



"Зов Хайгарда. Начало (СИ)"

Читайте больше **БЕСПЛАТНОЙ** литературы
в онлайн-библиотеке
mir-knigi.org

Леонид Мечемир

Зов Хайгарда. Начало

Copyright 2017 г.

Аннотация

Пролог

Отдел "УИИ ВМ".

Куратору проекта "Серый кардинал", Хенсону Л.В.

"Отчёт о результатах эксперимента N324"

Согласно запланированному сценарию, две недели назад на международный сервер многопользовательской игры "Виртхейм Онлайн" было установлено обновление, добавляющее в систему "Серый Кардинал" модули серии "IGC" и головной модуль серии "OAI". Как и прогнозировалось аналитиками, для полной синхронизации потребовалось время - в данном случае 209 часов. После финальных правок, оговоренных ранее, управляющая система "Серый Кардинал" была полностью собрана и продолжает свою работу в штатном режиме.

По итогам полученных результатов просим предпринять следующие действия:

- 1) Дать системе "Серый Кардинал" минимум 4 месяца на самореализацию.*
- 2) Исходя из первого пункта - отстранить отдел гейм-дизайна от создания нового игрового контента, и дать им задание по отслеживанию и фиксированию действий системы "Серый Кардинал".*

.....

Ваше место в очереди: 2.774.329

Приблизительное время ожидания: неизвестно

- Сознание, - гнусавым голосом вещал наш лектор по философии из низов лекционной аудитории, - высшая форма отображения объективной действительности, которая свойственна только человеку. Сознание, это совокупность психических процессов, активно участвующих в осмыслении человеком объективного мира и своего собственного бытия...

По правде говоря, всегда удивлялся тому, что в учебной программе технических направлений присутствуют столь бесполезные и очень далёкие от основной специальности предметы как "философия". Саморазвитие - скажет кто-нибудь, и будет в принципе прав. Вот только если человек занимается саморазвитием, то в случае надобности он всегда может спокойно найти нужную информацию, а кому не интересно - тому и предмет не принесёт абсолютно никакой пользы. И если бы не жгучее желание получить зачёт автоматом, дабы не пришлось всю эту муть зубрить, то ноги бы моей тут не было. Спал бы сейчас в уютной кровати, но нет, приходится довольствоваться жесткой партой и сложенной под головой курткой.

- Здоров бродяга, чего кислый такой?

Ко мне подсел одноклассник Пашка, один из немногих людей, которого я действительно могу назвать своим другом. Я не очень-то общительный человек, к сожалению, да и бывший затворник.

Судя по тому, что он пробирался через заднюю дверь аудитории - к гадалке не ходи, опять опоздал на пару. Впрочем винить его не за что - предмет действительно скучный.

- И тебе не хворать... - пробурчал я сквозь дремоту.

- Читал последние новости? - в пол голоса спросил мой собеседник.

Поняв, что фраза не вызвала ожидаемой реакции, я просто продолжал дрыхнуть, Пашка достал свой смартфон, что-то потыкал на дисплее и протянул мне.

Пришлось приложить немало сил, дабы открыть глаза и мельком глянуть то, что он хотел мне показать, прежде чем вновь погрузиться в царство Морфея. Но уже через мгновение до меня дошло, что именно за новость там была. Этого с лихвой хватило, чтобы прогнать последние остатки сонливости, восстановить сидячее положение и начать вчитываться в сам текст новости.

- Серьёзно? - я непроизвольно почесал затылок, ведь удивляться было чему.

Мы вместе с Пашкой год назад начали активно играть в новенькую VRMMO-игру "Виртхейм Онлайн", использующую систему полного погружения. Нынче это уже не в диковинку, но главной особенностью игры было то, что она изначально разрабатывалась под новый тренд игровой индустрии - игровые капсулы виртуальной реальности, они же ИКВР, они же "капсулы", либо просто "коконы". Более полноценный спектр ощущений, пусть и с ограничениями. Улучшенное восприятие внутри игры. Очень много разнообразных мелочей, которые выводят геймплей на совершенно иной уровень. И самое главное - резкий шаг вперёд в детализации окружающего мира, ещё сильнее стирающий грань между реальным и виртуальным мирами.

Прочитанная мной новость была посвящена очередному событию, которое в последнее время производит самый настоящий фурор среди игрового комьюнити. Речь идёт о том, что игра создаёт сама себя, без какого-либо участия разработчиков. В данном случае - сегодня утром, если ориентироваться по московскому времени, была сгенерирована очередная локация, а точнее подземелье.

- Судя по комментариям, - Пашка убрал свой смартфон обратно в карман, - на этот раз было сгенерировано подземелье закрытого типа для 60-х уровней, рассчитанное на одну группу. С половиной ребят я уже успел договориться. Ты как, участвуешь?

- Когда начинаем? - естественно я совершенно не собирался отказываться от очередных весёлых приключений. Благо сегодня пятница - можно веселиться хоть до самого утра... понедельника.

Закшевский А.С., главный гейм-дизайнер "Виртхейм Онлайн".

Отделу "УИИ ВМ".

"Отчёт о наблюдении за действиями ИС "Серый Кардинал"

Благодаря ИС "Серый Кардинал" нам удалось избавиться от ручного регулирования и поддержки "Виртхейм Онлайн", полностью предоставив игровую вселенную самой себе. Однако, в первый месяц, явной активности как таковой не наблюдалось, основная деятельность началась ближе к концу второго месяца.

Касательно игрового контента было зафиксировано следующее:

1) Значительные улучшения псевдо-ИИ монстров и NPC.

2) Расширение игровой вселенной, в частности был выбран достаточно массивный участок в игровом океане, где абсолютно ничего не было. Серый Кардинал сгенерировал там огромный остров, который продолжил развивать в дальнейшем. На данный момент на острове имеется 7 игровых локаций: 4 рейдовых подземелья (2 открытого типа и 2 закрытого), 2 свободные локации с монстрами (преимущественно для одиночных игроков) и 1 локация с мирным поселением городского типа.

3) Появление более сотни новых заданий различной степени градации, которые имеют более сложную структуру, если сравнивать с теми, которые вводили мы. Все задания преимущественно на новом острове.

Согласно опросам на форумах, всё это благоприятно повлияло на качество игры, и наблюдается активный рост количества пользователей. На данный момент мы имеем 9 миллионов стабильного онлайн, и считаю, что можно переходить к финальной стадии эксперимента.

.....

Ваше место в очереди: 2.514.329

Приблизительное время ожидания: неизвестно

Вернувшись домой после нудных университетских занятий, я в первую очередь плотно поужинал. Параллельно с этим сидел на игровом форуме в поисках дополнительной информации по новому подземелью, или как их ещё называют - данжеон. Как и предполагалось, Дальний Восток уже во всю занимался его освоением. Делиться информацией первопроходцы не спешили, поэтому читать было особо нечего. В основном была сброшена уже известная информация: подземелье закрытого типа, рассчитана на одну группу, ориентирована на игроков 60-го уровня и имеет своеобразный метод прохождения. Какой именно - не уточняется.

Открыв крышку своей капсулы, я улёгся внутрь и дождался инициализации пользователя. Капсула поприветствовала меня приятным женским меццо-сопрано, крышка с глухим щелчком захлопнулась и моё сознание поплыло разноцветной рябью, словно я мчусь сквозь радужный космос. Ещё мгновение и вот перед моим взором стоит седой патлатый человек с суровым выражением лица. Надетые на нём кольчужные доспехи, а также одноручный меч в правой руке и каплевидный щит в левой - прекрасно дополняли этот образ мрачного воина. Рядом восседала большая призрачная пантера, испускающая чёрно-серые эманации энергии.

Знакомьтесь, мой персонаж - Норлан, тёмный страж 74-го уровня, а рядом призываемый питомец "призрачная пантера". Не люблю чистых воинов и магов, но вот гибридные классы, коим и являлся мой страж, это по мне.

Вход.

В глазах вновь поплыл радужный космос, погрузившись в итоге во тьму, и уже через несколько секунд я ощутил дуновение лёгкого ветра, шум средневекового города, на сколько это вообще применимо к игре жанра фэнтези, и тёплые лучи виртуального солнца. Поскольку сервер является международным, единым для всего мира, то для удобства игровые сутки приравнивали двенадцати часам реального времени. Пусть в Москве и был уже далёкий вечер, но в Виртхейме солнце только-только вошло в зенит.

Загрузился я посреди центральной площади города Келран, который был одним из первых самостоятельных творений игры. С каждым днём он всё сильнее и сильнее преобразуется... ну или просто становится слишком уж многолюдным. Ещё в самом начале жизненного цикла игры разработчики говорили об одной интересной разработке, которая обязательно понравится игрокам, поэтому создали игровой контент только до 50-го уровня включительно. Проходилась он не так уж и долго, от силы месяц ленивого вечернего онлайн, что в итоге поспособствовало падению интереса к игре у многих пользователей, вагону разочарований в разработчиках и как следствие - уход в другие игровые вселенные - конкурентов хватает на этом не паханном поле.

Если быть до конца откровенным, то я благодарен этому моменту, как и многие старожилы, продолжавшие активно играть. Мы продолжали раз за разом гриндить контент 50-го уровня даже не смотря на всё сильнее возрастающие штрафы в опыте и дропе с каждым новым уровнем. Высокоуровневые локации были относительно свободны и место с горем по полам хватало всем. Это позволило очень сильно вырваться вперёд по уровням на фоне ноющих и пассивных игроков. В то время я успел подняться до 67 уровня, но рекорд был за каким-то китайцем, поднявшим 73 уровень. Когда разработчики начали наконец-то претворять в жизнь своё обещание, то ситуация пошла на улучшение, в том числе наблюдался и интенсивный рост онлайн.

- Встречаемся у северных ворот - пришло мне личное сообщение в чате от Энергета, персонажа Пашки.

- Буду через минут пятнадцать, надо сходить расходники обновить - отправил ему в ответ.

Хоть я и не сомневался в том, что он обязательно возьмёт в группу классы поддержки, но всё-таки пополнять личные запасы исцеляющих и различных вспомогательных зелий - хорошая привычка. К тому же, мне стоит пополнить оскудевший запас кристаллов душ, которые сжираются моей пантеркой на ура. Если длительное время не скармливать ей её вкусняшки, то она просто напросто уйдёт в мир призраков, и фиг потом я призову её в течении дня. С характером зверушка, что уж тут сказать. Сориться с ней нельзя, сама по себе она не хуже среднестатистического воителя, "заточенного" под атаку, очень хорошее подспорье для танка, которым я играю.

Не теряя времени, я быстренько пробежался по местным торговым лавкам, пополняя свои запасы. Навестил ремесленников и полностью отремонтировал своё снаряжение. Посетил некоторых NPC, обновляя и сдавая некоторые задания, с которыми мне было лень возиться вчера. В том числе обновил классовое задание у мастера тёмных стражей, награда в конце которого обещает быть очень вкусной. Опоздал я буквально минут на семь. Впрочем,

недоставало ещё двух игроков для полной группы.

- Блин, ты чего так долго то?! - начал буйствовать гном с величественной бородой по самую мостовую, именуемый Энергет.

- Так ведь ещё двоих не хватает... - в некотором замешательстве я ещё раз глянул на собравшихся.

Всё верно, всего лишь семь, считая и меня. Полная группа в этой игре состоит из девяти игроков, не хватает ещё двоих. Однако, бородатый гном бросил на меня укоризненный взгляд и с недовольством сказал:

- Остальные уже возле входа в данж, лови пати.

Передо мной высветилось окно о приглашении в группу. Упс. Действительно, судя по появившемуся фреймам в углу обзора, нас уже девять. Как неловко получилось...

- *Тяни* - бросил Энергет в групповой чат.

В целом расклад был неплохой, искренне радовало что все собравшиеся были из родной гильдии. Опасаюсь я ходить куда-либо с рандомами, кто знает, что у них в голове творится. По правде говоря, я вообще в целом любитель сольной игры, отголосок моего бывшего затворнического образа жизни. Но с таким подходом в настоящей ММО далеко не уедешь, потому зачастую приходится кооперироваться с другими игроками на свой страх и риск. Именно этого драйва не хватает в конкурирующих игровых вселенных, где всё можно делать в одиночку. Даже мне, как любителю сольной игры, это кажется не правильным.

Потому если попадают адекватные игроки - надо сразу же сохранять их контакты. Нам с Пашкой в этом плане повезло, когда ещё в первые дни старта игры наткнулись на милую ламповую гильдию. Это же послужило и одной из весомых причин, почему мы продолжали играть в период "застоя". С ними реально весело.

Персонаж Алиса желает вас телепортировать к себе. Принять?

Предстало перед моими глазами системное окошко минуту спустя. Такси приехало. Подтвердив действие, зрение вновь окутала тьма, что бы затем перед моим взором уже были не городские ворота, а высокие снежные скалы. По прямой виднелась пещера, вход в которую был покрыт прозрачной пленой. По сторонам от пещеры были огромные снежные сугробы, а метель буйствовала на столько сильно, что обзор достигал не больше десятки метров, а то и меньше.

- Заходим внутрь! - донёлся милый детский голос от внешне взрослой чародейки в богато украшенных тканях, нашего карманного таксиста - Эта метель через секунд двадцать начнёт наносить периодический урон, который не снижается параметрами защиты и будет накладываться дебафф "обморожение"!

Конечно же, модуль ощущений имел ограничение в максимум 40% от оригинальной величины. Данное условие было закреплено на законодательном уровне дабы не травмировать кого-либо. К тому же, максимальное значение выставляли совсем уж хардкорные игроки, а остальные играли преимущественно на 10-20%. Не знаю как остальные, но у меня они выставлены на 25%, и чёрт подери - тут реально холодно! Терпеть можно, но всё же поспешил в пещеру, как и остальные.

Пещера представляла из себя достаточно просторное круглое помещение, где с одной стороны была прозрачная пелена, ведущая во внешнюю морозную среду, а возле противоположной от входа стены - обсидиановая статуя какого-то воина нордической внешности, одетого в простые, но со своей изюминкой, доспехи. Опирался он на внушительный двуручный меч, держа перед собой. На видимой стороне клинка были высечены руны и небольшая круглая впадина по центру. Больше ничего в пещере не было.

- Настоящий вход в подземелье через статую? - озвучил я своё предположение.

- Да, проход может открыть только лидер группы при полном составе оной - ответил Энергет, доставая из своего рюкзака плоский камень.

Камень был сделан из обсидиана как и статуя, имел круглую форму и на одной из сторон был высечен коловрат. Припоминаю эту вещицу, получили её в награду за одно мозговыносящее групповое задание. Мы по началу не понимали где оно используется, но теперь всё встало на свои места.

Кстати, о нашем составе группы. Два танка, за рулём которых сидят два нерадивых студента: тёмный страж человеческой расы, коим являюсь я и по совместительству играю роль главного танка, и гном-воитель, за которого играет Пашка и является офф-танком или просто вспомогательным, если выразаться по человечески. Наша основная ударная сила: два тёмных эльфа и один светлый - все рейнджеры, то бишь местные лучники, а также один человек-разбойник, орудующий ядовитыми кинжалами, но в случае чего способного перейти на обычный лук. Самое забавное, что на этих бойцах играют вполне себе серьёзные и взрослые дядьки. И завершает нашу идиллию представительницы прекрасного пола, сидящих на классах поддержки в лице человеческого жреца и светло-эльфийского друида, выполняющие роль лекарей, а также человеческой чародейки, специализирующейся на баффах и порталах. Стоит отметить, что довольно сложный класс, пусть и кажется обратное.

Пока наша милая чародейка накладывала серию баффов, разбойник, именуемый как Гиппарх, поделился информацией, которую ему удалось достать по своим каналам связи. Басистый голос мужика был негромким и спокойным:

- В общем, как говорят партнёры с дальнего востока, данжеон представляет из себя башню в обратную сторону, то есть спуск. Сам по себе данжеон довольно фановый и очень весёлый, но им удалось добраться лишь до десятого этажа, где и застряли, в последствии успешно вайпнувшись. Изначально монстры 60-го уровня, но с каждым последующим этажом уровень монстров увеличивается на единицу. Таким образом, если сейчас для нас они будут 60-го уровня, то уже на том же десятом они будут 70-го.

- Учитывая наш средний уровень, проблемы пойдут ближе к 80-му - резюмировал не менее басистым голосом один из тёмных эльфов.

