив уже второй поднос, первый после удара улетел куда-то в сторону.

– Шустрый, – сплюнул бандит, медленно вставая с лавки.

И тут по обеим сторонам ко мне стали подходить еще двое. А вот насчет спины, жаль, не знаю, головой мотать некогда. Остальные не стали вмешиваться, лишь внимательно наблюдали за потасовкой и подбадривали моих противников. Деда видно не было, надеюсь, ювелиру ничего сделают, после того как прикончат меня.

– Дверь подоприте, – прикрикнул кому-то бандит с ножом, – не хочу, что бы мне помешали.

Значит со спины еще как минимум один, а то и двое.

– Лучше не сопротивляйся, – посоветовал мне тип справа. – А то дольше мучаться будешь, – оскалился он в веселой ухмылке, показав свои кривые и гнилые зубы.

Ага, разбежались.

Я резко дернулся в левую сторону и кинул поднос в лицо противнику, надеясь отвлечь и прошмыгнуть мимо него к котлу, поваров-то там уже не было.

Посмотрим, как вы запоете, когда я кипятком начну швыряться!

Но не получилось. Он все же успел схватить меня за рукав и притормозить. Этого хватило, что бы первый бандит с ножом добежал и вскользь ударил меня им в бок. Особо больно на удивление не было, зашкаливающий в крови адреналин сгладил чувствительность, не смотря на выставленные системой семьдесят процентов.

Получен физический урон 15 единиц. Жизнь 15\30.

Знал бы, кинул все в силу... Хм, правда, тем самым лишь продлил бы агонию. И очки за второй уровень, кстати, тоже бы не спасли.

Следом подоспел третий бандит и повалил меня на пол, слегка добавив пару раз кулаком, что бы не дергался.

Получен физический урон 8 единиц. Жизнь 7\30.

Давайте еще разок и до свидания – улечу на точку возрождения. Жаль, конечно, с Дедом

интересно было, снова потом его искать, хороший ведь старик.

– Откройте мать вашу! – раздался громкий крик из-за закрытой двери в столовую.

Знакомый голос, хозяин дома пожаловал – одноглазый Эран.

– Че делать будем? – задал вопрос тот тип, что навалился на меня.

– Добей, – с ненавистью в голосе приказал бандит с ножом. – Эран ничего не сделает, поздно будет. А если и выгонит... ну и че, не в первой.

Меня рывком перевернули на спину.

– Готовься встретиться с предками!

Не знают они, что я бессмертный. Понятное дело, на игрока я ведь мало похож.

Первый бандит кинул державшему меня мужику нож, тот ловко его поймал одной рукой и замахнулся для последнего удара.

Найду и отомщу! Всем!

Вж-ж-жих, в руку держащую нож впивается кинжал, и бандит с воем, схватившись за поврежденную конечность, откатывается в сторону.

В следующее мгновение высокая размытая тень сбивает бандита, угрожавшего мне за столом, и отправляет его на долгий отдых. Или на вечный, ведь со вспоротым горлом особо не поживешь. Если, правда, маги не окажут помощь в ближайшее время. Только вот откуда тут лекарям взяться?

– Ж-шив? – прошипев, надомной нагнулся человек в темном плаще с накинутым на голову капюшоном – лица не разглядеть.

Он подал мне руку и помог подняться.

– Дверь откройте! – Приказал незнакомец и, удивительно, никто в столовой не посмел ему что-либо возразить.

– Что здесь произошло? – ворвался в помещение одноглазый Эран, раздав по пути пинков и подзатыльников паре нерасторопных личностей. – Где Дед?

А на меня значит плевать? Ну и ладно, я не обижаюсь.

– Тут это... – Деда, оказывается, повара утащили за стойку с подносами, видимо, что бы ему вовремя драки случайно не досталось, и вот сейчас он стоял перед Эраном и старался внятно объяснить, что же тут случилось.

– Поня-ятно, – выслушав рассказ, протянул одноглазый. – Вот как чуял я, не надо было тебя сюда впускать, – бросил он в мою сторону. – Забыл совсем про этого идиота! – Толкнул он носком ботинка хладный труп с перерезанным горлом. – А где третий сподручный этого сына помойной собаки?

– Ушел, – голос из толпы.

– Тварь! – выругался Эран. – Кто его встретит, скажите, что бы больше здесь не появлялся. Увижу, убью! Лично своими руками придушу! А ты, – поманил он меня жестом, – сегодня можешь остаться у Деда, но завтра... Завтра лучше уходи.

Ювелир подошел ко мне и потянул за собой прочь из столовой:

– Пошли что ль. Отдохнем, подлечим тебя, и выпьем заодно. Есть у меня, чем стресс снять, – подмигнул мне старик. – Пусть они тут сами разбираются.

Я хотел, было, поблагодарить того незнакомца, что спас меня от этих маньяков, но, не успел. Дед уже вытащил меня в коридор.

– И куда делся Дээрээль? Остроухий засранец! Кровь пустил, а убирать-то, кто будет? – Это было последнее, что я услышал, перед тем как мы зашли в комнату к ювелиру, и тот закрыл дверь на замок.

– Эх, как тебя, – старик без проса приподнял мою верхнюю одежду, осматривая порез. – Так-так, где же эта мазь! – он стал рыться в одной из сумок у кровати. – Вот! Давай, скидывай рубашку, сейчас все смажем, перевяжем, и на утро как новый будешь.

Потом мы выпили. Отвратительное было пойло, но помогло. Дед снова рассказывал какие-то истории, а я залипал, борясь с сонливостью...

– Спи дорогой, спи, – кажется, меня укрыли пледом.

В мыслях почему-то мелькнуло имя Дэзраэль, и я постарался его запомнить...

– Это жестокая игра, сынок, даже если ты бессмертный, – тихо прошептал кто-то, кажется, Дед.

Или мне показалось? И я просто уже сплю...

– Отследить, где он там, и помочь мы вообще ни как не сможем? – Борислав Паулинович смотрел на огромную хаотичную конструкцию созданную из капсулы и регенерационной камеры.

– Видимо, нет, – задумчиво ответил Горан Акамирович.

Он сидел за столом и внимательно просматривал медицинские данные, поступающие напрямую от системы контроля на компьютер.

– А вообще это ближе к твоей вотчине.

Борислав отрицательно покачал головой:

– Мой отдел лишь разрабатывает технологии, а программным обеспечением занимаются совершенно другие люди. Дешифратор сигналов капсулы я достать может еще и смогу, в крайнем случае, создадим заново, но вот на расшифровку кода уйдет столько времени... – огорченно вздохнул мужчина. – Исходники-то знает лишь глава отдела программистов. Это если ничего не изменилось с тех пор, а то ведь могли отдать управление ИскИнам, тогда и дешифратор не поможет.

– Плохо, – пробарабанил пальцами какую-то мелодию по поверхности стола Горан. – Единственно, что мы знаем – это только его имя и выбранную расу. М-да, найти твоего сына в игре будет очень сложно.

– Но ведь возможно! – выделил последнее слово Борислав. – Найдем людей, пусть ищут.

– А потом кто-нибудь настучит совету директоров, и все мы дружно пойдем под суд? – нейрохирург достал из выдвижного ящика в столе бутылку с коньяком, широкий стакан и плеснул немного, на тройку глотков. – Будешь?

– Нет! Лучше угости сигареткой.

– А купить значит, нет? Вроде мы не бедные люди.

– Твои вкуснее. – Борислав подошел к столу, достал сигарету из протянутой пачки, и закурил. – Раз он человек, то он в любом случае на территории одного из королевств.

– Да, – подтвердил врач.

– Ладно, мне в корпорацию пора. На днях запуск этих новых капсул. – Директор технического отдела затушил бычок и направился к выходу из лаборатории. – Хоть самому в игру лезть, раз доверить такое никому нельзя. – Тихо произнес он.

* * *

– Борислав Паулинович, – раздался строгий показной (с чего бы это?) голос секретарши по имени Вела, когда седоволосый мужчина ответил на вызов, – к вам тут очень хочет попасть некая Киера Картман, но она не записана.

Вот и причина такого поведения – подруга сына. Конечно, связаться-то с ним не получается, он мало того, что в коме, так еще и в игре. Остался вариант с отцом, к которому пробиться практически нереально. Соперницы за сердце его любимого единственного сына. Только любит он именно Киеру, хоть и поругался с ней перед той трагичной гонкой.

– Пусть заходит, – произнес директор.

– Но... – Вела попробовала было поспорить, и это с ним, с ее начальником!

– Пусть за-хо-дит! – требовательно повторил Борислав и сбросил вызов.

Дверь открылась и в кабинет директора не вошла, а всплыла стройная, среднего роста,

где-то под метр семьдесят, молодая девушка с длинными каштановыми волосами и карими глазами.

– Что с ним произошло, почему я нигде не могу его найти, и никто ничего толком не знает? – Киера подошла к столу, оперлась на него руками и, слегка прищурившись, пронзительно посмотрела ровно в глаза Бориславу Паулиновичу.

Борислав горестно вздохнул. Рассказывать все равно придется. Не та эта женщина, что просто так отстанет. Умная, смелая, гордая и верная! Как и ее мать, герцогиня Сканурская.

Старинная, древняя семья аристократов, пережившая множество эпох и правителей, и даже объединение в начале этого века практически никак не сказалось на их власти и благополучии. И как Киеру мой сын заинтересовать-то умудрился? Эх, любовь, она иногда творит такие чудеса.

Кстати, почему она узнать-то толком ничего не смогла, раз ко мне пришла? Со связями и возможностями ее семьи это проблем не составило бы. Видимо девочка упорная, сама старается все делать.

– Киера, мне кажется не стоит об этом говорить именно здесь, – обвел рукой свой кабинет директор технического отдела, как бы намекая, что разговор лучше провести в другом месте и в другое время.