- Главная проблема заключается в том, что если после смерти тебя не воскресить в течении десяти минут, то ты попадаешь в эту пещеру и вход обратно в данжеон для тебя будет закрыт на двое суток. Партнёры говорят, что у них включился обратный отсчёт, начиная с 40 часов. Поэтому, самое главное не дать нашему жрецу откинуть копыта, и... я надеюсь все прихватили свитки воскрешения?

- За это не беспокойся, специально обчистил все лавки - вклинился гном, начав поочерёдно кидать каждому обмен, распределяя скупленные свитки по всей группе - Лучше скажи, что там по тактике против встречающихся боссов?

- Вот тут прости, - разбойник развёл руками. - Молчат как партизаны, сказали лишь то, что боссы им попались на пятом и десятом этажах.

- Эх... ну ладно. В общем, - гном подвёл итоги брифинга - не смотря на то, что сейчас у нас будут монстры 60-го уровня, вычищаем этажи полностью. Тактику на боссах будем думать на месте. Открываю?

Дождавшись подтверждения о готовности всех членов группы, Энергет подошел к статуе воина и вложил камень в гнездо по центру клинка меча. После этого руны на нём засияли синим светом, а саму статую постепенно охватывало фиолетовое свечение.

- ОСТАВЬ НАДЕЖДУ, ВСЯК СЮДА ВХОДЯЩИЙ! - пророкотал по всему помещению давящий на мозг воинствующий голос, непроизвольно заставив сгорбиться и заткнуть уши - ПЕЩЕРУ ИСТЯЗАНИЙ ПРОЙДЁТ ТОЛЬКО ТОТ, КТО НЕ БОИТСЯ ХОДИТЬ ПО КРАЮ МОГИЛЫ И ГОТОВ ОКУНУТЬСЯ ВО МРАК! ОСТАЛЬНЫЕ ЖЕ НАЙДУТ ТУТ ТОЛЬКО ЗАБВЕНИЕ. ОТРЕКИСЬ ОТ СВОИХ МЫСЛЕЙ, ОТЧИСТИ РАЗУМ! СЛАВЬСЯ, ИДУЩИЙ НА СМЕРТЬ!

После этих напыщенных слов пещера начала ходить ходуном и казалось, что вот-вот на нас обрушится расположенная над головами скала, но опасения не оправдались. Нас просто перенесло в новую пещеру в виде тоннелей, кишашую толпами монстров. Они представляли из себя двуглавых одичавших псов, глаза которых горели неистовым пламенем.

Первый уровень подземелья встретил нас с распростёртыми и тёплыми, во всех смыслах этого слова, объятиями. Я чисто на рефлексам применил "ауру ненависти", моментально переключая внимание псов с моих союзников на себя, после чего ушел в "глухую оборону", закрывшись щитом и значительно снижая входящий урон спереди. За спину я не беспокоился, поскольку её уже прикрывал гном, точно также на рефлексам доставший свой щит и закрыв меня с уязвимой стороны. Монстры хоть и были 60-го уровня, но их тут довольно-таки много.

Как говорится в простом народе: "ОМГ, зерг раш!".

.....

Ваше место в очереди: 2.444.329

Приблизительное время ожидания: неизвестно

"Выдержка из секретного архива"

Тема письма: Первые результаты.

Адресат: Мистер Бета

Объём светового кластера - 7.000.000 подопытных, а также отдельная база данных их изначального состояния.

Место событий - специально собранный локальный сервер LS7-ESTL-140990.

Модификатор ускорения - 4.000.

В ходе уже проведённых экспериментов были получены самые разнообразные и неоднозначные результаты, которые подробно описываются в приложении к письму. Согласно регламенту, по завершении каждого теста состояние подопытных откатывалось

к своему начальному. Однако, с недавних пор в ходе проведения испытаний наблюдается проявление так называемой "механической памяти", что просто немислимо само по себе. Помимо этого, в последнее время площадка для испытаний тоже начинает проявлять неуловимые аномалии.

Инженеры тщательно проверили аппаратную среду кластера и сервера на наличие дефектов, а также заново протестировали программное обеспечение. Отклонений не обнаружено. Также мы целиком и полностью уверены в корректном откате базы к исходному состоянию.

Проведению испытаний это ни как не мешает, однако может отразиться на конечном результате. Стоит ли нам продолжать? Или следует перенести данную стадию проекта?

"Выдержка из секретного архива"

Тема письма: Re: Первые результаты

Адресат: Мистер Омикрон

Верхушка дала добро на продолжение эксперимента вместе с описанными тобой странностями. Им интересно посмотреть на дальнейшее развитие событий при таких обстоятельствах, но обязательно внесите соответствующие метки в отчёт каждого такого аномального испытания. А так продолжайте работать в штатном режиме. Поглядим что будет.

Глава I

Кромешная тьма.

Интересно, сколько же я пробыл в ней... чёрт его знает...

Изначально всё это казалось просто очередным сном категории "ни о чём". Но как обычно бывает - стоит тебе осознать всё окружающее как сон, и тебя выкидывает обратно в реальность, знаменуя тем самым твоё пробуждение. Как правило это очень сильно бесит, поскольку подобное чаще случается во время прекрасных снов, и выбрасывает на самом интересном месте. Однако, лично мне уже неоднократно снились и такие сны, в которых требовалось совершить некое ключевое действие. В ином случае даже осознай ты своё пребывание во сне, всё равно останешься в нём. Впрочем, мне нравились и такие, осознанные сны, ведь в них можно исказить мироздание под себя.

Но...

Что мне делать в этой абсолютной тьме?!

Вот уже некоторое время я осознанно нахожусь в столь неприятной ситуации, как этой. Какие-либо ощущения отсутствовали напрочь, будто они помахали мне ручкой и взяли выходной. Даже ощущение своего собственного тела отсутствовало. Казалось, будто оно просто не существует в этом пространстве. Существует лишь моё сознание, да и то в каком-то искаженном виде. С чего я так решил? Понятия не имею!

Нет, свою память я совершенно точно не потерял, но попытки вспомнить недавние события

оборачиваются для меня полным провалом. Если задуматься как следует, то почему-то последние воспоминания заканчиваются на... да, на пятницу, но... я также был уверен в том, что это далеко не недавние события. В этот день, будучи в университете, Пашка поделился со мной игровой новостью, и мы договорились пойти, вместе с товарищами, в новое подземелье...

Хм...

Ваше место в очереди: 2.091.829

Приблизительное время ожидания: неизвестно

Только сейчас до меня дошёл сакральный смысл этих двух строчек, продолжительное время парящих перед моим взором. Ощущение тела по-прежнему отсутствовало, но это не помешало острому холодку пройтись по спине. Видимо, моё сознание отрисовало это ощущение на рефлексе.

"- Стоп! Если я нахожусь в полном погружении, то..."

С этими словами я попытался сделать нужные пассы несуществующими руками. Ещё одна защитная система, закреплённая на законодательном уровне, которая обязана активировать экстренный выход из виртуального мира при правильной комбинации жестов. Отсутствие такой системы в современных игровых капсулах несёт за собой очень серьёзный штраф с привлечением к уголовному делу. Бывали уже случаи, когда игроки застревали в виртуальном пространстве, как раз в период первых шагов VRMMO-игр. Потому за данной отраслью ведётся строгое наблюдение.

Однако, ноль реакции.

"- Системная команда! Экстренный выход!" - попытался я сказать вслух, но дальше моего сознания реплика не ушла.

Всё тщетно.

Как бы я ни старался, принудительного разъединения не происходило. Значит, по логике вещей, я нахожусь не в игровой капсуле. Данная защитная система находится среди базовых функций, работоспособность которых проверяется на стадии инициализации пользователя. Если хотя бы один элемент отвечает не корректно, либо вовсе не работает, то погружение невозможно.

И вот тут появляется дилемма - если я нахожусь в виртуальном пространстве, то значит я смог нырнуть и система экстренного выхода должна работать. Однако, если она не работает, то я не мог нырнуть, а значит... где я, чёрт подери, нахожусь?

В подобной ситуации можно начать выдумывать всякое и заранее настраивать себя на сплошной негатив. Но нужно ли оно мне? Я решил отвлечься на что-нибудь и просто подождать того, что должно случиться при достижении моей очереди на не пойми что.

В моём сознании обосновался театр одного непризнанного актёра, и через некоторое время я стал искренне сомневаться в своей адекватности. Спасательным кругом послужило то, что произошло при достижении полтора миллионного места в очереди. Моему взору открылось

ещё одно небольшое системное окошко:

Вам доступно предварительное создание персонажа.

Желаете открыть редактор?

"- Да! Чёрт подери! Конечно же "ДА"! - ухватившись за возможность сохранить остатки своего оскудевшего рассудка, я подтвердил открытие редактора.

Перед моим взором открылся вполне обычный VR-редактор для полного погружения, который использовался и в "Виртхейм Онлайн". Это было как свежий глоток воздуха, убеждая меня в том, что я действительно нахожусь в виртуальном пространстве. Остаётся вопрос за малым - какого хрена не работает экстренный выход. Как выберусь, надо бы сразу же отдать капсулу на диагностику... или же это всё-таки такой упоротый сон? Надо бы взять отпуск от игр что ли...

Незаметно для самого себя, я прислушался к появившимся окружающим звукам. Это была приятная и спокойная классическая мелодия, полная умиротворения. Затем я обратил внимание на второе изменение - у меня появились руки, пусть это и были только предплечья и кисти с пальцами. Прозрачные, словно призрачные, но даже это носило успокаивающий характер, во всяком случае для меня.

Убедившись, что в плане тела руки являются единственным изменением - я в очередной раз попытался активировать экстренный выход. Но тут меня посетила гордая птица Обломинго, доступно объясняя, что ничего из этого не выйдет.

Поняв, что самому мне отсюда не выбраться, я решил дать волю своей игроманской душе и принялся разглядывать открывшийся редактор. Справа было шесть пар пиктограмм, доступные двенадцать рас: люди - нордлинги; тёмные эльфы - лунные эльфы; лесные эльфы - высшие эльфы; зверолоуды - фалумы; гномы - гоблины; орки - огры. Складывается ощущение, что они не просто так разделены на пары, но в первую очередь моё внимание приковали к себе расовые бонусы. Они относились к одной из основных характеристик, справка по которым располагалась в левой части обзора.

Внутренний игроман твердил, что для начала следует ознакомиться именно с основными характеристиками. Учитывая особенности текущей ситуации, я полностью согласен с ним. Обычно я просматриваю данную информацию по диагонали, но сейчас... бросив взгляд на счётчик очереди... мне некуда спешить.

Всего имеется семь основных характеристик:

"Сила"- повышает физическую атаку, мощь физического критического удара и грузоподъёмность.

"Ловкость"- повышает скорость передвижения, скорость атаки и шанс нанесения физического критического удара.

"Выносливость"- увеличивает количество базового здоровья, его регенерацию, а также итоговую физическую защиту.

"Интеллект"- повышает магическую атаку, мощь магического критического удара и

увеличивает максимум получаемой положительной магии без зависимости.

"Координация" - повышает скорость сотворения заклинаний и шанс нанесения магического критического удара, а также увеличивает показатель концентрации.

"Мудрость" - увеличивает базовое количество маны, её регенерацию, а также итоговую магическую защиту.

"Воля" - увеличивает базовый запас энергии, их регенерацию, а также даёт дополнительную устойчивость к длительности негативных эффектов.

В общем и целом всё довольно по классике. Мы имеем три пары относительно зеркальных друг другу характеристик, которые имеют достаточно чёткое направление, и одну индивидуальную. Сразу же бросаются три явных ресурса персонажа - здоровье, мана и энергия, но не до конца понятна ситуация с ними. Если со здоровьем и маной в целом всё очевидно, то остаётся вопрос касательно "энергии". Она есть у всех или только у воинов? Помнится в Виртхейме были три ресурса, которые взаимно исключали друг друга - ярость, мана и энергия.

Впрочем, если я не стану выпендриваться и пойду по уже известному мне пути развития, который неоднократно проверялся и отлично себя зарекомендовал, то вопрос второго ресурса уходит на второй план. Тем более ещё интересно выглядит формулировка "максимум получаемой положительной магии без зависимости", о чём вообще речь? И некая "концентрация" оставляет вопросы.

Ладно, разберёмся с этим позже, поглядим на расы.

Люди - явных преимуществ и недостатков не имеет. В открытом мире самая многолюдная раса. В общем и целом стандартная раса для новичков и тех, кто не может определиться со своим выбором. Исходя из этого предположения, условимся на том, что их начальные величины являются чистым средняком. Вопрос про энергию отпал сам собой.

Здоровье:

Здоровье:

170

Скорость передвижения:

2.22 м/с

Мана:

80

Энергия:

90

Скорость атаки (кулаки):

1.3

Регенерация здоровья:

4

Бонус к базовому урону:

+8%

Регенерация маны:

3

Регенерация энергии:

3

Расовый бонус:

+4% к итоговой мудрости Взглянув на сгенерированную модельку персонажа, я не на шутку насторожился. Это была точная копия моего реального тела, в том числе и лицо. Конечно же я делал свои игровые аватары по подобию себя реального, но что бы вот так вот "один в один" - никогда. Неизменным всегда оставался только рост, гордые метр девяносто, и то по весьма тривиальной причине, во всяком случае для меня - всегда было лень привыкать к иному расположению глаз, хоть и обожал создавать лилипутов в старом поколении ММО-игр под персональные компьютеры.

Ладно, опустим пока что этот каверзный момент. К чёрту негатив.

Сам внешний вид представлял из себя самого обычного студента, которому явно не хватало сна и еды. Не сказать, что моя комплекция тела совсем уж плачевная, но... увидь меня какая-нибудь бабушка-геймер:

"- А як же ты танкуешь то милок?" - укоризненным старческим голосом. - "Ты ж от одной тычки пополам сломаисся! Иди ка ты покушай!"

На что я бы мог ответить лишь: *"Чтоб нормально танковать быть толстым не обязательно, главное быть бронированным!"*

Но по правде говоря всё несколько сложнее. Мне действительно трудно набирать вес, спасибо довольно весёлому обмену веществ. В совокупности с высоким ростом создаётся иллюзия дрыщавости.

Недолго поигравшись с детальной настройкой тела, мне удалось внести несколько простых кастомизационных изменений и привести свою внешность в более презентабельный вид.

"- Вот бы и в реальности так же..." - с этими мыслями я перешел к просмотру следующей расы.

Нордлинги - из краткого описания стало понятно, что сильной стороной расы является крепкое тело и отличная сопротивляемость холодному климату. Однако, в качестве недостатков можно предположить плохую переносимость жаркого климата и менее развитый магический потенциал. В принципе это не так уж и критично, ибо главное - характеристики, которые явно ориентированы под уверенного воина.

Здоровье:

200

Скорость передвижения:

2.40 м/с

Мана:

40

Энергия:

100

Скорость атаки (кулаки):

1.2

Регенерация здоровья:

5

Бонус к базовому урону:

+12%

Регенерация маны:

1

Регенерация энергии:

Расовый бонус:

+4% к итоговой выносливости

Сам собой напрашивается закономерный вывод - обычные люди больше подходят под магические классы, тогда как нордлинги под воинские. На это даже расовые бонусы намекают.

Моделька персонажа при смене расы особо не изменилась, что в принципе логично. Это ведь тоже человек. Просто комплекция тела стала сама собой чуть более крепкой, как и выражение лица немного суровее, а кожа блее. Внешность, так сказать, преобразилась в нордическую.

Тёмные эльфы - если опустить подробности, то сильной стороной является улучшенное зрение в темноте и предрасположенность к лучшей скрытности в ней. Слабая же сторона - плохая переносимость дневного света, в частности лучей солнца. В целом терпимый обмен, ведь на прокачку можно выходить и в тёмное время суток, а днём заниматься мирскими делами, либо просто спать. Для любителей бодрствовать ночью самое то. Да и характеристики почему-то вызвали у меня ассоциации с классом разбойник и ему подобным, правда не совсем понятна актуальность расового бонуса.

Здоровье:

130

Скорость передвижения:

3.00 м/с

Мана:

90

Энергия:

120

Скорость атаки (кулаки):

1.4

Регенерация здоровья:

3

Бонус к базовому урону:

+4%

Регенерация маны:

2

Регенерация энергии:

5

Расовый бонус:

+4% к итоговой координации

Моделька персонажа автоматически отредактировалась под кардинальную смену расы, сохранив лишь общие черты прежнего тела. Само лицо изменилось самую малость, корректируясь под новую внешность. Теперь я смотрел не на человека, а на самого классического тёмного эльфа жанра "фэнтези". Он очень сильно напоминает расу Дроу из одной популярной игры прошлого. Гордый эльф с надменным взглядом и торчащими вверх белоснежными волосами и серой словно пепел кожей.

Не смотря на всю мою неприязнь к эльфам мужского пола, этот смотрелся не так уж и плохо. Исторически так сложилось, что среди эльфов могу адекватно воспринимать лишь женских персонажей. В данном случае склонен сослаться на заслуги изначального прототипа... хотя... это я ещё светлых не видел, как правило самая жесть именно у них.

Лунные эльфы - к сильной стороне расы приписывают врожденный талант к магическим искусствам, но в качестве недостатка идёт не особо хороший воинский потенциал. И вот тут я бы поспорил, если внимательно сравнить характеристики с предыдущим эльфом и посмотреть на людские. При желании можно сделать достаточно хорошего и качественного гибрида.

Здоровье:

140

Скорость передвижения:

2.75 м/с

Мана:

120

Энергия:

80

Скорость атаки (кулаки):

1.3

Регенерация здоровья:

4

Бонус к базовому урону:

+8%

Регенерация маны:

4

Регенерация энергии:

2

Расовый бонус:

+4% к итоговому интеллекту

Моделька персонажа при смене расы почти не изменилась, что опять-таки не удивительно. Их цвет кожи обратился бледно-синим, словно поверхность озера, освещаемая лунным светом в ночи. Однако, теперь я смотрел не на классического Дроу, а скорее на его "подобревшую"

версию. И сразу же стало понятно разбиение рас на пары - для каждого определённого типа расы имеется по два экземпляра с незначительными изменениями во внешности. Серьёзные различия заключались только в характеристиках.

Внешний вид этого эльфа, неожиданно для себя, мне тоже понравился.

Лесные эльфы - описание этой расы для меня остаётся загадкой, ибо в упор не понимаю её сильной стороны. "Живя в гармонии с природой, они научились слышать её голос" - как именно прикажите это понимать? Слабую же сторону было видно и так, достаточно взглянуть на характеристики - ближний бой, оно явно не для лесных эльфов.

Здоровье:

85

Скорость передвижения:

3.10 м/с

Мана:

110

Энергия:

145

Скорость атаки (кулаки):

1.4

Регенерация здоровья:

3

Бонус к базовому урону:

+4%

Регенерация маны:

2

Регенерация энергии:

5

Расовый бонус:

+4% к итоговой мудрости

Гораздо лучше пойти по пути какого-нибудь лучника - скорость передвижения и атаки этому способствует, а также запас энергии. Для кайтинга большего и не надо, главное лук помощнее, хотя и встаёт вопрос о целесообразности расового бонуса. Или же тонкий намёк на магическую направленность? Ну что-то вроде "живущий в гармонии с природой мудрец" и всё такое в этом духе. Помнится в Виртхейме среди светлых эльфов был доступен класс друида.

Касательно модельки, то как и в случае перехода от людей к тёмным эльфам, так и при переходе от тёмных эльфов к светлым она заметно изменилась. Однако, я бы не сказал, что настолько разительно, всё-таки это тоже эльф. Больше было похоже на то, что лесной эльф является "осветлённой" версией лунного эльфа, имея более привычный человеческому глазу бежевый цвет кожи бледного оттенка. Внешне всё также добродушен и приятен, пусть и имеет некий охотничий оскал. Точно лучник...

Высшие эльфы - как и в случае лунных эльфов, сильной стороной является врождённый талант к магическим искусствам, но в отличие от них вполне явно указывается пренебрежительное отношение к грубой физической силе. Судя по характеристикам, лепить из этих ребят воинов - действительно плохая идея, хотя меня несколько смущает их бонус к урону.

Здоровье:

70

Скорость передвижения:

2.50 м/с

Мана:

220

Энергия:

50

Скорость атаки (кулаки):

1.2

Регенерация здоровья:

2

Бонус к базовому урону:

+12%

Регенерация маны:

7

Регенерация энергии:

1

Расовый бонус:

+4% к итоговому интеллекту

На миг мои глаза закрылись, и в воображении нарисовалась следующая картина:

Просторный ринг. В одном из углов вальяжно сидит светло-эльфийская версия техно-викинга, тело которого в сплошных наколках. Не торопясь раскуривая очень дорогую на вид сигару, он интеллигентными движениями попивает чай из элегантной кружечки, аккуратно держась за её ручку тремя пальцами и оттопырив мизинчик в сторону.

Гонг!

Эльфийская версия техно-викинга резко бросает своё чаепитие, вдребезги разбивая свою кружечку об пол ринга, и, не вынимая сигару, молниеносно подлетает к своему сопернику. Сразу же начинает раздавать хуки на право и на лево огненными шарами что дикарь неуравновешенный. Бам-бам-бам, и нет оппонента. Зрители ликуют, толпа рукоплещет.

Ох, воображение что с тобой? Прекрати.

Если не призрачные руки, то точно бы отвесил себе мощного леща по лицу от такой

фантазии. Хотя... я не мог отрицать того, что в теории этот билд выглядел не так уж и плохо, но как и в случае с лесным эльфом - смущает количество здоровья для ближнего боя. Да и энергии не шибко много. Тут совершенно однозначно маг, потому назначение бонусного урона для меня остаётся пока что нерешённым вопросом.

Моделька персонажа, как и подозревал, на изменение расы отреагировала не сильно, отличаясь от лесного эльфа лишь в мелочах. Теперь на меня смотрела "осветлённая" версия Дроу, и хоть цвет кожи особо не отличался от лесного эльфа, но всё же был некий бледно-желтый оттенок. Сама же внешность от Дроу отличалась не сильно - всё тот же надменный и вызывающий взгляд, но более аристократические и тонкие черты лица, в особенности острый подбородок.

Если абстрагироваться от своих сугубо личных предпочтений, то и этот эльф выглядит... как минимум хорошо, для своей расы. Но лично у меня он почему-то вызывает крайне негативное впечатление. Эта раса однозначно не моё, по всем критериям, но я рад что в коим-то веке увидел вмняемых эльфов, а не смазливых мальчиков нетрадиционной ориентации, коими захлестили большинство игр жанра фэнтези. Да и не только их.

Зверолюды - отличительная особенность расы сразу же бросилась в глаза, имеется два облика: гуманоидный и звериный. В качестве недостатка упоминается риск навсегда остаться в зверином облике, утратив свой разум. Ума не приложу как это реализовано, но ведь действительно настораживает почему-то. По характеристикам получается достаточно прочный боец, основанный на мобильности и частоте ударов. Не обязательно какой-нибудь разбойник, в данном случае простор в билдостроении более чем обширен.

Здоровье:

190

Скорость передвижения:

3.40 м/с

Мана:

50

Энергия:

100

Скорость атаки (кулаки):

1.5

Регенерация здоровья:

6

Бонус к базовому урону:

+0%

Регенерация маны:

1

Регенерация энергии:

3

Расовый бонус:

+4% к итоговой ловкости

Гуманоидный облик не сильно отличался от облика обычного человека. Разница была лишь в некоторых внешних атрибутах, таких как звериные уши вместо обычных, наличие хвоста и зрачки на подобии кошачьих. Звериная же форма оказалась не столь звериной, сколь антропоморфной. Мой выбор остановился на прототипе волка, который очень сильно напоминает типичного вервульфа, часто встречаемого в жанре фэнтези. При этом уши и хвост в гуманоидной форме заменились на волчьи, а вот глаза по-прежнему остались похожи на кошачьи.

Не назвал бы себя откровенным любителем фурри-сеттинга, но мне искренне понравилась эта раса. Как характеристиками, так и внешностью. Пусть и тяготею больше к людским расам, за которых играю на протяжении всего своего игрового стажа.

Фалумы - ещё одна разновидность звероподобных существ, только на этот раз с одним единственным обликом. Антропоморфным. Сильная и слабая сторона, как по мне, довольно забавны - во мраке они видят лучше, а на свету хуже. Эдакая своеобразная инверсия, даже не знаю какого оно. По характеристикам же можно сделать достаточно хорошего и мобильного бойца, но при желании можно без проблем уйти в качественного гибрида, развивая и магический потенциал.

Здоровье:

170

Скорость передвижения:

3.20 м/с

Мана:

100

Энергия:

70

Скорость атаки (кулаки):

1.5

Регенерация здоровья:

5

Бонус к базовому урону:

+0%

Регенерация маны:

3

Регенерация энергии:

2

Расовый бонус:

+4% к итоговой координации

Пусть фалумы и являются вариацией звероподобных существ, но моделька персонажа изменилась разительно даже на фоне звериного облика зверолода. Теперь там было существо, отдалённо напоминающее фавна из древних европейских мифологий, но сам образ был больше человеческим, нежели козлиным. Шерстяной покров отсутствовал как таковой, лишь обычная гладкая сине-голубая кожа. Позади длинный хвост, напоминающий кнут. На голове немного заострённые эльфоподобные уши, и два изогнутых рога, произрастающих из височной доли ближе к ушам и идущие своими концами к затылку. По всей длине рога выступали рубцы, формирующие красивый объёмистый узор. Копыта на ногах имели такую же текстуру, но менее выраженную.

Однако, завораживало совсем иное - казалось, будто эти рога и копыта сделаны из таинственного кристалла, в глубинах которого пульсирует синевато-фиолетовым светом миниатюрная вселенная со множеством звёзд. Достойное зрелище, на которое можно смотреть вечно. Однозначное пополнение в фаворитах, внутренний эстет ликует.

Гномы - в общем и целом привет стереотипы, ибо в качестве сильной стороны упоминается врождённая предрасположенность к ремеслу и торговле. Недостатков при этом особых нет, но чую здесь подвох. По характеристикам имеем бойца авангарда. Для колдовства не подходит, маловато маны, а для ближнего боя прекрасно заходит расовый бонус и показатели здоровья с её регенерацией.

Здоровье:

210

Скорость передвижения:

1.75 м/с

Мана:

15

Энергия:

105

Скорость атаки (кулаки):

1.1

Регенерация здоровья:

Бонус к базовому урону:

+17%

Регенерация маны:

1

Регенерация энергии:

2

Расовый бонус:

+4% к итоговой выносливости

Однако, раса совершенно точно не для меня, пусть и не имею ничего против гномов... внешность модельки ожидаемо отреагировала резким сокращением роста, составляя примерно одну треть от изначального. Именно поэтому я и не играю гномами в полном погружении - мне не удаётся привыкнуть к такому маленькому росту. Сама же внешность была вполне классической, эдакая миниатюрная версия человека, но с некоторыми изменениями. Почти пропорционально уменьшенному росту, моделька "раздулась" в ширину, дополнительно наращивая мускулатуру. Появилась прекрасная борода, прям как у Пашкиного гнома, а общие черты лица стали более грубыми. В общем, ничего особенного.

Гоблины - ещё один представитель карликовых существ, у которых тоже врождённая предрасположенность к ремеслу и торговле, и опять-таки нет явного указания недостатков. Да-да, вот прям взял и поверил в это, конечно. Впрочем, как-то пофиг, ибо мне и эта раса не подходит всё по той же тривиальной причине, что и гномы. По характеристикам опять-таки явный воин, а не маг, только тут уже в мобильной вариации.

Здоровье:

150

Скорость передвижения:

2.10 м/с

Мана:

20

Энергия:

170

Скорость атаки (кулаки):

1.4

Регенерация здоровья:

5

Бонус к базовому урону:

+4%

Регенерация маны:

3

Регенерация энергии:

2

Расовый бонус:

+4% к итоговой ловкости

Моделька персонажа ощутимо изменилась в своей внешности - резкая смена пропорций тела по ширине, в сторону сужения. Это вызвало визуальный обман, из-за которого гоблин показался самым настоящим дрыщём. Если сравнивать с гномом, конечно же. В действительности, мускулы у зеленокожего карлика были, и вполне добротные, но нечета гномовским.

Помимо этого произошли и другие изменения. Например, голова покрылась небольшими морщинами, напоминая текстуру крокодильей кожи. Нос удлинился словно буратино,

расширив при этом достаточно сильно ноздри. Уши приобрели гипертрофированный вид эльфийских ушей. Глаза увеличились, будто герой японской анимационной продукции. Ноги стали короче раз эдак в пять, а ступни напротив увеличились, и почему-то стали напоминать клоунские башмаки своим видом. Руки тоже уменьшились, пусть и немного, а кисти ожидаемо увеличились. Создавалось впечатление, будто гоблин может без проблем коснуться земли своими ладонями даже не наклоняясь.

Крайне неказистый вид, да ещё и зелёного цвета.

Орки - как и нордлинги, обладают крепким телом и таким же скромным магическим потенциалом. Однако, в плане сопротивляемости к климату всё наоборот, орки отлично переносят жаркий и очень плохо холодный. По характеристикам очередной воин, но...

Здоровье:

220

Скорость передвижения:

2.00 м/с

Мана:

30

Энергия:

90

Скорость атаки (кулаки):

1.1

Регенерация здоровья:

8

Бонус к базовому урону:

+17%

Регенерация маны:

1

Регенерация энергии:

1

Расовый бонус:

+4% к итоговой силе

По всей видимости, любителям шаманов придётся вкладываться в мудрость. Хотя, в какой-то степени это даже логично, ведь шаманы не чистые маги, а больше гибриды. Хочешь шаманить - соизволь обрести мудрость, мой юный падаван... ну-у-у или как-то так. Если смотреть по классике, то орки больше отважные вояки, а в шаманы подавались лишь избранные.

Изменения во внешности модельки персонажа были более чем ожидаемы - передо мной пристал вполне классический орк. Зеленокожий как гоблин, только более тёмного оттенка и нормального роста, и почти с нормальными пропорциями тела. Чем-то напоминает бодибилдера с безнадежно испорченной осанкой. Нижняя челюсть немного выдвинута вперёд, что позволяет выпирать наружу двум нижним клыкам, придавая весьма грозный вид.

Не имею ничего против орков, и внешность в целом неплохая, но не моё.

Огры - как не странно, но и тут сильной стороной является крепкое тело. Однако, про сопротивляемость к какому-либо климату ни слова. Разве что дополнительно упоминается редкость данной расы, но кого это волнует. Характеристики, как и в случае орка, очень жирно намекают на односторонность направления - воин передней линии. И это, пожалуй, самый высокий показатель здоровья среди всех рас, что мне довелось увидеть. Хотя было бы чему удивляться.

Здоровье:

270

Скорость передвижения:

2.30 м/с

Мана:

25

Энергия:

45

Скорость атаки (кулаки):

1.1

Регенерация здоровья:

7

Бонус к базовому урону:

+17%

Регенерация маны:

1

Регенерация энергии:

2

Расовый бонус:

+4% к итоговой силе

Что до модельки персонажа, то лично для меня тут проблема прямо противоположна проблеме гномов и гоблинов - этот исполин под три-четыре метра ростом! Увидь я такого индивида во время игрового процесса, то в первую очередь подумал бы о рейдовом боссе, а не игроке!

Если опустить момент с ростом, то моделька приняла вид смуглого гиганта, внешность которого напоминает очеловеченного орка с гипертрофированными мышцами и проблемами лёгкого ожирения в некоторых частях своего тела. Ну и немного с сутулой осанкой, отголосок орка. Вроде бы и ничего так, но... ну его...

Осматривая это чудо, мой взор непроизвольно остановился на двух небольших пиктограммах внизу обзора, левее модельки. Это были гендерные символы - мужской и женский, где на текущий момент был отмечен мужской. Кто-то бы наверняка назвал меня извращенцем, но...

очень уж стало интересно... потому я выбрал женский гендер и обомлел от увиденного.

Так завелось, что в играх с полным погружением пол персонажа соответствует реальному полу, без возможности сменить его. Это правило было введено во избежание нежелательных психологических последствий. В былые времена, когда VR-технологии полного погружения были только в разработке, я частенько создавал себе женских персонажей в многопользовательских играх. Наблюдать их на экране своего монитора просто напросто приятнее, чем какого-то мужика. Но совсем другое дело, когда ты вселяешься в это тело.