– Хорошо, – согласилась девушка. – Где и когда?

– Сегодня в семь вечера, в моем, – выделил это слово мужчина, – доме.

Красавица кивнула и, не говоря больше не слова, покинула кабинет.

Расслабленно откинувшись на спинку кресла, Борислав задумался о предстоящем разговоре. Скрывать, что произошло с сыном после аварии, он не станет, и про игру обязательно расскажет. Вот, к слову, и решился вопрос с его поиском в мире Нориа. Киере можно довериться как самому себе. Но показывать где сейчас сын и как он выглядит все-таки пока рановато, тело еще даже не начало восстанавливаться – создается костный каркас, да и процесс регенерации сам по себе очень долгий и внешне неприятный.

* * *

Проверка учетной записи – Успешно.

Идентификация пользователя – Успешно.

Проверка медицинских данных – Успешно.

Мир Нориа приветствует вас – бессмертная!

– Так уж и бессмертная, – усмехнувшись, сыронизировала девушка, появившись в своей личной комнате в столице Светлого Леса.

Разговор с отцом любимого был долгим и на душе остался горький неприятный осадок. Но главное есть надежда, что когда-нибудь его тело восстановится и он выйдет из комы, а пока, чтобы дать ему хоть какую-то иллюзию жизни, разум был подключен к игре – мир Нориа. Вот только отслеживать его перемещение там не представлялось возможным. И пусть Борислав и словом не обмолвился, но по его глазам и так было понятно, что вся надежда с поиском сына лишь на нее – Киеру.

Поэтому спустя два долгих года отсутствия она решила вернуться в мир Нориа.

– Здравствуй Верлаин, – любясь собой, помахала она ручкой изображению в огромном, во всю стену, зеркале.

Высокая, с зеленоватым оттенком кожи, дриада с ярко-зеленой причудливой прической открывающей длинные ушки. Грудь и бедра оплетало длинное цветущее растение, которое играло роль не только своего рода одежды, но и было живым, изменяясь и подстраиваясь под

мысли и желания своей хозяйки. Основу облика составляла реальная внешность девушки лишь подогнанная под данную расу.

Киера, хотя в данный момент теперь уже Верлаин, прикрыла глаза и вызвала окно характеристик – освежить в памяти навыки и способности персонажа.

Имя: Верлаин.

Уровень: 56.

Раса: Дриада.

Класс: Чародейка.

Клан: отсутствует.

Гильдия: отсутствует.

Характеристики персонажа:

Основные:

Сила – 23.

Ловкость – 30.

Интеллект – 90.

Второстепенные:

Жизнь – 230.

Выносливость – 300.

Мана – 900.

Свободных очков для распределения: 0.

Умения: Внимательность – 43, Маскировка – 52, Кинжал – 11, Лук – 26, Торговля – 49, Бесшумность – 39, Лечение – 51, Медитация – 28.

Классовые умения: Очарование – 78, Древесная плеть – 73, Оковы леса – 71, Обращение в туман – 38, Единение – 12.

Специальности: Алхимик – 64, Травник – 75, Кулинар – 37, Художник – 59, Скульптор – 48, Ювелир – 18.

Достижения: Красота требует жертву – 3 ранг, Дитя леса – 5 ранг, Самоубийца – 1 ранг.

Чувствительность: 15%.

И если с большинством умений и так все понятно, то описание тех, что вспомнить не получилось, пришлось искать во вкладке «Помощь».

Разобравшись с характеристиками, девушка присела на кровать и задумалась.

Имя и раса – вот лишь два пункта известные о любимом. Остальное, увы, нет! Хотя... понятно конечно, что исходя из выбора расы, он появился в одном из людских королевств и это хоть немного сужает круг поиска.

«Прыгать и обследовать каждый город? Нереально и бессмысленно – не один год займет по времени!» – размышляла Верлаин.

«А может сделать проще – предложить деньги за любую информацию о человеке по имени Крэйбен?» – появилась новая мысль в голове девушки.

«Составить объявление и через одну из специализированных гильдий разослать его по всем городам и поселениям. Личных денег, жаль, здесь у меня немного, но можно же перевести из реала. Правда все будут требовать сначала оплату, и лишь потом выкладывать, что они там узнали. Так что, наверное, все-таки нет! Слишком много шансов что обманут. Но как вариант на крайний случай отложим.»

«Стоп!» – приказала сама себе Верлаин, на краю сознания мелькнула одна интересная

идея, но почему бы не попробовать ею воспользоваться.

«Где там мой список контактов?!» – мысленный запрос к системе и перед глазами появляется таблица с именами и некоторыми данными известными ей напротив каждого из них.

«Не удалили меня за давностью времени несколько личностей специализирующихся на поиске и убийстве неугодных игроков? Попросту говоря, профессиональные плей киллеры. Люди проверенные, репутацией своей они дорожат, да и сами меня, и уж тем более из чьей я семьи, отлично знают.» – Верлаин медленно и внимательно листала далеко не короткий список.

«Ес-с! Тринадцать человек остались. Трое вычеркнули меня из списка друзей, и черт с вами.»

Верлаин вдумчиво составила текст и несколько раз перечитала. Удостоверившись, что главную информацию она передала верно, ничего лишнего не сообщила и с суммой не ошиблась, девушка отправила письмо всем выделенным адресатам.

Теперь остается лишь ждать ответа. Ведь более подробно все объяснить она обещала только при личной встрече с теми, кто заинтересуется ее предложением.

Ну а пока, наверное, стоит прошвырнуться за город поискать мобов. Описание описанием, но действие скилов нужно увидеть и вживую.

* * *

– Крэйбен! – Сквозь сон раздался громкий голос Деда. – Крэйбен! – Потряс он меня за плечо.

С трудом разлепив тяжелые, словно свинцовые, веки, я открыл глаза и попытался встать с кровати. Раза с третьего получилось.

– Да, да, не кричи пожалуйста, – голова раскалывалась и кружилась, тошнило и дико хотелось пить.

– Я поговорил с Эраном, – радостно начал ювелир, – и уговорил его разрешить остаться тебе в доме еще на тройку деньков.

– О-о-о! – только и смог выдавить я и снова упал обратно на такую мягкую и удобную постель.

Что ж так плохо-то! Прямо как в реальности, вспомнился мне тот единственный раз когда я напился друзьями после победы в одной из первых гонок на флаерах, еще до знакомства с Киерой.

– Эх, прости, старого, – сочувственно произнес Дед, – переборщил я вчера с настойкой, надо было по чуть-чуть. Ладно, сейчас кое-чего наведу, вмиг полегчает.

Старик вышел из комнаты и раздался стук закрывающейся двери.

Надеюсь, он и покушать что-нибудь тоже захватит.

Хотелось снова уснуть и забыться, но не получалось. Зато в голову стали лезть глупые мысли. Но это смотря с какой стороны посмотреть. Может быть и не совсем глупые.

Все неписи считают меня каким-то благородным, господином. И никто не понимает что я игрок (но думаю это до тех пор, пока я не умер на их глазах, не возродился на точке и не вернулся обратно живым и здоровым). Почему? Ведь насколько я знаю, не зависимо от внешнего облика персонажа, неписи всегда были способны выделить нас среди других людей. А тут такое отношение, словно я местный. В общем-то, мне это только на пользу, если конечно не сталкиваться с такими людьми как вчерашняя тройца.

Вот и Дед, считая меня своим, по собственной инициативе решил вопрос с моим

временным пристанищем, за что ему огромное спасибо, и... когда-нибудь я смогу его отблагодарить не только на словах. И теперь, что важно, можно спокойно сходить в город и наконец-то заняться квестами. А к вечеру вернуться в дом Эрана, где меня будет ждать кров и еда. За три дня я ведь смогу заработать денег и прокачать характеристики?

Скрип открывающейся двери и в комнату влетает Дед со стаканом странной мутной жидкости в одной руке и миской с исходящей паром едой в другой.

– На пей! – сует он мне стакан в руки, – только залпом. А потом вот тебе кашицы свежей, – кладет миску на столик у изголовья кровати.

– Спасибо! – от души пожелал я.

Все, больше не пью даже здесь! Дал я себе зарок. Что настойка, что средство от нее – б-р-р, гадость полная!

Переждав пока в желудке успокоится извержение вулкана, я принялся за кашу и, обжигаясь, быстро съел все, что было до последней крошки.

– Я тут пока на время второй ключ у хозяина взял, – Дед положил его рядом со мной на кровать. – Если будешь выходить куда, то обязательно закрывай за собой, хорошо? А то мне уже пора, я ведь все ждал, когда ты проснешься, – добродушно улыбнулся старик. – Или если хочешь, пошли со мной?

– Нет уж, я пока еще полежу, – отказался я.

– Ну ладно тогда, – пожал плечами Дед и, прихватив одну из пустых сумок, вышел.

Через час после ухода старика я нашел наконец-то в себе силы встать и отправиться в город на поиски квестов, но прежде, открыв характеристики персонажа, докинул два из трех полученных очков в ловкость и одно в силу.

Мне нужны серьезные и по возможности сложные задания, в которых придется не только побегать, но и подраться, подумать, позаниматься физически, лишь так я смогу повысить характеристики без использования свободных очков.

А не просто пройтись отнести письмо, передать послание и прочая подобная мелочь, отнимающая кучу времени и дающая только немного опыта и так же мало денег, и я уже три раза отказывался от подобных предложений. Интересно и почему вчера никому не было до меня дела? А сегодня прямо нарасхват и это всего лишь за тридцать минут неспешной прогулки!

– Молодой человек, – позвал меня скрипучий голос, – а не поможете старушке?

Я как раз поднялся в торговый района города, и в этот момент проходил возле небольших и довольно уютных одноэтажных домиков, перед каждым из которых был огороженный заборчиком цветущий и ухоженный садик. В одном из них и возилась бабушка, прежде чем заметила меня. Ну а кроме моей личности почему-то здесь больше никого и не было.