Однако, обомлел я не столько от возможности смены игрового пола, сколько от общей специфики редактора персонажа - здесь напрочь отсутствовала цензура. Персонаж полностью голый. И если я на это не обращал внимание, пока персонаж был мужчиной, то сейчас... как минимум надо быть фригидным, что бы не залипнуть на этом.

Огр женского рода выглядел самую малость получше, но дабы не портить свою тонкую эстетическую натуру, я быстро начал пробегать по расам обратно. В мой личный "топ" попали - люди, эльфийки, зверолюдки и фалумши. Совершенно забыв о том, в какую ситуацию я попал, мой внутренний эстет залип за подобным непотребством на долгое время, развлекаясь с детальной настройкой тела столь горячих девушек. Особенно когда речь идёт о бюсте и бёдрах. Мр-р-р!

Это безобразие могло бы продолжаться и дальше, но на меня вдруг нахлынуло какое-то странное наваждение. Достаточно сильное паническое беспокойство, вырвавшее меня из мира извращённых фантазий.

"- Что это?" - с этими словами я переключил гендерную принадлежность обратно на мужскую.

Лишь после этого внутреннее волнение более менее утихло...

Странно...

На миг мне показалось, что моё подсознание очень сильно отреагировало на какие-то неприятные воспоминания. Вот только я совершенно не мог припомнить какие именно... Ладно, я действительно отвлекся. Вернёмся к делам насущным - выбору расы.

По настоящему мне понравились нордлинги, зверолюды и фалумы. Не знаю куда я угодил и что меня ждёт впереди, но возникшее чувство беспокойства хоть и утихло, но окончательно не погасло. Потому, лучше на полном серьёзе не выпендриваться и исходить из того, в чём я действительно уверен. Основываясь на своём игровом опыте, а я явно нахожусь в какой-то игре, мне однозначно надо идти по пути затанкованного бойца. Вопрос остаётся лишь в том, с какими параметрами начинать - как ДД или как танк? И нужна ли магия? По крайней мере на начальном этапе...

Если пораскинуть мозгами, то мне всегда больше нравилось начинать играть именно танком, а уже потом творить неведомую чертовщину и собираться как ДД, получая в итоге затанкованного бойца. Множественные пробы начинать за ДД, с последующей его сборкой в танка, частенько оборачивались провалом. В результате фиаско постоянно приходилось долго думать над переосмыслением и переработкой билда. То есть, идти от танка мне банальным образом проще...

Следуя такой логике, нордлинг получает наивысший балл. Хороший показатель начального

здоровья и расовый бонус к выносливости, которое при раскатке даёт это самое здоровье. При незначительных величинах характеристики, эффект от 4% расового бонуса будет незаметным. И это касается любого расового бонуса. Значит, с такой позиции огромную роль играет начальный уровень здоровья и величина прочих параметров. Серьёзное преимущество зверолода и фалума перед нордлингом - скорость перемещения и атаки.

Часто атаковать это конечно хорошо, но имеющаяся разница не настолько сильная, что бы беспокоиться об этом. Совсем другое дело, если речь идёт о скорости бега, но это преимущество раскрывается лишь при дистанционной атаке, а я всегда предпочитал классы ближнего боя. Оторваться от шустрого противника, как и догнать его - та ещё задача, но это больше зависит от выбранного класса. Как правило, у воинов ближнего боя всегда имеются какие-нибудь финты на сближение, а танки довольно часто обладают навыками, которые понижают вражескую скорость передвижения или вовсе притягивают к себе.

То что нордлинг может взять танко-класс - у меня нет сомнений. Даже если я очень сильно ошибаюсь в своих рассуждениях, то всегда можно вытянуть на тривиальной живучести. Брать измором, как говорится. Тем более мне не привыкать на этом поприще, именно "измором" я уничтожал орды монстров в Виртхейме своим тёмным стражем.

Если же основные характеристики поддаются разгону, то всё это сравнение становится менее значительным, поскольку всегда можно будет сделать подгонку нужных параметров. Следовательно, при таком раскладе стоит учитывать уже сам бонус к наиболее важной для себя характеристике. В моём случае - выносливость, поскольку не люблю быть стеклянным и ватным. Да и чувство излишней, а порой и вовсе параноидальной, осторожности - можно сказать, что одна из доминирующих черт моего характера.

"- *Решено, беру нордлинга*" - с этими словами я бросил взгляд на счётчик очереди и убедился в огромном запасе времени.

Далее я целиком и полностью погрузился в создание своего персонажа. Отказываться от своего реального облика не стал, но довёл внешний вид и фигуру до желаемого мной в реальном мире результата. Лицо изменил лишь самую малость, почему бы и нет.

Не знаю сколько именно я просидел за редактором, но по субъективным ощущениям достаточно много. В конечном итоге получился человек ростом с метр девяносто. Нормальная комплекция тела с прямой осанкой, близкая к добротной атлетичной форме, но далёкая от бодибилдерской. Телесный волосяной покров на жесткий минимум, оставляя в умеренном количестве лишь на руках и ногах, ну и ещё в одном месте. Никогда не понимал людей, которых не воротит от обезьяноподобного образа.

Обычное славянское лицо, но с насыщенными зелёными глазами и прямыми тёмно-русыми волосами до плеч, имеющими слегка растрёпанный вид и ниспадающими по обе стороны. Небольшая щетина из категории "приятный ёжик".

Закончив столь скрупулёзную работу и в последний раз окинув пристальным взглядом полученный результат, я нажал кнопку подтверждения генерации. В тот же миг меня окутала пелена неведомой энергии, ярко разверзнув окружающую крошечную тьму всеми цветами радуги. На рефлексах я закрыл глаза и попытался прикрыться призрачными руками. Спустя несколько мгновений я ощутил приятное тепло, разливаемое по всему телу. Помимо этого я начал чувствовать то, что можно назвать невесомостью.

Открыв глаза, я обнаружил перед собой руки, из плоти и кожи. Их детализация была

невероятной. Был отрисован каждый волосок, каждый миллиметр кожи и виднелись вены. Чувствовались настоящие мышцы и их деформация под кожным покровом при напряжении. Перебирая пальцами, я отчётливо видел контуры костей в определённых местах кисти, а также прекрасную динамику складок в местах, где они должны быть.

Игровые капсулы предоставляли поистине великолепную картинку, но то что я наблюдал сейчас - совсем иной уровень. Даже спектр ощущений разительно отличался - в груди я чувствовал биение самого настоящего сердца, а по венам текла самая настоящая кровь.

Около минуты я подробно рассматривал свои руки, они воистину словно реальные. Внутренний паникёр в который раз безжалостно завопил в глубинах моей души, заставляя усомниться в виртуальности этого пространства... Медленно переводя взгляд на другие доступные взору части тела и тщательно их рассматривая, я всё больше и больше начинал соглашаться с ним.

С каких это пор VR-технологии умеют выдавать столь не отличимую от реальности картинку? В последние годы они безусловно сделали гигантский шаг вперёд, но проблема нехватки вычислительных мощностей для столь детальной и сложной обработки ни куда не делась.

Тем не менее, на пару с этими чувствами, я также испытывал неземную эйфорию. Никогда бы не подумал, что процесс вселения способен принести столь яркие чувства удовлетворения и радости. Когда меня немного отпустило, я в очередной раз попытался вызвать экстренный выход. Результат меня не удивил...

Ваше место в очереди: 524.329

Приблизительное время ожидания: неделя

Хм... Погоди-и-ите-ка...

В редакторе я просидел очень долго, спору нет, но по субъективным ощущениям не больше суток. Редактор открылся когда я был на полутора миллионом месте в очереди, следовательно - по факту прошло уже больше недели, а то и двух? Если так, то весь этот бред закончится значительно быстрее, чем кажется на первый взгляд. Надо лишь найти себе новое занятие...

Но искать новое занятие не пришлось, поскольку эйфория постепенно сменялась сильной усталостью. Ощущая невесомость в этой абсолютной тьме, я закинул руки под голову, прикрыл глаза, расслабился и просто задумался о том, что же всё-таки произошло со мной и как я оказался тут, и где я вообще.

Некоторое время спустя, сам не заметил как погрузился в тихий мирный сон, отдаваясь полностью во власть царства Морфея.

....

.....

Ваше место в очереди: 209.444

Приблизительное время ожидания: 55 часов

Что мне тогда снилось - уже и не припомню, остались только очень неприятные ощущения.

Кажется, в том сне мне удалось перебрать все свои потайные воспоминания и вспомнить нечто важное. Вспомнить то, что утратил, казалось бы, навсегда.

....

.....

Ваше место в очереди: 44.327

Приблизительное время ожидания: 12 часов

В момент осознания сего факта, мой сон был очень жёстко и бесцеремонно оборван одним странным положением дел, в котором я очутился при своём пробуждении.

....

.....

Ваше место в очереди: 14.009

Приблизительное время ожидания: вы следующий

Видимо это и выветрило безвозвратно последние мгновения сна, которые на тот период ещё оставались в моей голове.

....

.....

Вы покидаете чертоги небытия, возрадуйтесь своей новой жизни!

Либо я просто не желал принимать действительность, и потому подавил увиденное, закинув в самый дальний и тёмный уголок своей искажённой души.

Глава II

Проснулся я лёжа всё в той же крошечной тьме... нет, не той же!

Эта непроглядная тьма очень сильно отличалась от прежней, но уделить этому должное внимание я не смог, потому что моё новое тело гудело от невыносимой боли. Казалось, будто по мне пробежался целый табун лошадей, а того глядишь и два. В горле першило от каменной пыли, а лёгкие, тяжесть которых можно было измерять в условных тоннах, при каждом вздохе пылали огнём. Попытка сдвинуться с места, или хотя бы просто подняться, обернулась полным провалом. Со всех сторон меня окружали каменные стены, и сам я лежал на чём-то каменном, и сверху было тоже самое. Замкнутое каменное пространство, ровно подогнанное под размеры моего тела.

Не сказал бы, что страдаю клаустрофобией как таковой, но проснуться при таких обстоятельствах - это действительно страшно, особенно когда все ощущения кажутся

чрезвычайно реальными, а удушье по-настоящему начинает туманить рассудок. Это уже находится далеко за гранью виртуальности, а вспоминая события ранее, не удивлюсь, если именно совокупность всех этих факторов позволило моей панике вырваться наружу и взять тело под свой контроль, под чистую высвобождая резервы энергии.

Грубая физическая сила первобытного дикаря против каменных стен заточения - я начал прикладываться то к одной, то к другой. На миг показалось, что верхняя стенка какая-то нестабильная. Вычерпав остатки сил из своих закровов, я как следует приложился к ней, подчиняя своей воле. Кромешная тьма начала постепенно разверзаться лучами яркого света по бокам обзора, но каменное нечто всячески сопротивлялось мне.

"- *Двигайся... Двигайся!.. ДВИГАЙСЯ!*"

Страх, помноженный на врождённое упрямство, продолжал заставлять руки впиваться в это каменное нечто, и оно постепенно начинало сдавать свои позиции. Оно начало сдаваться моей воле, и я вложил остатки своих немногочисленных сил в последний рывок. Мышцы невыносимо больно сводило, зубы трещали от перенапряжения, а изо рта вырвался яростный рёв дикого зверя - и яркий свет заполнил собой весь обзор, заставляя резко зажмурить глаза. Чуть погодя, буквально секунду спустя, уши заложило смачным грохотом бьющейся керамики в сопровождении приличной тряски.

Моё тело ощутило приятное облегчение, а лёгкие жадно начали глотать нахлынувший порыв воздуха. Они по-прежнему пылали словно огнём, а горло царапала каменная пыль, но теперь я мог дышать. Удушье начало постепенно отпускать, а сознание возвращаться обратно в тело, вновь беря внутреннего паникёра под свой контроль.

И тут моих ушей коснулся новый звук.

- Ну и ну, какой нетерпеливый норд попался... - раздался где-то со стороны приятный женский голос с ноткой ехидства.

Определить направление было трудно из-за создаваемого эха внутри той штуки, где лежало моё тело.

Толком ещё ничего не видя, я опёрся руками и попытался перевести положение своего тела в сидячее. Это было трудно, силы определённо работали в огромный долг, но всё же цель была достигнута. Дабы зафиксировать своё положение, я прильнул к левой стенке и вновь принялся жадно вдыхать воздух. Тут он был намного чище, пусть и с каким-то восковым оттенком. Продолжалось это примерно минуты две, хотя по личным ощущениям целую вечность. И меня терзали серьёзные опасения - почему тот источник голоса до сих пор молчит и ничего не предпринимает.

Зрение постепенно приходило в норму, что позволило мне начать рассматривать то место, где я очутился. Это всё ещё доставляло определённые сложности, и боль в мышцах никуда не ушла, но паника не думала угасать, даже находясь под контролем разума. Медленно озираясь по сторонам, отметил достаточно просторное квадратное помещение. Коробка, примерно сорок на сорок метров, была оформлена массивными древесными брусками по своему контуру. Сами стены были выложены из известняковых блоков, которые в древности использовались в качестве основного материала для постройки замков и крепостей. Пол был покрыт белыми мраморными плитами. Свод представлял из себя постепенно сужающийся от углов параболоидный купол.

Всё это было единым помещением, по центру которого стоял невысокий мраморный

постамент. В центре постамента располагалось то, в чём я сейчас сижу - керамический саркофаг, крышка которого валяется справа в безжалостно разломанном состоянии. По углам постамента располагались невысокие канделябры, свечи которых без труда освещали всё помещение.

"- Так вот почему тут пахнет воском..." - с этими мыслями я продолжил рассматривать помещение, обернувшись назад.

На стене позади была огромная мозаичная картина, сделанная из цветного не прозрачного стекла. На ней, снизу вверх, было изображено: каменный гроб с красивым барельефом на боку, где изображено двенадцать разных существ, тянущихся к ещё одному существу, которое вылезает из самого гроба, держа в правой руке вскинутый вверх меч, сияние которого разгоняет сгустившиеся тёмные тучи небосвода над собой, и там где тучи расступились - тянется рука ангела, окидывая того своим сиянием. От созерцания такой картины меня почему-то поморщило, хоть внутренний эстет и отметил её занимательность.

Впереди же располагалась массивная двухстворчатая дверь, напоминающая своим контуром арку. От постамента к двери шел красный ковёр, периметр которого расшит незатейливым золотистым орнаментом. И тут я обнаружил её, стоящую на пол пути к двери чуть в сторонке - прекрасная дева-воительница.

На вскидку немного ниже меня ростом. Облачённая в сверкающие серебристо-сапфировые доспехи с латными пластинами. На ногах вместо лаконичных поножен была бело-синеватая плотная длинная юбка с внушительным вырезом справа, обнажая немалую часть правого бедра. Дева стояла в расслабленном состоянии, потому была возможность насладиться этим видом. Помимо этого, вырез юбки позволял разглядеть её изящные кожаные сапожки, тянущиеся почти до колен и расшитые серебристым узором.

Подняв свой взор, я увидел небольшое крылышко из-за плеча, чем-то напоминающее ангельское. Пусть это и был компонент наплечника, который оно и огибало, но выглядело красиво. Однако, то что я увидел далее, заставило моего внутреннего эстета уйти в аут от передозировки. Прекрасные длинные волосы почти до самых колен, которые вызвали ассоциацию с лунным сиянием. На самой голове девушка носила простенькую с виду крылатую диадему, основная конструкция которой была скрыта в волосах. Все эти небольшие крылышки придавали девушке особую изюминку во внешности.

И наконец лицо - столь манящее и аккуратное. Глаза будто два ярких сапфира, у которых вместо зрачков сосредоточение целой вселенной. Того глядишь и утонишь в этом взгляде, если долго всматриваться. Общее первое впечатление, которое производила эта дева-рыцарь - изящество, грациозность и неприступная красота.

- К... Кхо-о-о... т-т-т... ы-ы... - с трудом выдавил из себя эти слова, лёгкие всё ещё протестовали от варварского отношения с ними.

- Властительница этих земель - незамедлительно последовал ответ девушки.

Улыбнувшись, она указала куда-то влево от меня. Глянув в том направлении, у самой стены я обнаружил довольно простой по дизайну деревянный комод. На нём располагался прозрачный стакан с жидкостью и свиток пергамента. Убедившись, что я увидел нужные вещи, девушка продолжила:

- Вода тебе для восстановления сил... - далее в голосе девы чувствовалась насмешка - обычно это орки и огры занимаются выламыванием гробовой плиты, остальные барахтаются, но ждут.