Надеюсь не ерунда какая-нибудь? Сначала я хотел сделать вид, что не услышал и, прибавив ходу, скрыться с глаз бабульки, но передумал. Ладно, выслушаю хоть, что там ей надо, а там видно будет.

– Конечно бабушка! – воскликнул я, подходя к калитке. – Только расскажите сначала, что у вас случилось?

– Ох, сынок, – невысокая хорошо одетая старушка открыла калитку, пропуская меня внутрь сада. – Давай в дом пройдем, уморилась я что-то. Вот чайку выпью, да и расскажу все по порядку.

– Хорошо бабушка, – согласился я с предложением.

Мы зашли в дом, прошли в гостиную, где старушка усадила меня за большой пустой стол, стоящий по центру, и, попросив подождать немного, удалилась на кухню.

– Сынок, – крикнула бабушка, громыхая посудой, – пирожки какие любишь, сладкие или мясные?

– Мясные! – сразу же отозвался я. – Парочку, – жадничать не стал, ну не просить же десятков, желательно про запас, еды то у меня нет и поесть смогу только когда приду обратно к Деду!

Старушка вернулась через минут пятнадцать, сначала первым делом принесла самовар с чайником и двумя чашками, а потом и накрытый полотенцем поднос с пирожками.

– Ах, молодой человек, старость не радость, – внезапно произнесла бабулька, разливая чай по чашкам, – что-то представиться-то я забыла. Профья меня зовут. А тебя милоч?

– Крэйбен, – ответил я, принимая чашку из ее рук и убирая всплывшее перед глазами сообщение о повышении репутации с НПС Профья до уровня Уважение.

– Странное имя для благородного, – удивленно покачала старушка головой, – но это ваше господское дело...

«Издеваетесь?» – мысленно спросил я.

Второй раз уже такое. Деду тоже мое имя странным показалось.

– Так вот, муженек у меня пропал, – старушка внимательно посмотрела на меня, словно боясь, что я сейчас внезапно встану и уйду. – Ушел за продуктами на рынок, тут рядом, и все, не вернулся. Уже два дня его нету, – огорченно вздохнула она.

– Страже говорили? – спросил я, взяв с подноса пирожок.

И вообще интересно, я первый из игроков кому это задание Профья предлагает или нет?

– Стража знает. Только толку что? Искали да следов даже не нашли. И не видел мужа моего на рынке никто.

– Странно, – прожевав, произнес я.

– Вот и они также сказали, – бабушка почему-то начала волноваться. – Меня обвиняли, говорили, а не сама ли я его убила, и труп спрятала? – на глазах Профьи выступили слезы.

– Бабуль, да что же вы так! – как-то не задумываясь, что это игра, вскочил и подбежал к старушке, обнял за плечи и постарался успокоить. – Не плачьте вы! Ну, работа такая у стражей. Подозревать все и вся. – Не стоит из-за этого переживать так сильно.

– Сынок, сынок, – бабуля не сдержалась и зарыдала. – На кой же мне его то убивать? Мы шестьдесят лет бок о бок прожили! Всегда вместе, куда бы его жизнь не бросала, и не ругались практически, так, по мелочи только. И представляешь, он ведь даже руку на меня никогда не поднимал? Пусть и строгий был, но хороший и добрый...

Но вот Профья успокоилась и продолжила свой рассказ, а я пододвинул стул поближе к ней и сел рядом.

– Я уж думала кого-нибудь из тех суетливых попросить, часто видела, как они по городу снуют туда сюда. – Это она про игроков, скорее всего. – Но столько от подруг слышала, что могут и поругаться, и отказаться, а то и попытаться украсть что в доме, ежели приглашу. Да вот, спасибо богам, ты мне на глаза попался. И знаешь, сердце сразу как-то подсказало – он то уж поможет точно, свой это человек, добрый и отзывчивый.

Не пойму, она имеет ввиду, что я местный, то бишь непись? Или выделила меня таким образом среди других игроков?

– А как мужа то зовут? – поинтересовался я, а то что-то она забыла его имя упомянуть.

– Аксей, – вздохнула Профья. – Крэйбен, ты ведь сможешь мне? – взяв меня за руки,

посмотрела мокрыми глазами старушка.

Доступно задание: Помощь Профьи – часть 1: найти следы или тех, кто видел Аксея.

Награда при выполнении всей цепочки заданий: Неизвестно.

Отказ от задания: Репутация с данным НПС понизится до «Неприятель».

Принять\Отказаться?

Конечно, принять!

Эх, если б не системные сообщения, мир был бы вообще неотличим от настоящего!

– Но милочка, – старушка бодро встала со стула, и рукой поманила меня за собой, – прежде чем ты куда-то пойдешь, давай-ка я тебе нормальную одежду-то дам. А то ей богу, выглядишь как последний бедняк.

Я только и успел хапнуть еще один пирожок. Вкусные они очень! Мне в детстве бабушка, пока жива, была такие же точно готовила.

Профья привела меня в большую спальную комнату и достала из шкафа аккуратно сложенные вещи.

– Вот! Пусть одежда и старая, но чистая, мужу все выбросить жалко ее было. Память это о том когда-то он начинал простым солдатом в армии королевства.

Ого! А сейчас он кто? Пусть и на, скажем так, пенсии.

– Вон там переоденься, – махнула она за дверь рядом со шкафом, – заодно и в зеркало поглядишься. Почувствуешь разницу!

Я взял предложенную одежду и вышел, оказавшись в небольшой комнатке с большим зеркалом в деревянной рамке прикрепленной к подвижной платформе на колесиках.

Переоденусь, но сначала удовлетворю свое любопытство. Тем более я уже не первый раз мечтаю увидеть, что же за облик дала мне система, только возможности такой до этого момента, увы, не было.

Итак, на меня смотрел среднего роста мужчина лет тридцати, с аристократичным типом лица, длинными до плеч черными волосами и темно-кариими почти черными глазами. Круто! Мне нравится. Только с возрастом, по-моему, перебор. Зато и, правда, очень похож на благородного. Вылитый представитель голубых кровей! Интересно, а система игры мне историю какую-нибудь прописала соответствующую облику? А то мало ли. Чувствую, к такой рендомной внешности по любому идет какой-то подвох в комплекте. Ладно, поживем, узнаем!

Я быстренько скинул то, что на мне было, и оделся в серо-коричневую одежду Аксея.

– Действительно, так намного лучше, – покрутился я у зеркала. – Хотя бы на человека стал похож. Точнее на ветерана солдата армии королевства Назхар.

Жаль, только, одежда была простой без дополнительных характеристик.

– Смотрю, уже оделся, – старушка зашла в комнатку. – А я тут тебе еще и оружие принесла. Не гоже благородному безоружным-то ходить. Да и муженька моего, когда найдешь, надеюсь, жив старей, покажешь ему. Он и поймет, что это я тебя послала.

Профья протянула мне длинный кинжал в простых кожаных ножнах, который я сразу же прицепил с помощью специальной перевязи к поясу. Потом посмотрю, что там за характеристики на нем.

– Спасибо вам бабушка.

– Да это тебе сынок спасибо, что не отказался старушке помочь, – улыбнулась Профья.

– А где там этот рынок находится, куда Аксей ушел? – спросил я.

– Прямо по нашей улице до конца, потом направо, шагов сто и там уже не ошибешься. –

Объяснила старушка. – Шумно будет, людей много и стражников тоже. Воришек только местных берегись! Хотя, денег-то поди у тебя и нету, раз ты так бедно одет был. Но все равно, кинжал стащат, ловкачей там хватает.

– Ага, хорошо.

– Одежду твою я выкину, не нужна она тебе, – заметила она, как я задумчиво посмотрел на свои старые вещи.

– Тогда я пошел.

– Иди сынок, иди, – отмахнулась Профья, сгребая мои вещи в комок.

Выйдя на улицу, я достал кинжал и взгляделся в его характеристики.

Оружие: Кинжал – наградной именной офицера Аксея армии королевства Назхар.

Качество: Хорошее.

Материал: Сталь.

Урон: 10—15.

Наложенные постоянные заклинания: отсутствуют, наложение невозможно.

Наложенные временные заклинания: отсутствуют, наложение невозможно.

Ограничения по уровню: отсутствуют.

Ограничения по классу: отсутствуют.

Дополнительные ограничения: подарок Профьи – жены офицера Аксея, продать невозможно.

Ух, ты! Для второго уровня иметь такое оружие очень не плохо!

Кстати насчет описания.

Все оружие, да и вообще все любые предметы имеют свое свойство – Качество.

Хорошее, отличное, безупречное, эпическое и легендарное. Качество в основном зависит от материала изготовления и от количества и силы наложенных заклинаний как постоянных, так и временных. Для металла – обычная привычная всем сталь, потом идет лунное серебро, мифрил и, наконец, самый дорогой и исключительно редкий – алмамент. Для оружия, основой которого является древесина, качество зависит уже от породы дерева. Для кожи – зверь, шкуру которого пустили на переработку. И так далее. А теперь об исключениях из любых правил – есть еще предметы созданные из костей, рогов и прочего, но такой предмет, если брать для примера оружие, может быть как слабее самого простого лука, меча или топора так и превосходить по силе даже алмаментовое оружие.

Закрыв описание, я направился по указанному Профьей маршруту.

И, правда, не ошибешься. Я остановился метрах в тридцати от первых крытых прилавков, с которых и начинался рынок. Огромный, рассчитанный на десятки, а то и сотню торговых точек, как игроков, так и местных.

Отряд стражи, числом пять человек одетых в сверкающую серебристую броню и эмблемой королевства Назхар в виде золотой короны на груди, неспешно выходя с рынка, прошел мимо меня, и лишь их главный, в шлеме с черным гребнем, кинул в мою сторону задумчивый подозрительный взгляд.

«М-да, а может я зря согласился?» – спросил я сам себя, проворно отпрыгнув в сторонку и пропуская толпу детей, которые, не смотря на свой маленький возраст, могли и затоптать.

Попробуй тут найди этого Аксея. За каждым вторым прилавком торговали самой разнообразной едой. И не только представители человеческой расы. Эльфы, светлые и темные, уж не знаю, как они уживаются рядом с друг другом, а вон гномы, спорящие о чем-то с кобальтом, продающим одни грибы, а вот друиды. Кого тут только нет!

Не удивлюсь если и орков встречу или таких оригиналов как троллей или огров.

– Красивый господин, – ухватила меня за руку симпатичная молодая девушка-человек в откровенном наряде, – не желаете провести незабываемую ночь? Беру не дорого.

Обалдеть, еще и женщины легкого поведения.

– Нет, спасибо, – скинув ее ладонь, поспешил отказаться я, – не сейчас!

А к несовершенно летним игрокам она тоже что ли пристаёт? Хотя о чем я. Мне хоть и больше восемнадцати, а лишь с этого возраста открывается возможность уединиться с кем-то в личной комнате или Доме Удовольствий, но, как я уже понял, многие неписи считают меня своим – не игроком, видимо где-то там систему глюкануло, была же там какая-то ошибка при подключении.

– Подумайте господин, – игриво произнесла девушка, – если что, можете всегда найти меня в Доме у Гарлианы. Просто попросите позвать Розану, – ох, сколько в ее глазах страсти-то.

– Обязательно! – пообещал я.

– Я запомню вас господин, – девушка помахала мне ручкой и легко затерялась в толпе.

Больше ко мне, не считая приглашения торговцев посмотреть их товар, никто не приставал, и я спокойно гулял по рынку. Ну, как гулял, подходил иногда к кому-нибудь и прямо спрашивал: «Не знает ли вы Аксея? Не выделили вы его?»

Глупо конечно, но с чего-то начинать нужно. В основном я слышал ответы: «Нет, не знаю», иногда «Свали, не заслоняй прилавок!»; а один раз в меня даже без лишних слов кинули какой-то гнилой гадостью – торговец с бандитской рожей, правда промазал и попал в орка проходящего рядом. Тот обиделся и полез драться. Не дожидаясь конца представления, я быстренько смотался, хотя досмотреть до конца очень хотелось.

– Нет, не знаю, – пождал плечами очередной торговец.

– Аксея что ль ищешь... ик? – ко мне подошел слегка поддатый мужичек, лет семидесяти, – У него жена такая... ик, милая бойкая старушка, Профьей зовут?

– Да, да! – тут же забыв о торговце, повернулся я к мужичку. – А где он?

Неужели повезло! Я ведь уже часа четыре тут хожу.

– Так он у соседа моего пьет... ик! Там, – неопределенно взмахнул он рукой. – А я вот за выпивкой иду... ик. Пойдем что ль, – предложил мужичек.

– К соседу?

– Не-а, – покачал он отрицательно головой. – За выпивкой... ик. А потом к соседу.

За выпивкой мужичек шел к нудному и болтливому (по его словам) гному в противоположном, от того места, где я вошел, конце рынка. Торговал он, как не сложно догадаться, алкоголем всех известных видов и, соответственно, любых цен.

И вот войдя в торговую лавку, мужичек, даже не торгуясь, затарился тремя здоровенными бутылками, одну из которых тут же решил распробовать на месте с гномом, руководствуясь словами: «Иль ты мне какое-то дерьмо пытаешься всучить, иль давай тоже пробуй, раз говоришь, что настойка неплохая и забористая...» В итоге торговец утянул его за собой в соседнюю с лавкой комнату, мол, без закуски такое толком и не выпьешь. И, похоже, определение вкусовых качеств напитка затянется надолго.

Пожав плечами, деваться-то мне некуда, в любом случае его ждать, я решил рассмотреть аккуратно расставленные по полкам бутылки с алкоголем. А их тут очень-очень много, такое ощущение, словно в музей попал.

Одни бутылки были простые – самые что ни на есть обычные и привычные, а другие – прямо какое-то произведение искусства: вычурная форма, странные украшения, причудливая роспись. Цены тоже удивляли до невозможности. Вот эти вот стоят копейки, эти подороже... Ого! А эта... хм, цифра с шестью нулями. Витринный образец? Не думаю, что такой дорогой алкоголь просто так поставят на полку. Что же такая бутылка дает? Вечные божественные бафы? Интересно, их вообще из игроков кто-нибудь покупает?

– Пошли парень, ик, – вышел, пошатываясь, из комнатки мужичек и показал рукой на выход. – А то, ик, нас там, наверное, уже заждались.

Нас так нас. Хотя я то тут причем?

По рынку мужичек упорно шел по самому прямому курсу, аккуратно расталкивая нечаянных прохожих и даже торговцев. Правда, заметив идущий прямо на нас отряд стражи, он резко взял в другую сторону, видимо опасался чего-то. Ну а я неотступно следовал за ним. Странно, что ему по шее никто не дал. Впрочем, возможно просто решили не связываться. Мужчина пьян в хлам, что с него возьмешь.

Мы прошли рынок, дошли до улицы, где живет Профья, прошли ее, и свернули налево.

– Нам, ик, туда, – махнул на третий по счету дом мужичек и чуть не упал, я еле успел его придержать.

– Что ты так долго Кинрав? – Не успели мы подойти к небольшому домику, как дверь открылась, и на порог вышел старый, но еще крепкий... гном.

М-да, это точно не Алексей, удивленно посмотрел я на него.

– Я это, ик...

– Что «я это»? – бросил сначала на него, а потом на меня вопросительный взгляд гном, словно ожидая ответа не только от Кинрава.

– Ну... – задумался мужичек, – тут вот, за Аксеем пришли, ик. От Профьи, ищет она его, ик.

– Да-а-а? – протянул гном. – Ах-ха! Еще бы, два дня ведь уже отмечаем мое день рождение, – басисто рассмеялся он. – Столько выпили, что и не заметили, как время-то пролетело.

– Гы-гы, – попытался тоже засмеяться Кинрав, получилось не очень.

– Ладно, проходите! – гном посторонился, пропуская нас внутрь. – Алексей там, в левой

комнате, – предупредил он меня. – Только не буди его, пусть еще чутка поспит.

И что? Он так просто поверил, что я от Профьи? Доверился первому встречному? Ладно, тот пьяница – Кинрав, с таким количеством алкоголя в крови особо и не подумаешь, мысли путаются и разбегаются там в голове. Но гном, который выглядит на удивление абсолютно трезво, и так запросто пропускает незнакомца в свой дом, странно.

– Что? Размышляешь, почему я поверил тебе? – раздался голос за спиной, когда я вошел в комнату, где на диване безмятежно храпел высокий худой старик, тот самый Аксей, муж Профьи.

– Ага, – не поворачиваясь, ответил я.

– Ну, то что ты не вор, это видно сразу, – подошел ко мне поближе гном. – Не бандит и не убийца. Уж поверь, скольких я в свое время на виселицу да к палачу отправил, сразу распознаю!

– И? Всякое ведь в жизни бывает, – я и не думал его провоцировать, просто мысли в слух.

– Кинжал на поясе и ножны. Я, – выделил гном, – лично награждал ими Аксея. А дала их тебе понятное дело Профья. И не ошибусь, если предположу что для того, что бы при встрече с ним, – кивнул он на старика, – показать кинжал, тем самым доказав, что ты от нее явился. Такие вещи, знаешь ли, так просто в руки чужому человеку не взять. Эх, – глубоко вздохнул гном, – как же давно это было. Лет, наверное, сорок назад.

Я бы с радостью выслушал эту историю, но честно, неохота!

– Что ж парень, вижу тебе некогда, – словно прочитал мои мысли гном. – Тогда выйди пока, подожди там. Я сам этого упертого служаку разбужу. И правда, хватит уже Профью волновать, отдохнули пора и честь знать.

Я вышел из комнаты в коридор и меня тут же поманил к себе выглянувший из соседней двери Кинрав.

– Строгий полкан, ик, да?

Гном полковник армии Назхар? Ничего себе. Все-таки стоило выслушать его историю. И черт с ним со временем.

– Да. Строгий, – согласился я.

– Знаешь, ик, а он ведь старше нас всех. Намного старше, – как-то грустно, словно немного завидуя, произнес Кинрав. – Винтер единственный, ик, гном в армии дослужившийся до такого чина!

– О-о-о! – восхищенно протянул я.

Везет мне на случайные знакомства. А этот пьяный мужичек, похоже, тоже служил под началом гнома, как и Аксей.

– Ох, ик, какие были времена, – начал Кинрав. – Помню...

– Кинрав! – строгий голос вошедшего гнома прервал его рассказ. – В следующий раз продолжишь. Я, думаю, мы еще свидимся, – хлопнул он меня по плечу. – А сейчас я провожу Аксея и нашего гостя.

Муж Профьи ждал нас у входа в дом. И, судя по его рассеянному и растерянному виду, я так понял, Винтер ему уже все объяснил.

– Сильно там моя старушка злится? – обреченно спросил он у меня, когда мы свернули на его улицу.

– Не злится она, – вздохнул я. – Переживает жена ваша.

Старушка, когда мы подошли к дому, снова ковырялась в саду. Может быть, тем самым

она отвлекается от грустных мыслей? Скорее всего.

– Ах! Спасибо богам покровителям! – воскликнула она, когда, услышав приближающие шаги, подняла голову и увидела нас.

Аксей как-то незаметно сместился за мою спину, толи жены своей опасался, толи стыдно ему стало.