- М-м-н-е... б-б-было... ле-е-ень... ж-ждать... - на этот раз слова начали даваться уже легче, но огненная боль в горле и лёгких всё равно не утихала.

То что мой паникующий, и в тоже время настороженный, рассудок способен выдавать даже столь незначительные шутки - однозначно радует. Иду на поправку. Но вопросов по-прежнему очень много, а задать их я сейчас не смогу, сил нет. Или же вся эта ситуация была задумана и подстроена изначально именно ради этого? Достаточно предусмотрительно с её стороны, если это так...

- Ой-ой-ой, смотрю, ты догадался про мою маленькую пакость, хи.

Хоть она и прикрыла свой смешок ладонью руки, но злобы или издёвки в нём не чувствовалось, скорее наоборот, выражение лица истоило безмолвное извинение за причинённые неудобства.

- В таком случае перейдём сразу к делу - она ещё раз указала в сторону комода. - Прежде чем ты начнёшь действовать, обязательно прочти тот свиток и хорошенько всё обдумай. Иначе наше знакомство рискует быть очень коротким - она убрала руки за спину и вновь улыбнулась. - Тут ты в полной безопасности, но постарайся воздержаться в дальнейшем от импульсивных действий, как в случае с гробовой плитой.

После, она указала на массивную дверь:

- За этой дверью тебя ждёт новый мир, который может показаться очень жестоким и несправедливым, но... надеюсь ты сможешь понять его... - с этими словами, во взгляде её глаз промелькнуло что-то очень тёплое, но в тоже время неуловимое - и помимо ненависти приобретешь и другие чувства... и сможешь вырваться на свободу.

После этого её выражение лица сразу же стало очень серьёзным:

- Но не увлекайся до безрассудства, иначе ты рискуешь потерять самого себя. И не тяни слишком уж сильно с пребыванием тут, через четыре часа мне придётся тебя выпроводить. Всё-таки это помещение временное и вскоре оно разрушится.

Вновь улыбнувшись своей очаровательной улыбкой, словно кто-то активировал переключатель серьёзности, девушка послала мне воздушный поцелуй и тот час превратилась в мириады светящихся частиц, растворяясь в пространстве.

Вы получили положительный эффект "Касание Богини"

Властительница... Богиня... И всё же, куда меня занесло на самом деле?

Переведя взгляд в правый верхний угол обзора и сфокусировавшись на возникшей там пиктограмме полученного эффекта, я прочитал его описание:

"Касание Богини": Ваша регенерация здоровья возрастает в два раза, а получаемые негативные эффекты действуют в два раза слабее. Время эффекта - 4 часа.

Переведя взгляд в левый верхний угол обзора, я обнаружил столь знакомое и родное для каждого ММО-игрока - "Норлан", так звали моего персонажа в Виртхейме, а ниже индикаторы: здоровье (24 из 200), мана (7 из 40), энергия (12 из 100). Ещё чуть ниже два других

индикатора: ярость (0 из 50), концентрация (10 из 20... 11 из 20... 12 из 20... 13 из 20... 14 из 20...). Каждую секунду концентрация восстанавливалась на единичку, достигнув максимальной величины за 10 секунд. Для себя отметил интересный эффект - чем больше восстанавливалась концентрация, тем свежее становились мои мысли.

В левом нижнем углу располагалось небольшое окно системных сообщений. Обычно, он же является и чатом, но в данном случае я не видел соответствующего инструментария. Привычных закладок для общения с другими людьми там не было, как и возможности писать в него. По центру обзора, в самом низу, располагалась небольшая рамочка, где отображались ещё два параметра: голод (30%), усталость (99%).

И последнее - в правом нижнем углу располагался небольшой компас, отображающий в какую часть света я сейчас смотрю. Привет старая школа без мини-карт...

Ну и дела...

По крайней мере в одном я убедился - всё же это виртуальное пространство.

Беспощадно реалистичное как по ощущениям, так и по детализации, но всё же виртуальное... надеюсь...

Глава III

Когда индикатор усталости опустился до отметки "90%", что заняло примерно пол часа неподвижного сидения в гробу, опираясь лишь на его стенку, я наконец-то смог кое-как встать на ноги и двигаться. Придётся следить за этим параметром, и не позволять ему уходить в столь опасную величину. Будет неприятно оказаться беспомощным в ответственный момент.

Еле-хромая, я всё же смог кое-как добраться до комода и взять стакан воды, после чего вновь присел, облокотившись спиной о стенку. Весь этот путь отнял у меня ещё минут пять драгоценного времени, хотя в обычной ситуации преодолел бы в мгновение ока. Вцепившись в стакан обеими руками, я принялся аккуратно пить воду, которая оказалась невероятно приятной на вкус. Никогда бы не подумал, что простая вода может быть такой освежающей... но больше склоняюсь к тому, что она всё же заговорённая.

С каждым новым глотком я чувствовал как боль в мышцах стремительно утихала, горло словно по мановению волшебной палочки избавлялось от песка, а лёгкие столь же невероятным образом отчищались. Выпив буквально половину - я уже мог уверенно стоять на ногах. Переведя взгляд на индикаторы здоровья, маны и энергии, заметил их аномально быстрое восстановление. Даже показатель усталости, на пару с голодом, резко упали в отметку "0%", и моё общее самочувствие резко стало нормальным. Даже не так - замечательным!

Продолжая попить столь прекрасную живительную воду, я в очередной раз попробовал активировать экстренный выход из игры. Но результат оказался более чем предсказуем, потому я развернул пергамент и принялся внимательно читать его содержимое.

Приветствую тебя, Норлан.

Волей судьбы ты оказался в моих владениях - Хайгарде. В данный момент ты читаешь это письмо в эфемерном Склепе Пробуждения, который я создала специально для индивидуального знакомства с каждым избранныком. Оно безопасно, но я не могу позволить

тебе находиться в нём вечно, так что используй оставшееся время с умом и не поддавайся отчаянию.

Не удивлюсь, если тебя одолевает очень много вопросов, которые ты бы хотел мне задать при непосредственной встрече. Увы, но я не желаю на них отвечать, потому пришлось прибегнуть к весьма грязному методу, за который я искренне прошу прощения. Недостойный поступок, потому надеюсь, что оставленная мной вода пришлась тебе по вкусу. И настоятельно не советую расспрашивать других, в этом нет никакого смысла, только заработаешь себе репутацию чудака. Коренные жители тебя не поймут, а другие избранники находятся в таких же условиях, как и ты.

Теперь перейдём к самому главному - будет лучше, если пребывание в Хайгарде ты воспримешь как грандиозное финальное испытание своей тяги к жизни и умению выживать. Тебе не стоит беспокоиться о своём теле в реальном мире, но ты должен уяснить одну очень важную вещь - **если умрёшь, то умрёшь по-настоящему**. Чем быстрее эта простая истина укоренится в тебе, тем выше твои шансы на дальнейшее выживание в этом новом мире. Да, если ты принимаешь всё это за игру, то вынуждена тебя расстроить. Это не игра, это жестокая и суровая реальность. Не та реальность, к которой ты привык, это новая реальность - и новый мир.

Добро пожаловать в Истинный Виртхейм, избранник Норлан!

Но, я не настолько жестокая Богиня, что бы отправлять своих избранников на верную смерть. В комод, помимо начального снаряжения, ты также найдёшь и несколько подарков от чистого сердца. Я тебе не враг, и очень надеюсь, что ты когда-нибудь сможешь понять это. Поймёшь, что я действительно пытаюсь помочь, как могу.

В комод ты найдёшь следующие вещи:

1) Начальная броня лёгкого типа и пара фляг со слабыми зельями - в них нет ничего особенного, в скором времени ты и сам сможешь создавать такие предметы.

2) Оружие на выбор - оно достаточно простое, но значительно эффективнее того, что ты сможешь получить или создать в начале своего нелёгкого пути. Береги его хотя бы первое время.

3) Кольцо на выбор - твой один из первых уникальных предметов. Внимательно осмотри каждое из них и выбери то, что тебе действительно необходимо. Не удивлюсь, если с этим кольцом ты пройдёшь до самого конца своего нелёгкого пути.

4) Стигмат на выбор - ещё один из первых твоих уникальных предметов, который сразу же инкрустируется в выбранное тобой кольцо. Эти самоцветы даруют тебе особое умение, применять которое ты сможешь при наличии кольца у себя на пальце. Тут тоже отнесись к выбору со всей серьёзностью, ведь оно с тобой надолго.

Когда определишься с начальным снаряжением, обязательно опробуй свои возможности не выходя из склепа. Будет не весело, если ты погибнешь сразу же, как только начнётся твой путь восхождения. Я не желаю видеть смерть ни кого из вас, но и напрямую вмешиваться не могу. Вы сами творите своё будущее.

Когда будешь готов к началу своего путешествия - отправляйся к настоятельнице Руфине

Тольвинской. Найти её можно в Соборе Двенадцати, который расположен в городе Фаринборг. Следуй по лесной тропе, она выведет тебя на опушку, где начнётся дорога, ведущая к восточным воротам города. Помимо своей основной деятельности, Руфина Тольвинская была выбрана в качестве наставницы избранников судьбы, таких как ты. И пусть она несколько отличается от коренных жителей, не советую ей надоедать своими вопросами, которые изначально хотел задать мне. В этом нет смысла, спрашивай её по делам насущным.

На пути в город будь предельно собран и осторожен, не сворачивай с тропы и не ходи в глубину леса, ты ещё не готов к этому. Если же сунешься - что ж, я предупредила.

P.S. Так называемый "профиль персонажа" вызывается вот этим жестом любой руки:

Чуть ниже был нарисован символ и объяснялось как правильно его воспроизводить, но моя голова была забита мыслями совершенно иного рода. Проморгавшись и ещё раз прочитав содержимое письма, моё сознание продолжало отвергать такую действительность. Эта особа совершенно точно дала понять о существовании реального тела и реального мира. Значит, я и в самом деле нахожусь в виртуальном пространстве, но тогда какого чёрта не работает это грёбаное аварийное отключение?! Перехватить эту функцию просто невозможно, поскольку жест сканируется напрямую капсулой, без каких-либо посредников.

Даже если предположить, что поломка случилась непосредственно во время самого погружения, то меня просто напросто должно было выкинуть в реальность в тот же момент. Это всё равно что в былые времена перегрызть интернет-кабель у себя дома, мигом теряешь соединение с сервером. Неужели ещё остались лазейки по превращению VR-технологии в тюрьму?

"Я тебе не враг" - пишет она, так почему бы просто не разлогинить? Нет возможности? Или намекаешь на то, что я на полном серьёзе угодил в параллельную вселенную? Признаю, о подобном можно было бы подумать, не видь я интерфейса. Но тогда при чём тут твой долбаный "Истинный Виртхейм"? И к чему упоминание реального тела?

Хм...

А что если я откровенно переиграл в VRMMO до беспамьяства и погрузился в кому... это объясняет, почему в "параллельный мир" засосало только моё сознание... да не, бред какой-то.

- Так, соберись! - я похлопал себя ладонями по щекам, приводя свои мысли к общему знаменателю.

Я определённно что-то упускаю из виду, но не могу понять что именно. Однако, как минимум один совет был действительно в тему - не стоит сейчас впадать в отчаяние, это ни как не поможет решению проблемы. Пусть мой разум отказывается принимать такую реальность, но я всегда могу посмотреть на всё это через свою любимую призму - игровую.

Во-первых, условимся на том, что каким-то невероятно нелепым стечением обстоятельств я взаправду застрял в виртуальном пространстве. Предположим, что используется не анонсированная VR-технология нового поколения, от чего картинка видится столь невероятно реалистичной. Теория о параллельной вселенной выглядит красиво, но несколько настораживает, не говоря уже про упомянутую ранее кому, которая и вовсе пугает. Ведь получается, что моё реальное тело валяется где-то в состоянии овоща... бррр, чур меня чур.

Во-вторых, в письме написано что если умру, то умру по-настоящему. Главная причина смерти в смертельной игре - это несерьёзное восприятие происходящего и подобных предупреждений. Предположим, что меня закинуло в хардкорную лигу "одна жизнь". Проверять данный пункт мне не хочется, потому поверю на слово. Во всяком случае пока что.

В-третьих, из текста письма становится очевидно - я не единственный такой "избранник судьбы". Если это другие игроки, то теория с комой, к счастью для меня, ставится под сомнение. Однако, в данном случае больше интересует вопрос иного характера - действительно ли моё положение такое же, как и у других игроков? Вспоминая ту невероятно огромную очередь в абсолютной тьме, я ужасаюсь, представляя себе всю ту массу людей. Какова их реакция на происходящее? Чего успели добиться те, кто попал сюда раньше? Каково сейчас социальное и политическое положение дел?

В реальном мире сервер Виртхейма является международным, в связи с чем пришлось даже строго разграничить игровые сутки, что бы игрокам любой страны было комфортно играть. Ведь некоторые мероприятия были завязаны только на ночное время, а некоторые на дневное. И в основе Виртхейма, как и любой другой нормальной ММО-игры, лежит социальная составляющая, которая зачастую сталкивает игроков между собой в борьбе за ресурсы, тем самым порождая либо вооруженные конфликты, либо союзные объединения.

Но то игра, и смертельные сражения между игроками в условиях обычной игры - нормально, ради этого и играют. Однако, все ли изменят своё мировоззрение в сложившейся ситуации? Как много игроков смогут принять содержимое письма за чистую монету, ну... или хотя бы относительно... Сказано про испытание тяги к жизни и умению выживать, а значит если нас собираются сталкивать между собой, то куда большую опасность представляют другие игроки, нежели монстры. Тем не менее я прекрасно понимаю, что гнать всех игроков под одну гребёнку тоже не правильно и слишком однобоко.

Я всегда скептически относился к возможностям коллективного сознания в плане объединения перед лицом общей опасности. Больше склонен верить тому, что при такой ситуации человеческий эгоизм особо ярок и пытается максимально загрести всё под себя, но и не отрицаю существование адекватных и бескорыстных людей. Просто стараюсь быть рациональным в своих суждениях, и потому самая эффективная защита от других игроков всего одна - игровая мощь, под которой подразумевается степень прокачки персонажа. Но она же является и сильным оружием.

Если слова про истинность смерти действительно истины, уж простите за тавтологию, то даже до полного упыря это должно прийти рано или поздно. Ведь если убитый им игрок больше ни где не появляется, то тут явно что-то не так. Даже если смерть вымысел, но его в этом мире уже точно нет - как минимум стоит задуматься. Из этого следует, что более прокаченный игрок всегда может начать диктовать свои условия менее прокаченному, а в случае неповиновения - просто убить.

В конечном итоге получаем две стороны одной монеты. На одной находятся адекватные люди, объединяющиеся в группы и поддерживающие других. На другой всякие придурки и отморозки, которые идут на поводу своих низменных желаний. Не трудно догадаться кто находится на ребре, в самом пекле этих двух конфликтующих лагерей - такие недоверчивые скептики, как я.

Что ж, будем отталкиваться от того, что все вокруг - как минимум не друзья, а то и вовсе враги. Намеренно никого не провоцируем, но и стараемся не делать поспешных выводов. Пока не разберусь с социальной составляющей этого Истинного Виртхейма - буду одиночкой. Если

не наглеть, то в какой-то степени это даже выгоднее, однако, мой билд обязан быть самодостаточным. Мои изначальные планы особо не меняются, стремлюсь всё к тому же затанкованному бойцу, начиная идти от танка. Буду пользоваться тем, что проверенно на личном опыте и неоднократно испытанно временем.

Выживаемость в приоритете, но и про урон нельзя забывать, буду стараться держать его хотя бы на минимальной планке. В ином случае я стану зависимым от группы, безопасность в которой достаточно относительна. Тебя всегда могут случайно "уронить", и когда уровень здоровья достигнет нуля... уже не будет возможности обmaterить криворукого лекаря, если смерть окажется реальной. Либо наоборот, из-за твоей невнимательности и криворукости умирает товарищ по группе, который имел глупость довериться тебе. В одиночку же приходится надеяться только на себя и исходить из своих возможностей. Если трезво оценивать ситуацию и не наглеть, то прожить можно достаточно долго. Это как в реальности... хм-м-м...

В конечном итоге у меня наклевался следующий список важных дел на ближайшее время: 1) разобраться с азами параметров персонажа; 2) просмотреть подарки от богини и выбрать наиболее подходящее под свой билд; 3) добраться до города живым и как следует порасспрашивать настоятельницу. Да, я всё же не теряю надежды хоть что-нибудь выудить из неё касательно всего этого идиотизма.