– Жив! – калитка раскрылась и Профья кинулась обнимать старика. – Я то думала... Все уже... Два дня ведь нету! – на ее глаза увлажнились и по щекам потекли слезы.

– Скотина! – внезапно дала она пощечину мужу. – Сволочь! – вторая пощечина.

А я так осторожно, остороженько отступил в сторону. Не дело это в семейные разборки лезть.

– Какой же ты дурачок! – опять обняла его Профья и повела в дом.

Я же идти следом не спешил. Надо будет, позовут. Мне и тут постоять подождать несложно.

– Крэйбен, – обернувшись, крикнула мне Профья. – Ты пока пройди-ка в гостиную, там чай с твоими любимыми пирожками стоит. Как сердце чувствовало, что ты скоро вернешься, да не один!

– Хорошо, благодарю!

Я попил чайку, съел штук пять пирожков, впрок. Когда мне еще такую вкуснятину покушать удастся! И старался не обращать внимания на шум, раздававшийся с соседней комнаты, с той, куда прошли Профья и Аксей. А она его то ругала, то радовалась, что жив и здоров. Он же клялся бросить пить и признавался в вечной любви...

Через тридцать минут в гостиную вошли оба. Вроде бы целый и невредимый Аксей и очень довольная Профья.

– Спасибо тебе Крэйбен! – произнесла старушка. – Чем же тебя наградить-то?

– Да вы меня и так одели и вооружили, и накормили вдобавок! – приятно улыбнулся я.

– Нет, – отмахнулась женщина. – Аксей, как думаешь, – обратилась она к мужу, – тот мешок, что тебе друг твой закадычный – маг, когда-то давно давал, да так и оставил, достойным подарком Крэйбену будет?

По широко открытым глазам старичка я понял, что вещь эта не дешевая. Мешок, мешок? Случаем, не инвентарь ли это, говоря привычным игровым языком. Есть такая штука в мире Нории. Самый простой стоит порядка ста ирэн. Приобретается для того, что бы не таскать нужные вещи и добычу с собой в руках, на поясе или в карманах, а складировать в такую вот сумку. Одна вещь – одна ячейка. Количество ячеек зависит от дороговизны мешка-инвентаря. При первом использовании, как в случае с неписями, так и игроками, предлагается совершить привязку (магия ведь!), и после этого он становится виден и доступен только для того, кто его носит. Вот только есть у них один минус – мешки, так же как и другие вещи, имеют определенный шанс (пусть и очень-очень маленький) выпадения при смерти, что чревато потерей всего, что в нем лежало. Зато ни снять, ни украсть его не возможно. Только выбить при убийстве.

– Неси, неси! – Профья жестом руки отправила мужа. – Да заначку свою, знаю, есть она у тебя, сразу в него положи, не то ведь все равно когда-нибудь пропьешь с друзьями своими. А юноше деньги больше пригодятся!

Аксей вернулся быстро. Вручил мне с какой-то смертельной грустью кожаный мешок и сел за стол, уставившись голодными глазами на пирожки. Проголодался таки старичок!

Тилиньк-тилиньк – оповещение системы.

Задание: Помощь Профьи – часть 1: найти следы или тех, кто видел Аксея – выполнено.

Задание: Помощь Профьи – часть 2: возвращение Аксея домой – выполнено.

Награда: старая одежда солдата армии королевства Назхар, кинжал – наградной именной офицера Аксея армии королевства Назхар, мешок-инвентарь на 30 ячеек, 183 ирэя.

Репутация с НПС Аксей повысилась до «Уважение».

Неплохо! Мешок активирую обязательно, только попозже, не прямо же сейчас это делать.

Правда, оповещение о второй части задания я не припомню. Но возможно просто упустил, бывает и такое. Стоит потом взглянуть на характеристики, с этой суею по рынку возможно хоть что-нибудь да повысилось.

– Посидишь с нами немного? – спросила у меня Профья.

– Конечно! – не стал я отказываться.

Засиделись мы допоздна. На улице начало темнеть, то там, то там зажигались фонари, и я решил, что пора собираться в дом Эрана-Одноглазого. Прощавшись с добродушными старичками, я вышел из их дома и направился в кварталы бедняков и нищих. Там конечно с освещением все не так хорошо как здесь, но если что определю по карте, маршрут мой прорисован, не заблужусь.

Закончился торговый район, и сразу как-то стало темно и тихо. А вскоре появилось ощущение, словно за мной наблюдают из-за каждого угла. Но простых людей, таких обычных личностей как я, нет ни одного! Словно в один прекрасный момент все взяли и вымерли. Впрочем, так, наверное, в таких местах и происходит – с наступлением ночи те, кто еще дружит с головой, стараются без особых причин на улицу не высовываться.

От греха подальше я убрался с дороги, по которой до этого так отрыто и беззаботно шел, и начал осторожно красться вдоль стен. Правда, стало сложнее ориентироваться.

«Так, а вот тут вроде направо?» – спросил я сам себя, в задумчивости остановившись возле прохода между домами.

«Или направо надо было раньше повернуть?»

И все-таки я заблудился, зря понадеялся на свою память. А ведь стоило только свернуть немного пораньше, это я уже успел в карту заглянуть, и был бы почти дома. Пришлось возвращаться обратно.

– Он? – Где-то с лева (из разбитого окна?) раздался тихий шепот.

– Ага! Кажись он, только в другой одежде. – Такой же тихий ответ. – Будем брать.

– Фьить-фьить, – неожиданно прозвучал резкий короткий свист, и следом мне в затылок ударило что-то большое и тяжелое.

Перед глазами все поплыло, небо с землей поменялось местами, в ушах зазвенело, и я упал.

Система тут же отреагировала вполне ожидаемым сообщением.

Получен физический урон 30 единиц. Жизнь 10\40.

Оглушение 5 секунд.

Спасибо, а то я прям не понял, что произошло! Только вот почему такое долгое оглушение?

– Быстрее вяжите его, – требовательно произнес голос, тот, что упоминал про одежду, и следом раздался топот с обеих сторон. – Про снадобье не забудьте! – прикрикнул он же.

По-видимому этот человек является самым главным среди напавших на меня, дюже приказной у него тон.

– Я помню, вливать сразу, – это уже новый, третий по счету голос.

Мне сноровисто смотали руки и ноги, и обыскали, сняв с перевязи нож и забрав мешок, что дал Аксей (а ведь надо было сразу, как вышел из их дома, совершить привязку, тогда бы не отобрали). Потом разжали зубы ножом и влили какую-то противную горькую гадость из маленького пузырька. Попытался, было, сплюнуть, но чьи-то грубые пальцы тут же больно зажали нос, и ненароком пару глотков я все-таки сделал.

Вы используете на себя зелье полного обездвиживания и безмолвия, время действия 30 минут.

Внимание, в случае если зелье используется на вас против вашей же воли игроками или НПС, то на время его действия вы можете выйти из игры, а после обратиться за помощью к администрации или сделать это прямо сейчас, функция доступна во вкладке «Помощь» игрового интерфейса.

Класс! Я попал. У меня не то что выхода, у меня и помощи-то нету, и даже такой мелочи как форум. Мне катастрофически повезло! Интересно, кто же та скотина, что на меня их навела?

Однозначно не Дед. Эран-Одноглазый? Возможно, я ведь ему не нравлюсь, так как благородный, мог и сообщить, кому следует. Но тогда зачем было разрешать мне оставаться в его доме еще на несколько дней? Не проще ли, настояв на своем решении при общении с Дедом, спровадить меня на улицу, как и собирался, на следующий день после той потасовки.

А пока я размышлял, меня куда-то притащили и бесцеремонно бросили на пол.

– Зови Нейвила, – грубо приказал главный кому-то.

Быстрые удаляющиеся шаги вперемишку с руганью. Не доволен подчиненный таким к себе отношением.

Некий Нейвил появился минут через пять.

– Да Краж, ты не ошибся, – обратился вошедший человек к главному. – Это из-за этой твари благородной Горика грохнули! – Меня слегка пнули в бок.

Я не видел говорившего, но голос показался очень знакомым.

– Ну что ублюдок, – а вот теперь, когда он склонился надо мной, я его узнал, – мы тут теперь кое-что получше для тебя придумали. Просто смертью ты теперь не отделаешься, – сплюнул бандит с перевязанной рукой.

Это он тогда в доме Эрана в столовой добить меня хотел, но не успел. Заводилу убили, а этого в руку ранили. И третий из той так называемой «братвы», небось, тоже где-то здесь.

– Когда там корабль появится? – спросил Нейвил у своих поделщиков.

– После полуночи, уйдет с рассветом, – ответил Краж.

– Темные не помешают?

– Нет! Я еще утром отправил к дроу своего человека. Нас будет ждать шлюпка на берегу.

– Только залейте в него перед уходом еще той дряни, – посоветовал Нейвил. – Не хочу, что бы из тележки с навозом раздался хоть один писк, когда вы его через ворота провозить будете.

– Обижаешь, – скривился Краж. – За дураков не считай.

Нейвил пожал плечами и произнес:

– Тогда поторопитесь, до реки еще чесать и чесать. И подлечите его кто-нибудь, пока он не окочурился. А то знаю я удары Дривола, дух вышибает дубиной на раз. Силы есть ума не надо.

Через двадцать минут, надо мной склонился один из бандитов и как я не дергался, пытаюсь сопротивляться, но мне снова разжали зубы и сначала влили одно зелье, на удивление приятное на вкус, которое тут же восстановило мне всю жизнь, а следом второе с тем самым дебаффом.

Я мысленно пополнил список своих будущих жертв лицами и именами. Запомнил всех! Убью обязательно! Проклятые неписи! Правда, это смахивает на сумасшествие – мстить нпс, ну и да ладно.

Интересно, а к кому же они меня везти-то собрались? Что же такого они тут понапридумывали, что хуже смерти в их понимании?

И какого черта мне так везет! Убили бы лучше и делов-то. Воскрес бы на ближайшей точке возрождения. Конечно, после смерти мое тело пропадет, оставив после себя мешочек лишь с теми вещами, что выпадут по расчетам системы игры, и они сразу поймут кто я. Зато в первое мгновение будут удовлетворены содеянным, хотя потом конечно сильно расстроятся. Но насчет «расстройства» это уже были бы их проблемы.

Мое недвижимое тело подняли двое бандитов и потащили наружу. Вынесли из одноэтажного деревянного здания на небольшой грязный двор, огороженный высоким, без единой щели, забором. Рядом со зданием стоял большой длинный сарай, или, судя по ржанию, раздающемуся от туда, это скорее конюшня. Через открытые ворота вывели лошадь, запряженную в телегу.

– Грузим на счет три! – Оба бандита стали меня раскачивать возле одного из бортов.

Ох, и какая же вонь шла из этой телеги!

– И-и раз! И-и два! И-и три! – На счет три мое тело немного подлетело в воздух и приземлилось на что-то мягкое, противное, склизкое и к тому же ужасно вонючее – но это я, кажется, уже говорил.

– Сверху накидайте навоза и мешков, но смотрите, чтоб не задохнулся, – грозно приказал Краж. – Если благородный сдохнет, Нейвил с вас кожу заживо сдерет. А я ему помогу!

Переругиваясь, бандиты поспешно выполнили приказ главного. Потом на тележку кто-то запрыгнул, и хлестнул вожжами. Лошадь медленно тронулась с места.

Снова ругань – эти раздолбай, так их назвал Краж, оказывается, еще не открыли ворота.

Я мог только слушать и смотреть. Учитывая время действия зелья, у них есть немногим меньше получаса на то что бы вывезти меня из города, это если они не остановятся где-нибудь по дороге что бы снова его использовать. Получится ли сбежать или хотя бы как-то привлечь внимание, если они прогадают со временем? Не знаю. Как сказал Краж: «Нам не впервой такое проворачивать», а значит у него в любом случае все схвачено.

Смотреть в ткань одного из лежащих сверху на мне мешков вскоре надоело, и я закрыл глаза, полностью сосредоточившись на слухе. Имена и прозвища, тон и тембр голосов, просто брошенные вскользь слова несущие хоть частичку информации обо всех этих людях или местах где они обитают – плотно ложились в мою память. Я не я, если не вернусь и не разберусь с этими неписями. Для меня этот мир такой же живой, как и тот реальный. И ИскИны это давно уже не просто набор ноликов и единичек. Это полноценный разум практически равный человеку во всем кроме прав, имеющий личность и осознающий самого себя, но в тоже время являющийся личной вещью для пользователя, компании, государства. Рабство без рабства с четко помеченной границей дозволенного.

– Т-п-ру! – внезапно остановил возникший лошадей. – Т-п-ру!

До конца срока действия зелья минут пять примерно. Будут ждать? Или мы уже все приехали? Если второе то что-то быстро. Хотя лежа в таком мягком коконе из навоза и мешков особо не прочувствуешь ни скорость, ни неровности дороги.

– Здравствуйте офицер! А мы тут снова... хм... отходы вывозим, вот. Пропустите?

О как запел возничий-бандит! Такой прямо льстивый и добрый голос. М-да.

– А не поздно ли? – строго ответил стражник.

Еле слышно прозвучал тихий звон монеток:

– Работа у нас такая, простите уж. Когда скажет хозяин, тогда и возим.

– Ладно, ладно. Проезжайте! – Офицер отдал приказ открыть городские ворота.

Прибыльный бизнес у этого Кража. Даже вон свой стражник из младших чинов есть. Неплохо дело поставлено. А этот офицер вообще в курсе что, точнее кого, они там в навозе из города вывозят? Или ему просто платят за молчание и отсутствие помех в виде обязательного осмотра всех входящих и выходящих через ворота?

– Доброй ночи офицер! – пожелал возничий, и лошадь снова тронулась дальше, таща за собой телегу.

Вот время действия зелья спало и, судя по пенью ночных птичек, мы оказались за городом. Вовремя! А по другому и не скажешь. Нет бы там, у ворот. Я тогда постарался бы шум поднять. Глядишь, и стражник бы засуетился. Хотя... кто его знает.

А связали крепко, не пошевелиться. Зато я смог говорить! О чем тут же сообщил всему окружающему миру.

– Или ты заткнешься, или отключишься еще на пол часа, – процедил сквозь зубы бандит.

Понял. Молчу. Мне нет смысла дергаться и злить их.

– А куда меня хоть везут-то? – минут через десять я не удержался и спросил у возничего.

– Приедем, узнаешь! – грубо ответили мне.

Всю оставшуюся дорогу мы провели в молчании. Только бандит время от времени насвистывал какую-то мелодию.

– Т-пру! Приехали, стой! – прокричал возничий.

– Нормально все? – голос Кража.

– Конечно, бос! – радостно ответил бандит. – И зелье третий раз использовать не пришлось. Умный благородный, не стал рыпаться. Хотя один раз, после того как выехали из города, он все-таки закричал. Но все путем, там не было ни одной души! Дорога эта заброшенная пустая как всегда оказалась. А потом я ему пригрозил, и он больше не пищал.

– Отлично. Выгружайте его. Идти помните куда?

– Да!

– Тогда жду вас там. А мы пока с Нейвиллом цену с дроу обсудим. Трок, помоги ему! – приказал кому-то Краж.

Меня вытащили из телеги и понесли по еле видной тропинке между кустами и деревьями.

– Нет! Пять тысяч! Дешевле не отдам, – спорил с кем-то Краж.

– Да? А мне кажется, ваш партнер готов и на меньшую цену согласиться, – ответил ему звонкий мужской голос. – Три с половиной!

– Четыре пятьсот!

– Нет, наверное. Придется его вам обратно везти. Что нам там с благородным-то за такую цену делать, кто его возьмет?

– Четыре! Он красавец! Любая баба его в гарем с руками оторвет!

– Во-первых, я его еще не видел! А во-вторых, дорогой Краж, с каких пор вы стали так хорошо разбираться в мужской красоте? – насмешливо произнес собеседник.

– Эм, – Краж замялся. – О-о! А вот и он. Взгляните, взгляните! Оцените товар.

Меня бросили на землю прямо под ноги Кражу. Рядом стоял молчащий Нейвил и... высокий темный эльф, одетый в легкие кожаные доспехи. Невдалеке виделся берег реки и лодка, в которой сидело еще трое каких-то личностей, но ни лица, ни расу, ни даже одежду отсюда не разобрать.

– А и, правда, хорош! Аристократ, голубая кровь! – восхитился склонившийся надо мной эльф. – Три с половиной, – распрямившись, снял он два звенящих мешочка с пояса. Это моя окончательная цена друг мой.

– Хорошо, забирай! – согласившись, махнул рукой Краж.

Эльф отдал мешочки с деньгами бандиту и свистнул тем типам в лодке.

Да, дешево меня оценили. Жалкие три пятьсот ирэн. Какая-то слишком уж низкая цена за аристократа.

– Кстати, Краж, – задумчиво обратился к главарю бандитов дроу, – а кто он хотя бы, из какого рода?

– Откуда ж я знаю, – усмехнулся тот. – Имя у него странное – Крэйбен, а про остальное, понятия не имею, – растерянно пожал он плечами.

– А твой партнер? – посмотрел дроу на Нейвила.

Нейвил лишь бросил на меня злобный взгляд:

– Вот у него и спроси. Веселой жизни тебе Крэйбен. В рабстве!

– И тебе не хворать, – ответил я ему тем же. – Не сдохни раньше времени. Дождись меня. Тебя и твоих людей Краж это тоже касается.

Но главарь бандитов мне не ответил. Плевать он хотел на мои обещания. Ну и зря!

– Веселый ты парень Крэйбен, – рассмеялся дроу. – Только грубый и своевольный, а это плохо. Но не волнуйся. Мы и не таких исправляли. Станешь ласковым, добрым и преданным! Лучшим домашним питомцем.

И снова меня подняли и понесли в лодку. Лица их я так и не разглядел, на всех троих были маски, наподобие тех, что на маскарадах носят, но по росту они не сильно от темного эльфа отличались, да и одеты были также.

– Осторожнее только, не попортите товар, – с легкой угрозой прикрикнул дроу на своих людей.

Двое взяли за весла, оттолкнулись от берега и погребли к середине широкой, края не видно, реки.

Небольшой двухмачтовый корабль со сложенными парусами и весла, торчащие из бортов в один ряд, вот и все что мне было видно лежа из лодки.

– Глаза ему завяжите и к остальным, – приказал эльф и стал взбираться по сброшенной с палубы веревочной лестнице.

Команду темного эльфа выполнили незамедлительно, и мои глаза тут же закрыла темная плотная ткань.

– Кидай веревку! – крикнул кто-то над ухом.

– Под мышками вяжи. Да, так нормально, – подергали узел за моей спиной.

– Эй, там наверху, тяните потихоньку, аккуратно только!

Меня подняли на борт.

– Куда его? – спросил тяжелый мужской голос.

– Капитан сказал к остальным.

– Покормить?

– Не знаю. Пусть утра дожидается, как и все остальные.

– То же верно. Если что не так, капитан сам позже скажет. Ведите, что стоите-то?

Только ноги ему освободите или понести его решили? – хохотнул мужчина.

– Так, тут ступени, – предупредили меня.

– И тут ступени. Все, замри!

Звук ржавого открывающегося замка, скрип петель, с меня снимают рывком повязку и резко толкают вперед. Я не успеваю сориентироваться и падаю на пол.

– Парень ты как? – спрашивает у меня кто-то тихо.