Вызвать интерфейс мне удалось примерно с четвёртого раза, поскольку это действие отличалось от привычного жеста. Единственная их схожесть - из собранного кулака оттопырить сомкнутые между собой указательный и средний пальцы. Далее небольшой оборот, V-образная галка внутри полученного круга и всё это одной линией. Приноровившись и правильно воспроизведя жест, передо мной раскрылось небольшое полупрозрачное прямоугольное окно с фиолетовыми разводами. Это был он - профиль персонажа.

Окно делилось на две секции, где слева располагались слоты под снаряжение, а справа информационная часть, содержимое которого зависело от выбранной вкладки. Сами вкладки представляли из себя столбик пиктограмм, как обычно это любят делать в ММО в целях экономии места, но с уникальными значками. Сейчас отображалась первая вкладка, она же "главная". Здесь предоставлялась базовая информация о персонаже - имя, индикаторы, лимит веса и прочие подобные параметры. В том числе были и основные характеристики, величина которых безжалостно равна нулю.

Внимательно осмотрев данную вкладку, меня несколько смутило отсутствие уровня и класса. Даже намёка на их существование не было. Ещё меня заинтересовал способ отображения основных характеристик - каждый из них находился в своём собственном небольшом фрейме, предоставляющий достаточно исчерпывающую информацию. Как пример, моя выносливость:

База: 0 + 0 (ограничение: не более 10 + 0)

Развитие: 0.00%

Дополнительно: +0

Бонусы: +0 здоровья; +0 регенерации здоровья: на 0.00% больше брони

Из этого можно сделать вывод, что если разгон характеристики и возможен, то только через

какие-нибудь сторонние факторы. Также, наличие шкалы развития очень жирно намекает на отсутствие халявы в виде банального вложения "очков характеристик", если таковые вообще имеются.

"- Эх, всё же начальные параметры играют значительную роль, хорошо что я выбрал нордлинга..." - подумал я, непроизвольно почесав затылок.

Хорошо, поскольку сейчас я достаточно сильно ограничен по времени, то временно условимся на таком заключении. Подробнее буду разбираться в городе. Далее я решил пробежаться по следующим интересующим меня вкладкам: атака, защита, сопротивление, дополнительные сопротивления, устойчивость и восстановление. Честно, на подробное изучение нет времени, потому пробежался по диагонали. Из увиденного уяснил следующие вещи:

Во-первых, физический и магический урон разделяются на несколько типов. Физический делится на режущий, колющий и дробящий. Магический делится на воду, землю, огонь, ветер, пустоту, свет, тень, электричество и холод.

Во-вторых, вся защита отталкивается от упомянутых типов урона, исключением является только показатель "брони", который универсален против любого физического урона. Также и с параметрами сопротивления, которые работают обобщённо на весь физический урон, либо на весь магический. Что касается дополнительных сопротивлений, то они относятся к конкретному типу урона.

В-третьих, вкладка устойчивости показывает мою эффективность противостоять негативным эффектам и эффектам контроля, коих оказалось прилично. Среди них числятся такие эффекты как яд, кровотечение, оглушение и прочее неприятные вещи. Даже облучение имеется, просто невыносимо! Надеюсь оно не имеет ничего общего с облучением из реального мира.

В-четвёртых, вкладка восстановления была на удивление интересной. Помимо ожидаемых показателей регенерации, также я нашел там и ту самую "зависимость", при чём не одну. Всего имелось две зависимости: наркотическая и магическая. Помимо этого, ещё множество другой информации, таких как метаболизм, тонус, бодрость, интоксикация и прочее, на разбор которой мне предстоит уделить прилично времени.

Следующим делом я переключился на вкладку "рюкзак", который оказался предсказуемо пуст. Вместимость составляла 40 ячеек, даже не знаю - много это или мало. Если надумаю вновь разжиться несколькими комплектами брони и оружия, то мне однозначно этого не хватит. Достаточно было бросить взгляд на левую секцию окна профиля, где были те самые слоты под снаряжение. Оке-е-ей, намёк понял!

Из беглого осмотра становится понятно, что каждая конечность одевается индивидуально, а руки, в плане оружия, разделяются на главную и вторую. Интересно, а каково амбидекстрам... И что вообще за слот такой, музыкальный инструмент, на кой он тут? И что это за маленькие непознанные слоты, идущие от браслетов? Ладно, оставим эти вопросы на потом.

Что же касается самых нижних слотов, то как любезно подсказывает всплывающая подсказка - это слоты под расходники, которые доступны в зависимости от экипированного пояса. На данный момент все они для меня заштрихованы, то есть на данном этапе мне не суждено ими пользоваться... печально.

Ах да, слоты снаряжения оказались не столь девственно чисты, как содержимое рюкзака. Один слот был чем-то занят. И кто бы мог подумать, это были трусы... Кинув взгляд на своё тело, оказалось, что я действительно всё это время стою в одних лишь трусах из чёрной ткани, напоминающих семейники на подобию коротких шорт. Блин, как-то вылетел у меня из головы этот момент... ну-у-у, хотя бы не полностью голый как после редактора, и на том спасибо.

Чисто ради интереса попробовал оттянуть их. Обычно, в целях экономии вычислительных мощностей даже в нынешних VR-технологиях, модельки снаряжения сливаются с моделькой персонажа, тем самым становясь единым. Снять их без помощи интерфейса не представляется возможным, но тут... я без проблем манипулировал ими, словно действительно нахожусь не в виртуальном мире. Даже главный атрибут мужского величия, которым частенько любят меряться, не ощущался искусственным. Он был более чем настоящий и живой.

"- Ладно, хватит заниматься не пойми чем, время ограничено" - подведя краткий обзор своего персонажа к завершению, я обернулся к комоду.

Не понимая, как тут всё устроено, я просто прикоснулся к нему. Ничего. Тогда что будет, если я открою его ящик... Бинго! Перед моими глазами раскрылось очередное окно, название которого было предельно ясным и понятным - деревянный комод. Содержимое предлагало мне выбрать оружие.

Если исходить из максимального урона, то явным победителем является киянка, но мне всегда нравились мечи. В добавок к этому я уже решил идти первое время по пути танка, для чего потребуются взять во вторую руку щит для большей выживаемости. Следовательно, все двуручные оружия отпадают. Подозреваю, что "Шото" это нечто похожее на кинжал, соответственно приходим к выбору - томагавк и гладиус. Без тени сомнения я выбрал второе.

С подтверждением выбора, в голове поставил очередную заметку - узнать, что за усиления и с чем их едят. Ноги ощутили небольшое увеличение веса, после чего я перевёл взгляд в окно рюкзака. Там произошло пополнение, состоящее из меча, брони и фляг - об этом же меня любезно оповестило и системное окно в левом нижнем углу. Я поспешил проверить каждый из предметов, поочерёдно открывая их свойства. С мечом в целом никаких изменений, но узнал о наличии ножен, которые меняются в самих свойствах меча. Пока что оставил стандартные.

Броня же очень сильно разочаровала - "безрукавка" и "короткие бриджи" давали по 3 единицы брони и имели 10 прочности. "Лапти", в количестве двух штук, имели по 1 единице брони и 6 прочности. Все эти предметы относились к классу "лёгкие доспехи", и не вызывали особого доверия. Но благодаря лаптям была получена важная информация - одинаковые предметы складываются в одной ячейке рюкзака.

Завершал комплект начальной брони "верёвочный пояс", относящийся к классу "одежда". Он давал 0 брони, прямо так и написано, и тоже имел всего 6 прочности. Однако, радовало то, что этот пояс открыл мне первый слот расходников. Кстати о них:

Во время прочтения описания второй фляги я даже присвистнул. Всё-таки некоторое подобие уровней тут есть, значит надо обязательно разузнать у настоятельницы про них. Если это скрытые параметры, то дела могут обстоять достаточно паршиво. Ещё меня смутил сам способ описания фляг, но кажется я догадываюсь о принципе их использования.

Каждый раз применяя функцию "снарядить", определённая часть моего тела окутывалась

светло-зелёным свечением, после чего там материализовывался использованный предмет. Буквально за пять "кликов" я уже был одет в простую на вид тонкую кожанку без рукавов, на грудной части которой был приличных размеров V-образный вырез. На ногах красовались такие же простые кожаные бриджи, длиной чуть ниже колен, и обычные лапти, внешне плетённые из соломы. Опясывала меня самая обычная верёвка, с узлом вместо пряжки и свисающими концами вниз. Переведя взгляд на левую секцию окна профиля, убедился в благополучном заполнении пяти слотов и одном открывшемся под расходники.

Проделав с флягой микстуры здоровья ту же операцию, что и с доспехами, ближе к поясице я ощутил появление небольшого веса на уровне пояса. Глянув туда, обнаружил простую на вид небольшую каплевидную флягу, обитую с внешней стороны плетением, напоминающую авоську. С помощью специального крепления фляга присоединялась к поясу, и как показало тестирование - я без проблем могу извлекать её, как и помещать обратно.

Это натолкнуло меня на небольшую мысль, и я поспешил проверить ещё один момент - как ранее с трусами, я эксперимента ради начал взаимодействовать с надетым снаряжением словно с обычной одеждой из реального мира. Без особых проблем смог снять кожанку и надеть её обратно не прибегая к помощи интерфейса. В самом же интерфейсе на момент снятия кожанки слот "торс" отметился пустующим. Следующим делом я снял один лапоть и один слот обуви ожидаемо стал пуст. Немного отойдя от лаптя, тем самым оставив его в одиночестве на мраморном полу, в рюкзаке отобразилась вторая вкладка под названием "пропавшие вещи". Перейдя в неё, я обнаружил серую пиктограмму этого лаптя. Мне была доступна функция возврата, что я и поспешил нажать. Взглянув на развоплотившийся лапоть в светло-синем сиянии, вкладка "пропавшие вещи" исчезла, а сам лапоть-путешественник уже в нормальном виде тихо и мирно обитал в рюкзаке.

- Вот значит как это работает - слетело с моих уст, надевая лапоть обратно на свою ногу.

В качестве финального штриха я снарядил и гладиус, после чего система любезно предложила мне выбрать место размещения ножен: на поясе или на спине. Я выбрал второй вариант, ибо опасаться случайных ранений не приходится, а само расположение мне кажется более удобным. Поскольку я правша, то под меч был взят соответствующий слот, после чего за моей спиной материализовался отнюдь не лёгкий меч, пусть и относительно короткий.

Ясно, значит всё активное снаряжение, так или иначе, материализуется и отображается на мне самом. С точки зрения игровой механики это хорошо, всегда видишь во что одет твой соперник. Но с точки зрения реальности - это не удобно, если вспомнить сколько тут всего слотов под снаряжение. Особенно если заполнить их латами и взять приличных размеров щит. В добавок к этому, чувство веса предмета в рюкзаке и на себе самом очень сильно отличаются, а также тактильные ощущения работают на все сто процентов. Я действительно хорошо ощущаю шершавость верёвочного пояса и соломенное происхождение лаптей.

Переведя взгляд обратно на окно комода, на этот раз мне предлагалось выбрать одно из уникальных колец:

Подарки действительно приятные, в некотором смысле даже слишком сильные для новичков. Вот только лично мне мало что тут подходит. Выбор остановился на кольцах земли, пустоты и света. Ещё кольцо огня и тени хороши, но первое явно ориентировано под огненных магов, а второе под билд с критическими ударами, что идёт в разрез с моим билдом. Во всяком случае в ближайшей перспективе.

Основное внимание, конечно же, приковало к себе кольцо земли, дающее столь вкусные бонусы. Сразу же переведя взгляд в свой профиль на вкладку "восстановление", я глянул на свои показатели регенерации здоровья: 10 единиц в 20 сек. По факту величина регенерации 5 единиц, просто сейчас работает эффект "Касание Богини". Как я успел заметить в самом начале - здоровье восстанавливается один раз в указанный период, что снижает возможности выживания. Но всё же главная фишка этого кольца - бонус к количеству здоровья и преобразование одной десятой физического урона в урон стихии земли, от которой сама же и даёт защиту.

Кольцо света тоже хорошая вещь сама по себе, но я пока что не разобрался с местной классовой системой. Будет ли у меня хоть какая-то исцеляющая магия, либо вообще хоть какая-то магия света? Маны у меня очень мало, но на себя любимого должно хватить. Однако, вопрос магии в данный момент не решаем, потому придётся попрощаться с этим кандидатом.

Кольцо пустоты, ещё один великолепный кандидат, не менее интересный на фоне кольца земли. К сожалению он даёт всего один тип магической защиты, но в куда большем значении. Если посмотреть на общую сумму характеристик, то потерь как таковых не имеется. Просто разное распределение очков защиты. Основная причина, по которой меня заинтересовало данное кольцо - баланс между защитным и атакующим потенциалом. Накапливание некоего щита, который работает в качестве дополнительного здоровья - интересная идея, а если наловчиться избегать получение урона некоторое время, то это считай как вторая регенерация жизненно важного ресурса. И конечно же бонус к моей атаке в виде урона пустоты, который по сути должен компенсировать низкие показатели атаки одноручного меча.

Вспоминая слова Богини о том, что эти уникальные предметы со мной могут оказаться на долгое время, то к их выбору стоит отнестись действительно серьёзно. И потому мучился я минут пять, но всё же решил выбрать кольцо пустоты. В конечном итоге, уходить исключительно в защиту не очень эффективно, проверенно уже множество раз, про атаку тоже надо помнить. В таком случае, перед выходом надо обязательно обкатать своё новое тело и по привычке к нему. Тем более это и Богиня советовала.

После подтверждения выбора мой рюкзак пополнился на один предмет, но надеть его, пока что, было нельзя. Потому вернулся обратно к окну комода, где на этот раз уже предлагалось выбрать стигмат. И тут у меня отвисла челюсть.

По своему описанию мне искренне понравились символы льва, таура, дракона, лютоволка и тени. Но последние два в моём нынешнем положении немного не подходят, ведь та же форма лютоволка мне ни как не поможет в предстоящей прокачке, кроме как если драпать со всех ног. Такая же ситуация и с символом тени, сейчас мне надо добраться до города целым и невредимым... переставлять метку каждые 40 метров? Не, увольте. Если уж рассматривать навык, который даст мне право на серьёзную ошибку, так это символ дракона. Он одинаково хорош как для опасных моментов во время прокачки, так и для всё того же драпания. И конечно же символы таура и льва, дающие столь желаемое лечение и повышенную устойчивость или сопротивление дополнительно, в паре с повышенной генерацией агрессии. Значит, это как раз для танков.

По хорошему надо брать символ таура и радоваться, но меня на полном серьёзе заинтересовал символ дракона. Сложись какая-нибудь неприятная ситуация, несущая слишком уж большой урон, и никакое лечение с сопротивлениями мне не помогут, то ли дело полное игнорирование. Перспектива полностью заблокировать огромный урон - приятна, как и повышенное восстановление здоровья после каждого раскола барьера.

- Таур или Дракон? - если с кольцами я смог сделать выбор, то тут я откровенно завис - Хочу оба! Тем более, что оба дают выносливость!

Таймер полученного от богини баффа уже находился на отметке "2 ч. 33 м.". Видя как утекает бесценное время, я решил прибегнуть к детской считалочке "вышел месяц из тумана". Не могу решить сам, так пусть мадам Фортуна решит за меня. У нас с ней очень сложные отношения, но иногда мне приходится на неё полагаться. Таким образом был выбран "Символ Дракона". Ну, в принципе мне и самому интересно проверить этот символ на практике. Ох уж этот игровой азарт, лишь бы мне это боком не вышло...

Как только я подтвердил свой выбор, окно комода погасло и крышка сама собой захлопнулась. Больше с ней невозможно было взаимодействовать, как бы я не старался. Лишь лежащий на нём свиток засиял светло-синим свечением, развоплотившись на частицы и исчезнув. Как недавно один из моих лаптей. Переведя взгляд на содержимое своего рюкзака, обнаружил там исчезнувший свиток. Системное окно любезно сообщало о получении некоего "Свитка Избранника". Видимо теперь это квестовый предмет для моего единственного задания, которое никак не отображается.