– Нормально, – встаю я и, прищурившись, оглядываюсь.

Большая метров семь на шесть клетка с толстыми прутьями. Слабое освещение от еле горящего фитиля двух ламп снаружи. И семь человек, со мной восемь. Ну не совсем человек. Двое гномов, трое людей включая меня, светлый эльф, рептилоид (ого! редкая раса, а игроки вообще стараются их не брать в связи со сложностью прокачки) и друид (древний старец, но это обычный скажем так стандартный облик, на самом деле он может выглядеть, как захочет).

Интересная разношерстная компания. Из всех них только гном подошел ко мне и поинтересовался как я. Остальным совершенно безразлично происходящее вокруг. Люди вообще меня сторонятся и уползли в дальний угол. Светлый эльф смотрит свысока, принцесса девственного леса. Друид медитирует, наверное, или вообще спит. Рептилоид лежит на полу в странной позе без единого движения, словно труп. А второй гном стоит за спиной у своего сородича.

– Ты откуда? – снова спросил у меня тот же гном, невысокий под метр шестьдесят ростом, крепкий, широкий в плечах.

– Назхар, город Сарадан, – не скрываясь, ответил я.

– Ох, ты, далеко же их занесло! – удивленно воскликнул второй гном.

Что-то они сильно похожи, заметил я сходство в их внешности и чертах лица. Братья?

– Ага, не говори, – покачал головой первый гном. – Я Драст, это брат мой – Скенрив, – представил он второго гнома.

– Крэйбен.

– Будем знакомы, – улыбнулся Драст. – Ты кстати замки когда-нибудь вскрывал, простые и магические? – внезапно поинтересовался гном.

– Нет, – ответил я. – А зачем?

– Клетка здесь интересная, – начал объяснять гном. – Ты в тюрьме когда-нибудь сидел? Нет, – увидел он, что я отрицательно качаю головой, – ну и правильно. Нечего там делать. Так вот, там такие же специальные клетки стоят. Блокируют любую магию, в том числе молитвы богам. Любым богам. Не знаю я, правда, где они ее достали. Цены на металл, из которого она создана, просто бешеные, как и на само заклинание-замок рассчитанное только под этот материал.

– Вау! – только и мог воскликнуть я.

– Вот тебе и «вау».

Хм, а если попробовать умереть? Пусть оружия у них и нет, но можно же так забить до смерти. До этого такой возможности не было, а сейчас-то есть.

– Убейте меня! – предложил я гному.

– Ты что парень? – удивленно уставился Драст на меня. – С ума сошел? Я понимаю – неизвестно еще что там с нами в дальнейшем будет. Но сейчас о смерти думать?! Нет, давай поживем пока что, глядишь, найдем выход.

– Да и не сможет он тебя убить, – вставил свое слово Скенрив. – Если бы так все просто было. В тюрьме те, кого на каторгу навечно отправляют или к палачу, сразу бы поубивались, нашли бы способ. Это заклинание не только магию блокирует и как замок работает. Нет! Умное оно! Подавление агрессии, попытки самоубийства, нанесения вреда сокамерникам. Если что, бьет зарядом и вон, будешь как тот рептилоид, валяться на полу, – кивнул он на тело лежащее в странной позе.

Вау! Или я, кажется, это уже говорил? Ладно. Начинаю повторяться, бывает

Да, ничего себе конечно подробности. Откуда они все это знают? И почему я не помню таких вещей? Впрочем, мог и, правда, забыть. Все-таки у меня не идеальная память.

– Эх, – горько вздохнул я. – Развязаться тогда хоть помогите, – повернулся к ним спиной.

– Так что будем ждать удобного момента, – гном покрутил-покрутил веревки в своей огромной ладони, да и засунул в один из карманов.

– Кстати, к прутьям старайся не прикасаться, – посоветовал мне Скенрив. – Ощущения неприятные будут.

– А куда мы хоть плывем? – спросил я.

– Как куда? Вверх по течению, – гном похлопал по полу рядом с собой, предлагая сесть. – Темный лес, пустоши орков, свободные земли. Кто знает куда занесет капитана этого корабля.

Прошло ни как не меньше двадцати четырех часов, но ответ ни от кого из тринадцати плейкиллеров так и не пришел. Просто так сидеть в личной комнате и томиться в ожидании, желания у девушки не было, а выходить в реал не хотелось, и она решила выполнить одно случайно полученное задание от друида, когда вчера занималась геноцидом бедных животных в округе столицы светлого Леса – Вайстэль.

Суть задания была в сборе двадцати четырех сердец черных волков для некоего алхимического зелья или нескольких зелий, если точнее. Наверное, это такой странный юмор у непися.

Само по себе задание не было сложным. А если точнее, то вообще нубское, если, конечно, не оглядываться на ее уровень. И странная награда в виде этого самого зелья, эффект от которого неизвестен (по словам самого друида), ее немного заинтересовала. Простое женское любопытство и ничего более.

Верлайн, открыв один из сундуков в комнате, переложила в мешок-инвентарь немного еды, пару тысяч ирэн на неожиданные расходы (вдруг зайти куда придется), четыре десятка зелий на ману (почти весь запас) десяток стеклянных бутылочек хп на всякий случай, пяток разномастных свитков с боевыми стихийными заклинаниями и разделочный нож, а то как же сердца вырезать. Конечно, стремление корпорации Лайф приблизить игру к реальности похвально, но некоторые вещи Киеру откровенно бесили.

Нужно аккуратно разделать тушу мертвого моба? Будь добр используй специальный разделочный нож. Если нет его под рукой, то можно использовать и кинжал, на крайний случай меч, но тогда будь готов к потере нужных ингредиентов, сильно поврежденной шкуре и литрам крови, в которой ты обязательно перемажешься. Для лиц младше восемнадцати чуть проще, кровь отсутствует как таковая.

Голод (включая жажду) – минимум три раза в сутки обязательно нужно кушать и пить, хоть что-нибудь. Спасибо что в туалет ходить не надо, а то это было бы полное издевательство над игроками.

Кстати о реализме. Независимо от количества хп падение с большой высоты вызывает такие неприятные дебаффы как переломы и вывихи, влияющие на скорость передвижения и атаки. Для лучников – удачно пущенная стрела, попавшая в глаз равному им по уровню мобу, может критануть и сразу же убить зверюшку. Тоже касается и персонажей ближнего боя.

Это лишь малая часть моментов, которые раздражали Киеру, да и некоторых других игроков тоже.

И пусть корпорация Лайф монополист в сфере вирт систем полного погружения, их единственная игра – шедевр, который продолжает манить и цепко держать тех, кто окунулся в мир Нориа с головой. Впрочем, о чем тут говорить, если даже государственная система, вскоре после создания капсул под эту игру и захлестнувшего населения бума, внесла закон о полной и безоговорочной поддержке вирт мира. А заодно прировняла игровую валюту к реальной (коэффициент обмена которой постоянно плавает, хотя изначально было один к двум). Добавила поправки о тюремном содержании преступников (как вам спец тюрьмы в виртуальной реальности?) и, разумеется, налоги с аукционов и игрового рынка (купил ножик у торговца, неважно непися или игрока, часть денег ушла государству, продал – тоже

самое), про банки можно, наверное, и не упоминать.

Верлаин вышла из личной комнаты или, если точнее, трехкомнатных апартаментов на самом последнем десятом этаже и с помощью локального гостиничного телепорта оказалась в холле на специальной площадке.

Чего и сколько ей стоило в свое время арендовать такие апартаменты сроком на пять лет в Фир-За-Наи – лучшей гостинице эльфийской столицы, лучше и не вспоминать. Мама, конечно, была против такой безумной и бесполезной траты денег, и очень долго ругалась, когда Киере удалось уговорить на это папу.

– Здравствуйте госпожа! – с коротким поклоном поприветствовал Верлаин эльф одетый в золотистую ливрею – администратор гостиницы постоянно находящийся за открытой стойкой из черного дерева в центре холла. – Рад вас видеть спустя столь долгое отсутствие. Если возникнут какие-либо вопросы, не забывайте, вы всегда можете обратиться ко мне, либо напрямую, как вилп клиент, к хозяину гостиницы.

– Спасибо, – улыбулась девушка эльфу и поспешила покинуть холл гостиницы.

Учитывая, что эльф не непись, а игрок (гостиница Фир-За-Наи принадлежит вполне живому и реальному человеку, и работают в ней только игроки, как, впрочем, и в других элитных заведениях), он обязан знать личности всех вилп клиентов без исключения и при любой возможности стараться им во всем помогать и потакать в доступных пределах. А значит, вскоре после обязательного приветствия вилп клиента, который долго отсутствовал, мог начать предлагать и посещение местного ресторана, и бассейна, и... в общем всего, что есть в данной гостинице. Не навязывать, а именно предлагать весь спектр сервиса и услуг. Тем самым он напоминает о возможностях заведения, ведь людям же свойственна забывчивость. Но Киера на память ни когда не жаловалась. Можно было бы конечно постоять послушать эльфа, вдруг что-то новее появилось в гостинице, но зачем ей это надо?

– А народу здесь прибавилась, – удивилась девушка на улице.

И, правда. Ощущение словно попала не в столицу виртуального государства, а в мегаполис реального мира. Толпы игроков и неписей самых разных уровней. Вместо транспорта лошади, ящерицы и другие животные, а в небе огромные птицы, горгульи, в общем, все кто способен летать и переносить на себе людей и груз.

– Пожалуй, стоит прикупить ездовую зверюшку. Или летающую? – задумчиво прошептала Верлаин размышляя как бы побыстрее выбраться за город.

– Госпожа, – прямо перед ней, стоящей прямо у входа в гостиницу, неожиданно приземлился на виверне светловолосый молодой эльф, – позвольте предложить вам доставку и поездку в любую точку города! Быстро и дешево!

– Ах, ты! – рядом тут же приземлился на фениксе еще один эльф, на вид постарше, впрочем, облик же в игре можно любой выбрать, так что возраст еще ничего не значит. – Я первый ее заметил! Мой клиент!

– Обломись, а я первый успел! – воскликнул светловолосый. – У нас свободная страна... тьфу ты... свободный Светлый Лес!

– Вы еще подеритесь, – Верлаин обошла спорщиков. – А вообще мне больше виверна нравится, – сделав несколько шагов и остановившись на мгновение, добавила она, а потом снова продолжила идти медленно и неторопливо.

Эльф, владелец феникса, так и замер с открытым ртом, а вот светловолосый решил догнать девушку, упускать возможность заработать ему не хотелось.

– Вы впервые в Вайстэле? – Пристроился рядом хозяин виверны.

– Нет. С чего вы так решили?

– Вы были сильно удивлены, выйдя из гостиницы, – заметил эльф.

– И правда, – усмехнулась девушка.

– Ой! – Кажется, эльф наконец-то все понял. – Вы просто давно не были в игре. О-очень давно!

– Неужели! – наигранно похлопала в ладоши Верлаин. – Да, очень давно. Пару лет где-то.

– Ого! Тогда давайте я вам заодно экскурсию небольшую проведу, совершенно бесплатно? – предложил светловолосый. – Вид сверху просто превосходный. Удивитесь еще больше! Вы не представляете, как за это время изменился город.

– С удовольствием, – искренне ответила девушка. – Только лучше в следующий раз.

– Хорошо, – согласился эльф. – Я запомню. А теперь вернемся к полетам. Вам куда госпожа? – улыбка хозяина виверны так и излучала радость и удовольствие, не только оттого, что он не потерял клиента, но и просто от самого факта работы, ведь девушка не отказалась от предложения, а может ему просто нравится летать.

– Мне за город, – Верлаин остановилась. – Могу показать на карте куда именно.

– Триста ирэн, если в пределах пары десятков километров, – сразу назвал цену эльф. – Поверьте это недорого. Многие берут пятьсот.

И видя задумчивость девушки, добавил:

– Туда и обратно. Если ненадолго, там и подожду, а если нет, то добавьте в контакты и как освободитесь сразу напишите. Буду свободен – мгновенно примчу, буду занят – скажу хоть, сколько по времени ждать, если у вас есть такая возможность. А если что, у меня для будущих постоянных клиентов действует превосходный пакет скидок!

– Ладно, ладно, – сдалась девушка.

Вызвав системное меню, Верлаин добавила персонажа по имени Селфлид (светлый эльф 76 уровня) в друзья и скинула скрин карты с меткой на местности, где обитают нужные ей волки.

– Верлаин, – нахмурившись, прочитал системное сообщение эльф. – От кого-то я ваше имя слышал.

– Все может быть, – пожала плечами девушка.

– Эх, не могу вспомнить. Ну да ладно. – Эльф достал вещичку похожую на свисток и подул в нее. – Присаживайтесь госпожа, – указал он на второе сидение на спине приземлившейся виверны.

– А я не упаду? – с сомнением в голосе уточнила Верлаин повнимательнее рассмотрев предложенное место.

На виверну для пассажира было надето нечто похожее на седло только с невысокой спинкой и без каких-либо ремней безопасности или хотя бы чего-то отдаленно их напоминающего.

– Конечно же нет! – весело произнес Селфлид. – Магия, силовые линии и прочая ерунда. А-а, не забивайте себе голову, – эмоционально взмахнул рукой эльф. – Но можете обнять меня, если сомневаетесь, – подмигнул он, запрыгивая на первое седло.

– Отплата сразу или по факту? – проигнорировав его предложение, залезла следом Верлаин.

– Да как хотите. – Эльф отдал мысленный приказ, и виверна взлетела.

– А вы давно этим занимаетесь?

– Извозом? Год уже почти...

Так они и летели до указанного Верлаин места, время от времени перебрасываясь фразами.

На резких виражах девушка лишь слегка покачивалась в седле – обещанная эльфом магия и правда держала очень крепко. Полет Верлаин очень понравился, и для себя она уже решила, что как только будет свободное время обязательно зайдет в лавку питомцев и прикупит себе понравившегося летуна, только из рептилий, нравятся они ей с самого детства.

Правда после покупки его нужно будет прокачивать до двадцатого уровня, на котором и появится возможность переноса игрока. А при достижении сорокового появится еще один вариант на выбор – пассажир или груз. Вот только прокачка питомца намного сложнее, чем персонажа. Но можно будет поступить проще, отдать его в питомник, только придется обязательно раз в неделю навещать свою зверушку. Без этого никак, иначе нарушится связь между игроком и питомцем, и через какое-то время он просто умрет.

Все это девушке в полете рассказал Селфлид. И, кстати, обещал свезти с одним очень хорошим продавцом редких и красивых питомцев – своим близким приятелем. Имя его, правда, назвать отказался.

– Иду на посадку! – воскликнул эльф, и виверна резко понеслась вниз.

Примеченная Селфлидом поляна среди частого дикого леса приближалась так быстро, что девушка ненароком испугалась и попыталась схватиться хотя бы за что-нибудь. Этим что-нибудь оказалась спина эльфа.

– Добился все-таки, – тихо, что бы он не услышал, прошептала девушка, убирая руки, когда виверна очень аккуратно и осторожно приземлилась на траву.

Верлаин спрыгнула на землю, а следом за ней и эльф.

– Зря, – прокомментировала она его действие. – Ждать меня придется долго. Так что я тебе как освобожусь, напишу.

– Хорошо, – эльф запрыгнул обратно, и виверна тут же взлетела.

– Эй! – крикнула ему девушка вдогонку. – Я хотела сейчас заплатить? Вдруг пешком обратно пойду!

– Хах! – эльф сделал круг над дриадой. – Верлаин, я вспомнил, от кого слышал это имя. Так что, Леди Киера, я всецело вам доверяю и надеюсь на скорую встречу, – шутливо поклонился в седле Селфлид, и вскоре его виверна превратилась в точку на горизонте, унося игрока обратно в город.

– «...я вспомнил...», «...Леди Киера...», – передразнила девушка улетевшего эльфа. – Достали уже!

– У-а-у-у-у, – у-а-у-у-у! – внезапно раздался где-то недалеко вой волка, а следом ему ответил еще один, а потом еще.

– Отлично! – обрадовалась Верлаин. – Вы-то мне и нужны!

Найти первого волка проблемы не составило. Стоило только углубиться в сторону, откуда шел вой, метров на сто.

Черный волк 50 уровень

Ответила на запрос Верлаин система, когда перед дриадой выскочил крупный, по пояс, волк с ярко красными глазами и угрожающе зарычал, словно предупреждая об атаке.

«Красавец!» – мысленно оценила девушка и сразу активировала Оковы леса, пытаясь застопить моба и не дать ему до себя добраться. Получилось лишь со второй попытки.

Хорошо, что время чтения заклинания на его данном уровне практически мгновенно, зато жаль, что время действия лишь жалкие 3 секунды. Расход маны, правда, тоже ерундовый, всего-то 25 единиц. Кастовать можно долго.

Древесная плеть, то самое растение, оплетающее фигуру дриады, удлинилось и снесло волку под двести хп. Верлаин успела ударить в моба еще раз, прежде чем снова пришлось накидывать Оковы, на этот раз они прошли с первого раза – повезло. Еще два удара плетью и у черного волка остается треть хп, а у девушки 425 единиц маны. Плеть на активацию сразу 100 забирает.

«По идее склянок хватит», – подсчитала девушка, добив наконец-то моба при остатке 150 единиц маны.

Бутылочки очень недешевые, так что восстанавливают сто процентов маны без всяких условий, а это сразу полный бар.

Выпив одну склянку, Верлаин не спешила доставать разделочный нож и потрошить поверженного врага. Было три волка, а нашла и убила она только одного, точнее это он ее нашел, но не важно. Значит оставшиеся двое вполне могут быть где-то рядом, это если еще и другие на звуки не пришли. Радиус агра имеют не все монстры, эти вот волки точно нет. Раз первый хотел кинуться на нее, как только увидел, то агрессивны они по умолчанию. Так что атаки можно ожидать в любой момент и с любой стороны.

Время шло, но на дриаду никто больше так и не напал, да и заметить хоть кого-нибудь она тоже так и не смогла.

– Ох, не хотелось бы, конечно, сейчас его использовать, но, по-видимому, придется, – прошептала девушка и, подойдя к ближайшему дереву, использовала Единение, умение которое дается только дриадам и друидам автоматически при получении любого магического класса.

Дриада мгновенно растворилась в высоком огромном дубе и на пол часа стала совершенно другим существом.

Ветер нежно перебирающий листья на ветках, влага высасываемая длинными протянувшимися во все стороны корнями из почвы, солнечные лучи наделяющие энергией, нора лисы в двухстах метрах на юг, гнездо ворон в середине кроны, дупло дятла, черный волк в полукилометре на запад...

Это были новые и каждый раз по-своему интересные чувства. Словно это она и не она сразу. Мыслить как человек, но чувствовать как живое дерево. Хотелось забыться и навсегда остаться здесь. Простоять еще века, а то и тысячелетия...

«Черный волк... Черный волк...» – всплыло в памяти знакомое название и стало постепенно выдавливаясь, как лишнее и не стоящее и капли внимания практически бессмертного существа.

Единение тяжелое и эмоциональное умение, сильно давящее на психику. О подобных вещах система игры предупреждает сразу при выборе расы. И все равно находятся люди, которые выбирают дриад с друидами.

А еще рептилоидов, огров и много кого другого с их странными и порой совершенно противоестественными умениями и возможностями напрямую и косвенно зависящими от выбора класса.

[Купить полную версию книги](#)