Вот ещё один вопрос - где тут журнал заданий, и есть ли он вообще? Во всяком случае в профиле не обнаружено. Надо бы и этот момент уточнить у настоятельницы. Не весело держать все выдаваемые задания в голове, не говоря уже о том, что могут быть и такие ситуации, когда не понятно - выдали ли задание или нет.

Переведя взгляд на соседний предмет, кольцо пустоты, убедился в наличии инкрустированной в него стигме. Не медля надев его на средний палец левой руки, материализовалось простенькое серебряное кольцо с маленьким чёрным жемчугом. И я сразу же отметил увеличение здоровья - 200 из 215. Через десять секунд моё здоровье на одну треть обернулось прозрачной серой пеленой, как сообщает подсказка - эфирный щит, 7 из 21. Через четыре секунды здоровье покрылось этой пеленой уже не две трети. Ещё через четыре оно покрылось полностью, и буквально две секунды спустя восстановилось здоровье до максимума.

Основную мысль эфирного щита я понял. Если не получать урон в течение десяти секунд, то он сразу восстанавливается на конкретную величину, а далее активируется период восстановления, выступающий в качестве ограничителя. Если наловчиться избегать урон, то хороший буст регенерации условного общего здоровья. Однако, что касается здоровья, то тут уже меня заинтересовал текущий показатель выносливости:

База: 0 + 0 (ограничение: не более 10 + 0)

Развитие: 0.00%

Дополнительно: +7

Бонусы: +15.2 здоровья; +2.8 регенерации здоровья: на 2.90% больше брони

Хотите сказать, что за каждую единицу выносливости я получаю примерно по 2.1 единиц здоровья, 0.4 единиц регенерации и процентов брони? Как-то не очень густо... возможно кольцо земли с его "+30 здоровья" был бы значительно лучше. Хотя с другой стороны, при таких обстоятельствах мою атаку нельзя назвать низкой... хотел начать идти от танка, а в итоге иду от ДД...

От осознания сего факта меня облило уже знакомым холодком. Срочно надо в город, и срочно нужна нормальная броня!

Теперь самое главное - перейдя во вкладку "навыки", я обнаружил там аж целых пять вкладок: обычные, героические, легендарные, особые и ремесленные. Первые три закладки были пусты, как и последняя, и лишь только в "особых" что-то имелось. Среди пассивных навыков оказалось "Кольцо пустоты", где дублировался текст его уникального свойства, а также какой-то "прицельный выстрел". Если вкратце, то описание сводится к тому, что это своего рода режим снайпера для дистанционного оружия. Но как и во всяких стрелковых симуляторах, имеется время сведения и траектория баллистики, и что меня особо удивило - расход концентрации на это дело.

Среди "включаемых" навыков было пусто. Тут речь, видимо, про навыки в виде аур и триггеров, как их обычно называют в игровой среде. А вот среди "активных" аж целых шесть: дилетантские удары, блок, парирование, выстрел, метание и символ дракона.

Дилетантские удары - так система классифицирует мои текущие атаки, которые ничего не расходуют и наносят лишь тот урон, который при мне имеется. То есть для меня, получается, это сила атаки оружия плюс бонусы от кольца и расы. А вот "выстрел" оказался энергозатратным навыком, даже не смотря на то, что его эффективность точно такая же, как и у дилетантских ударов. По сути это они и есть, только на расстоянии, хотя... наверное в этом и заключается проблема. В любом случае, для меня он серый и заштрихован.

Блок и парирование - судя по описанию являются взаимоисключающими навыками. Если прикрываюсь щитом, то это блок. Если прикрываюсь оружием, то это парирование. Всё достаточно тривиально. При этом, как и навыки, в характеристиках эти параметры тоже идут отдельно друг от друга. Оба требуют энергию.

"Метание" как метание, ничего сверхъестественного, но и он требует немного энергии, и тоже заштрихован по вполне очевидной причине. Наверное стоит сказать "спасибо" за то, что хотя бы обычные атаки ближнего боя не тратят энергию. В ином случае могла бы получиться крайне неприятная ситуация, особенно в дальнейшем, когда появятся нормальные навыки. Так, по крайней мере, остаётся хоть какая-нибудь возможность драться до последнего вдоха.

И наконец последнее - символ Дракона, который в описании имеет метку "магия". За своё использование он ничего не требовал и создаётся одну секунду, потому единственное ограничение только в откате. Но... как тут пользоваться магией?

- Символ Дракона! - выкрикнул я.

В прежнем Виртхейме все активные навыки подобного рода использовались голосом, выкрикивая их название. Однако, ничего не произошло. Банальное нажатие навыка со вкладки тоже не возымело эффекта. В конечном итоге потупил я за этим делом ещё некоторое время, но так и не поняв принцип его использования, решил временно отложить эту проблему.

В хлам расстроенный, я вышел на максимально свободную область. Надо обязательно привыкнуть к своему новому телу. Сейчас складывается такая ситуация, что моя главная защита целиком и полностью основана на прочности эфирного щита, а следовательно надо учиться уклоняться. Пусть даже от самых простых противников, даже это значительно упростит дальнейшее пребывание в этом Истинном Виртхейме.

Сделав глубокий вздох, я принялся плавно и не спеша заниматься простейшей гимнастикой, поочерёдно совершая подкаты, перебаты, прыжки и прочие банальные упражнения. В том

числе, они частенько используются в играх полного погружения, так что подобная тренировка даже стандартна. Чуть позже, вынув меч из ножен, к ним добавилась моя вольная интерпретация простых навыков из прежнего Виртхейма, которыми я частенько пользовался в сольной прокачке на начальном этапе, пока не разжился специфическими вещами. В основном они представляют из себя горизонтальные, вертикальные и диагональные размашистые удары, и ещё парочка выпадов с пируэтами.

В течение двадцати минут я добросовестно занимался почти обычным уровнем физической культуры с нагрузкой. К счастью, этого вполне хватило на первичную адаптацию к новому телу. Сейчас, внутри этого персонажа, я чувствую себя намного увереннее, чем ранее. Однако, во время тренировки меня смутил один момент, и я вновь открыл профиль на вкладке "атака". Подозрения подтвердились - "скорость атаки 1.2", то-то мне какая-то неведомая сила не позволяет совершать выпады быстрее определённого значения.

Интереса ради, я крепко ухватился за рукоять меча и попытался махать им что на голову двинутый. Вот только очередную птицу Обломинго призвал. Каждый замах расценивался системой в качестве полноценного удара, и махать мечом с более высокой частотой просто напросто не получилось. Очень скверно, но напоследок решил попробовать покрутиться вокруг своей оси с выставленным в сторону мечом - ситуация была немного лучше. Каждый оборот признавался системой за удар, потому максимальная скорость вращения на текущий момент составляет 1.2 оборотов в секунду.

Вот только вместе с этим сразу же обнаружилось одно "но" - с каждым оборотом моя концентрация снижалась на 10 единиц, и при свершении третьего оборота меня выбило из колеи с приличным головокружением и дезориентацией.

- Чёрт, а ведь это была имитация одного из самых моих любимых навыков против толпы монстров...

Мне пришлось присесть на колено, облокотившись на меч обратным хватом и прикрыв глаза ладонью свободной руки. Голова на полном серьёзе ходила ходуном, пока концентрация не восстановилась хотя бы на десять единиц. И тем не менее своевременная информация - не стоит транжирить концентрацию как идиот, ресурс далеко не последней важности. Но если задуматься, то проблемы начались именно при попытке совершить третий оборот при нулевом значении концентрации... скорее надо быть просто аккуратнее с этим.

Полностью придя в себя, я вновь бросил взгляд на таймер баффа - тот уже достиг двух часов, и тут меня посетила одна идея. Если этот мир претендует на звание "реальный", то почему бы не проверить помещение на наличие вещей, с которыми можно нормально взаимодействовать. С этими мыслями я принялся двигать всё, что не прибито к полу, а что прибито - выколачивать и двигать. Комод на мои потуги ни как не реагировал, просто сама невозмутимость. Даже не поцарапать остриём меча, напротив, потратил одну единицу прочности самого меча. Похожая ситуация была со всеми предметами, кроме одного - осколки гробовой плиты.

Подобрав один из них, я внимательно его разглядел. В очередной раз поразились столь подробной детализации и проработки геометрии, даже осыпавшиеся песчинки при поднятии присутствуют. Тактильные ощущения тоже были красочные, я действительно понимал, что держу в руках нечто каменное и шершавое из-за песчинок. Немного погодя, я открыл профиль и взглянул на слот левой руки, в которой держал этот осколок - пусто. Если честно, то я надеялся хоть на какую-то идентификацию. Но за разочарованием последовало очередное удивление.

Когда я бросил керамический осколок, то его траектория полёта пролегла через открытое окно моего профиля. Вместо ожидаемого прохождения насквозь, стоило осколку коснуться плоскости с фиолетовыми разводами, как он вспыхнул светло-синим свечением и исчез. Системное окно любезно оповестило меня о получении предмета "Волшебная керамика".

Опешив от увиденного я быстро переключился на рюкзак. Класс предмета: материал, расходник. Качество предмета: редкий.

"- Ну здравствуй мой первый редкий ресурс" - поаплодировал я самому себе, уже собирая остальные валяющиеся осколки гробовой плиты.

Во время этой процессии заметил, что внутри рюкзака разные по размеру куски приводились к общему знаменателю, формируя некоторое общее количество единиц этой волшебной керамики. Всего получилось сорок единиц материала, не смотря на то, что в действительности я поднял около пяти больших кусков и около семи средних и малых.

После столь наглого расхищения своей собственной гробницы, я обратил внимание на барельеф саркофага. По всему периметру шла единая картина, на которой были изображены точно такие же двенадцать существ, как и на настенной мозаике. Они были достаточно странные, но в целом можно было различить некоторых из них: какая-то таинственная дева, некое подобие дракона в его европейском представлении, льва, коня, волка, огромного кальмара и ещё какие-то странные создания. Не удивлюсь, если именно они послужили вдохновителями подарочных стигм.

Закончив рассматривать это произведение искусства, я подошел к массивной двери. За ними меня ждёт новый мир - Истинный Виртхейм. По телу забегали мурашки, но мне удалось быстро подавить вновь зарождающуюся панику. Окончательно решив для себя всё, я выхватил меч из ножен и как следует приложился к одной из створок свободной рукой.

Дверь скрипнула, и на некоторое время меня поглотил столь знакомый радужный космос, навсегда унося из этого мрачноватого, но безопасного склепа.

Глава IV

Первый день в Хайгарде начался с руин Склепа Пробуждения, посреди которых я очутился после недолгого полёта по радужному космосу. Солнце постепенно передвигалось налево, судя по моему компасу - к западу. Я позволил себе немного насладиться местной красотой, ведь мне впервые доводится смотреть на столь реальную виртуальность. Идеально чистая небесная гладь фиалкового цвета, но с какими-то помутнениями в виде зеленоватых разводов. Странно, по положению солнца можно предположить, что до заката ещё прилично времени... может это естественный цвет неба...

Сами руины представляли собой всё ту же коробку, размеры площади которой сорок на сорок метров, но вот самого сооружения не было. Стены едва ли возвышались на метр в высоту, идя зубцами с периодическими пробоинами. До недавнего времени массивные деревянные брусья, которые казались мне очень надёжными, теперь вызывали только жалость и недоверие. Это же касается и прогнившей деревянной арки, которая когда-то была дверной рамой. Самих же дверей так и вовсе не видать.

Обернувшись назад, обнаружил пустующий постамент, где ранее находился саркофаг, но что меня искренне удивило - мозаичная картина была цела и невредима, пусть сама стена и опала напрочь. Впрочем, мраморный пол и сам постамент тоже хорошо сохранились. Создавалось

впечатление, что над ними не только время не властно, но и вообще ни что не способно их разрушить. Далеко позади виднелся могучий лиственный лес, а ещё дальше - величественные горы, идущие своими пронзающими небеса пиками с востока на запад. Даже страшно подумать сколько они метров в высоту.

Пройдя через арку, я лицезрел ещё одно нечто, коим оказалось очень просторное поле. Жизнью могу поклясться, что тут в обе стороны минимум несколько сотен метров, а то и больше. По видимому периметру поляны наблюдался всё тот же могучий лиственный лес, не удивлюсь если эта поляна окружена им со всех сторон.

Однако, мой процесс лицезрения всей этой красоты был безапелляционно нарушен, и всю нахлынувшую ранее тревогу, на пару с восхищением, словно рукой смело. Назначение столь колоссальной поляны стало ясно сразу же:

- Зверолод с двуручным молотом ищет пати для безопасного совместного похода в город!
- АДМИНЫ, СУКИ, РАЗЛОГИНЬТЕ МЕНЯ!!!! Я НА ВАС В СУД ПОДАМ!!!!
- Минна! Махоо гурууупу ни ва, пуриисто то найто, меччи накча ё!
- Днище, зайти в настройки и включи авто-переводчик! Хер пойми что ты там лопочешь!
- Слышь умник, ты уже заколебал засирать шаут своими вбросами! Убейся!
- Совсем берега попутал?! Крикни ка свой ник! Я тебя ща по IP вычислю! Го разберёмся за заборчиком или просто храбрый на мирной зоне?!

Иногда я могу только поражаться человеческой изобретательности по части полного убийства игровой атмосферы. Даже не смотря на полностью вырезанный социальный чат, они всё равно умудрились забить окружающее пространство своим флудом. Ну и чёрт с ними, по крайней мере выцепил важную для себя информацию - здесь мирная зона, а значит можно оценить ситуацию и подумать над дальнейшей стратегией. Таймер "Касания Богини" был на отметке "1 ч. 58 м."

Убрав меч обратно в ножны, я немного спустился по разломанной лестнице руин и присел справа на одной из ступеней. Само сооружение, точнее его останки, возвышались над поляной за счёт крепкого фундамента, выстоявшего все невзгоды на своём пути. На лестнице я был не единственным, она была достаточно широкой, чтобы на ней без проблем чуть поодаль друг от друга сидело аж тридцать человек. По всей видимости таких же как и я - недавно вышедших из склепа.

Садясь, я случайно задел ногой что-то твёрдое. Обратив на это внимание, обнаружил камень, точнее кусочек нижерасположенной ступеньки. Взяв его в руки и начав внимательно рассматривать, я вновь поразился столь невероятно реалистичной детализации объекта. Как и на осколках гроба, прорисовка была выполнена до самых мельчайших подробностей, даже тут пускаемая по ветру каменная пыль имелаась.

Переведя внимание на пробившийся сквозь расщелины ступеней травинку, я сорвал её свободной рукой и попробовал понюхать. Мой нос уловил свежий и приятный запах травы, чего я никогда не наблюдал в прежнем Виртхейме, хотя подобное пробовал и там при первом своём погружении. После этого принялся внимательно рассматривать сорняк, почти впритык, детализация ожидаемо невероятна. И сам не знаю почему, но я испытал какое-то непонятное

чувство ностальгии.

Открыв свой профиль, я взглянул на слоты оружия. Находящееся у меня в руках предметы ни как не идентифицировались, но этому я не так уж и удивился. Посмотрев по сторонам и убедившись в отсутствии на себе посторонних взглядов, бросил камень в окно и тот с характерным визуальным эффектом исчез, появившись уже в моём рюкзаке. Система распознала его как "известняк". Класс предмета: материал, расходник. Качество предмета: обычный. Травинка, собственно, опознала как "трава", с аналогичными параметрами.

Ну... дух старой школы RPG-игр хоть и бессмертен, но по всей видимости ценный материал был только *там*. Надо бы поинтересоваться, что это за волшебная керамика такая. Однако, незаметно от других, я всё же собрал рядом находящиеся куски лестницы и сорняки, в хозяйстве всё пригодится. Пока позволяет лимит переносимого веса - надо брать всё, что плохо лежит. На этой мысли мне вспомнились канделябры в склепе, которые оказались константным и не разрушаемым объектом, как и всё остальное в эфемерном пространстве, кроме осколков гробовой плиты.

После столь сомнительного гешефта я закрыл профиль и принялся рассматривать собравшихся на поле игроков, не переставая восхищаться столь совершенной детализацией мира и его содержимому. Невольно посетила шальная мысль, что по сравнению с этим миром - графика реального мира полная шляпа.

На поляне, более чем ожидаемо, преобладали представители людских и эльфийских рас. Трудно было сказать кого из них больше, а кого меньше, однако, разглядывал я не столько популяцию каждой расы, сколько лица этих существ и их поведение в целом. Не смотря на витающий в воздухе непринуждённый обычный игровой флуд, который целиком и полностью ломает всю серьёзность положения, многие тем не менее молчали с грустным выражением лица. Некоторые и вовсе плакали. Не было в их глазах того азарта, присущий обычным игрокам в период первых часов игры после запуска сервера.

Обычно, как бывает при старте нового проекта - игроки, сломя голову, мчатся вперёд на встречу приключениям, сметая всё на своём пути. Даже монстры появляться толком не успевают, как в них уже летит несколько сотен ударов, влекущие за собой мгновенную гибель. Что, к слову, частенько приводило к массовому PvP-событию - отменному мордобою. Если, конечно же, была возможность открытого сражения между игроками на начальных уровнях.

Но даже если вернуться в наше текущее положение, то какой смысл придаваться горю и делать столь кислые мины на лицах? Достаточно собраться вместе в большую толпу и потопать в город. Нападёт монстр на такую ораву - умрёт в мгновение ока. Если же это попытается сделать другой игрок - ещё быстрее упадёт, учитывая максимальные показатели здоровья и незначительную прибавку от выносливости. Дошли бы до города, а там уже горюйте в своё удовольствие...

Таким образом, всех собравшихся тут игроков можно было смело делить на три лагеря. В первом находится подавляющее большинство, они просто ушли глубоко в себя и не знают, что делать дальше. Боятся предпринять следующий шаг, и их нельзя в этом винить. Во второй лагерь можно отнести тех самых флудеров, которые считают всё это первоапрельской шуткой. Вот только в реальном мире ноябрь, а не апрель. И наконец третий лагерь, состоящий из тех, кто в некоторой мере серьёзно относится к происходящему и хорошенько продумывает свои дальнейшие действия. Стоит ли говорить, что третий лагерь в меньшинстве.

Но один момент мне не давал покоя, а именно - количество игроков на этой поляне. Даже если предположить, что поле примерно шестьсот на четыреста метров и каждый игрок займёт один квадратный метр, то вместительность будет составлять лишь 240.000 игроков. Сделаем скидку на то, что с размерами поля я однозначно налажал и поднимем это количество... допустим... до трёхсот тысяч. Очередь я начинал совершенно точно ближе к трёхмиллионному, просто смысл тех строк до меня доходил как до жирафа... Теперь закономерный вопрос - где остальные два с половиной миллиона игроков?

Первая волна уже должна была раскачаться до безопасного рубежа, у них в запасе была минимум неделя. Не удивлюсь если в действительности больше. Как правило, всегда найдутся игроки с раздутым чувством справедливости, борцы бобра и света - где же они? Если судить по снаряжению, то на поляне были исключительно новички. Стоило игре стать смертельной, как попрятались бобры по своим норкам и в конечном итоге на поверку оказались банальными лицемерами.

Неожиданно меня окликнул юношеский голос:

- Не возражаешь, если я присяду тут?

Источником голоса оказался лунный эльф, если я правильно помню внешний вид этой расы. Пришёл он явно со стороны арки, значит это ещё один новоиспечённый избранник. Выглядел эльф вполне себе добротным и молодым, наверное старшекласник, немногим ниже меня ростом. Не удивлюсь, если он не сильно заморачивался изменением своей внешности, оставив реальную и лишь немного прошелся напильником, дабы вписаться в образ эльфа.

Судя по выражению лица, он тоже был слегка обескуражен царившей тут атмосферой. Я молча кивнул в качестве ответа, после чего тот присел чуть поодаль от меня и знакомым символом вызвал окно профиля, принявшись там что-то делать. Для меня оно представляло просто на просто прямоугольную полупрозрачную пластину, парившую в воздухе перед эльфом. Очень полезная и своевременная информация - подсматривать в чужие окна нельзя, что однозначно хорошо в плане конфиденциальности.

На поясе за спиной находился изогнутый клинок, который напоминал своим видом японский меч "вакизаци" самой минимальной величины, либо же "танто" почти максимально возможной. На сколько я помню, это оружие тут называется "Шото" и находится в разделе коротких клинков. Как и предполагал, по длине больше похож на изогнутый кинжал. Поскольку эльф обхватил левой рукой свои колени, то я смог разглядеть и надетое на пальце кольцо. Оно было золотистым с красивым небольшим белым камнем. Первая пришедшая ассоциация - кольцо света, не удивлюсь если это так. Как и не удивлюсь инкрустированному символу феникса в нём.

- Решил пойти в саппорта? - поинтересовался я, на что эльф улыбнулся и кивнул.

- Да, уже привык играть оракулом, а раздумывать над каким-то новым билдом опасаясь. Вот и решил взять то, в чём шарю.

Оракулы - в прежнем Виртхейме это был эльфийский аналог человеческого жреца, с некоторыми своими особенностями. Пусть они и зависимы от группы, но я прекрасно понял мотивы этого эльфа. Я ведь тоже решил не выпендриваться и взял то, в чём действительно уверен... пусть и не без косяков. Если он умеет грамотно лечить, быть сосредоточенным во время боя и, что самое главное, уверен в своих силах даже при текущих обстоятельствах - жизнеспособность его группы будет на высоте.

- Слушай, - вновь обратился ко мне эльф, почёсывая свой затылок - а ты разобрался как использовать навыки стигматов?

Так вот чем он занимался всё это время. Что ж, я ответил вполне честно:

- К сожалению нет...

В этот момент к нам подошел достаточно массивный зверолод с какими-то странными ушами и хвостом. Первая ассоциация - медвежьими. Он обратился к нам спокойным баритоном:

- Тут ни кто не понимает как их использовать, и я вижу, что вы вроде как намеренны идти в город в ближайшее время. У меня к вам есть деловое предложение.

Он указал в сторону спорящих между собой гоблина и орка, где гоблин угрожал орку вычислением по IP его места жительства и последующей расправой в реальности, а орк продолжал агрить коротышку своей невозмутимостью.

- Если вы не как вот эти, и хотя бы отчасти серьёзно воспринимаете ситуацию, то не хотите ли присоединиться к рейду?

- Рейду? - такое заявление меня немного удивило, ибо подобное слышу впервые в самом начале игры за всю свою карьеру игромана, а стаж у меня будь здоров.

- Да, мы с товарищами собираем рейд из тех, кто в той или иной степени серьёзно относится к сложившейся ситуации и не ждёт решения проблемы с неба. Всё же пока что местная игровая механика мало кому понятна, а рисковать и проверять слова про истинность смерти никому не хочется. Куда безопаснее будет отправиться в город большой толпой.

- В принципе это логично, - отметил эльф - даже если повстречается монстр посильнее нас, то против толпы он вряд ли что-то сделает.

Хм, эти двое явно имеют опыт стартовой стадии многопользовательских игр, как и инициаторы такого шествия. Недавно и меня посетила такая же мысль. Сомневаюсь, что начнётся мордобой из-за деления шкуры убитого зайца первого уровня, ведь тут совершенно иная цель. В письме говорится, что сворачивать с тропы нельзя, ибо ещё не готовы. Но ведь это не гарантирует безопасность, то ли дело огромная толпа.

- В моей группе ещё три места осталось, в двух других группах ещё по одному... - зверолод слегка призадумался, почёсывая затылок - Думаю, что минут через десять или пятнадцать мы уже выдвинемся. Вы согласны присоединиться к моей группе?

- Я согласен, - эльф не стал особо долго размышлять, ведь ему один чёрт надо искать группу, а тут такая возможность - но к сожалению не смогу саппортить...

- Хах!

Хоть зверолод хоть и усмехнулся по доброму, но вот его зубастая улыбка... дети точно заплакали бы увидев это.

- Не беспокойся, главное соблюдать формацию - после он обратился ко мне - Ну а ты?

По правде говоря, во мне борются две противоположные сущности. Одна настаивает на сольном походе, другая желает согласиться и идти с толпой. Меня очень сильно

настораживает озвученная ранее ситуация по поводу количества игроков, тут однозначно что-то неправильно, но не могу понять что именно. И именно поэтому выгоднее пойти большой толпой. Даже если мой кредит доверия к людям крайне низок, то всегда можно использовать толпу в своих интересах. Не удивлюсь, если я такой далеко не единственный умник, а потому упомянутая формация будет соблюдаться до тех пор, пока все чувствуют свою собственную безопасность.

Рисковать ни кто не будет, и потому как только что-то пойдёт не так, народ может просто разбежаться по методике "каждый сам за себя". Но ведь даже так мои шансы на выживание значительно выше, чем если я пойду в одиночку... В случае же, если я очень сильно ошибаюсь и ребята действительно такие, какими хотят казаться, то шансы добраться живым ещё выше.

- Хорошо, я тоже согласен.

- Хах, вот и отлично! Ловите приглашение.

Зверолюд открыл свой профиль, после чего сделал там какие-то манипуляции и словно что-то кидал в наши стороны по очереди. Передо мной возникло небольшое системное окошко о приглашении в группу. Подтвердив, в левой части моего обзора появилось пять маленьких фреймов с тремя индикаторами в каждом. Что реально удивило - вместо никнеймов были "Зверолюд", "Лунный эльф", "Незнакомец N1", "Незнакомец N2" и так далее. Эльф по всей видимости тоже был удивлён этому.

Видя наше замешательство, зверолюд в очередной раз усмехнулся и пояснил:

- Пока не будет личного знакомства с игроком, то его имя скрыто даже в группе. Отображается лишь та информация, которая позволяет вам хоть как-то идентифицировать незнакомца, либо вообще не отображается при её отсутствии. Смотрите внимательно за первым фреймом

Он выпрямился во весь свой рост, гордые два метра, и представился:

- Нифур, зверолюд, в прошлом эльф-друид 69-го уровня.

По правде говоря хватило и имени, что бы никнейм в первом фрейме сменился с "Зверолюд" на "Нифур". Видя наш опешивший вид, зверолюд в очередной раз рассмеялся и похлопал нас по плечу:

- Эта штука на всех действует одинаково, ха-ха.

Направившись в определённую сторону, Нифур кинул через плечо:

- Идёмте провожу до остальных, там и познакомимся.

Компания у нас собралась довольно разношерстная.

Наш лидер группы - зверолюд Нифур, мужик сам по себе внушительно выглядит. Если его персонаж не сильно отделился от реального облика, то я бы дал ему примерно под сорок лет точно. Весь этот образ, повидавшего жизнь медведя, прекрасно дополнял приличных размеров деревянный двуручный молот за спиной. Говорил тоже вполне хорошо, первое впечатление

производит достаточно лампового человека... эм... зверолюда... Чем-то даже напоминает серьёзных дядек из родной гильдии в прежнем Виртхейме, с которыми я и Пашка частенько кооперировались в группу.

Эх... даже ностальгическая искра проскользнула в сознании, вспомнив о своей прежней команде... Надо бы поспрашивать о них в городе на всякий случай, вдруг тоже угодили сюда. Если же угодили, то надеюсь с ними всё в порядке.

Следующим представленным членом текущей группы был лунный эльф, с которым я разговорился на лестнице руин. Звали его Рафаил, и поскольку он собирается идти по пути класса поддержки, то в качестве оружия взял кинжал. Видимо для того, что бы вес не отягощал. Всё-таки он тут действительно ощущается, в отличии от обычных VRMMO.

Далее шел гном Нерин, за спиной которого тоже был деревянный двуручный молот. Тот хоть и был автоматически подогнан под пропорции гнома, но всё равно выглядел внушительно. Сам гном очень любил травить разнообразные байки, которые не плохо скрашивали досуг. Определить его возраст не представляется возможным, но в целом складывается ощущение милого старичка, хотя и не думаю, что ему сильно больше, чем Нифуру. В любом случае, гном вполне открыто заявил, что в прежнем Виртхейме достиг лишь 44-го уровня, и связано это с сильным увлечением торговлей и ремеслом. Тут, по возможности, он собирается заняться тем же самым. Надо бы запомнить.

Следующим был орк с достаточно антуражным для его расы именем - Гру'Гак, выбравший в качестве оружия одноручный топор. Как оказалось, он был крайне недоволен тем, что орков записали исключительно в воины, потому серьёзно размышляет над возможностью вернуться на путь шамана, которому следовал в прежнем Виртхейме. Определить возраст орка, как и в случае с гномом, проблематично. Однако, кажется он не сильно старше меня, если и вовсе не ровесник. По росту явно выше, но чуточку ниже зверолюда. Пока Нифур искал членов группы, орк с огромным удовольствием слушал байки гнома и периодически комментировал их, что создавало весьма комичную сцену со стороны.

И наконец, девушка-фалум по имени Лорэль, на поясе которой красовался гладиус. Она оказалась крайне нелюдима и тихой, потому после краткого приветствия сразу же вернулась на своё прежнее место на травке. Она просто сидела, обнимая свои звероподобные ноги обеими руками и опираясь подбородком о колени. В голове явно размышляла над чем-то важным для самой себя. Также удивился ещё одной информации - начальная броня по сути выглядит также, как и на мужских персонажах. Никаких автоматических превращений штанов в юбочки, только подгонка размеров под комфортные.

Однако, всё это ни как не мешало мне некоторое время созерцать совершенный шедевр изобразительного искусства. Голубоглазая красавица с милым личиком и голоском, не смотря на нотки унылости. Обладательница прекрасных прямых тёмно-синих волос, длиной до основания хвоста, и великолепной фигуры. На худышку она не тянет, но и назвать толстой её нельзя. Скорее, будет правильно описать это как приятные пышные формы без крайностей, которые стараются балансировать на идеальном значении, не сильно уходя от классической стройной фигуры. Великолепный бюст четвёртого размера прилагается, как и пропорциональные этому сочные широкие бёдра. Девушка - просто загляденье, красоту которой можно смело воспевать в серенадах.

Будь мы в реальном мире, то кто-нибудь с завистью в голосе определённо заявил бы о неестественности таких форм. Но мы не в своём мире, тут это более чем естественные формы, такова сила VR-технологий. Мы создаём себе новую внешность, которая нас целиком и

полностью удовлетворяет во всём. И спасибо этому неизвестному VR-движку нового поколения, благодаря которому можно довольствоваться результатами местного редактора.

Когда Нифур вновь отправился на поиски участника рейда, я присел на травку немного поодаль от фалумши и открыл свой профиль. Пробежался по техническим вкладкам, найдя управление группой. На текущий момент тут многое было не доступно, поскольку лидером являюсь не я, но всё же нашел то, что хотел. В первую очередь я избавился от бесполезного для себя отображения индикаторов маны и энергии своих союзников, ибо мне достаточно видеть их здоровье. Вот невозможность включить процентное или числовое отображение - меня несколько огорчает, но привыкнуть можно и к этому. В принципе, показатели начального здоровья каждой расы я более-менее помню, но как быть в дальнейшем - без понятия, если только сразу спрашивать у кого сколько.

Эта косметическая оптимизация интерфейса позволила мне вывести на освободившееся пространство фреймы других групп рейда. Впрочем, их я уменьшил в два раза, разместив в два столбика под фреймами своей группы. По-правде говоря в этом нет особого смысла, скорее привычка даёт о себе знать, но всё же - если кто-то вдруг начнёт умирать, то лучше я увижу это своими собственными глазами.

Пока я возился с настройками, раз за разом находил отличия от прежнего Виртхейма.

Во-первых, максимальное количество игроков в группе всего семь, а не девять. Во-вторых, максимальное количество групп в рейде тоже семь, а не четыре. Получается, что общее число участников рейда на самом деле выросло, сорок девять против тридцати шести, но снижена огневая мощь отдельной группы. В-третьих, есть и другая категория, которой вообще не было в прежнем Виртхейме - легион, состоящий из объединённых рейдов без ограничения на количество. В-четвёртых, из-за отсутствия какой-либо карты, у игрока в распоряжении был только компас. Однако, очень занимало отображение множества маркеров - множество зелёных маркеров рядом со мной и бессчётное множество желтых поодаль. При этом над моделькой самого персонажа никаких курсоров не располагалось, как и не отображалось информационное окно, показывающее уровень здоровья или, хотя бы, имя.

Пока я разбирался с настройками и доступными возможностями интерфейса, Нифур как раз привёл к нам последнего члена группы. Им оказался, а точнее оказалась, тёмная эльфийка Ариин, за спиной которой, на поясе, красовался изогнутый кинжал. Мне вот интересно, этот мужик специально собирает представителей разных рас или это случайно так выходит?

Внешности эльфийки тоже стоит отдать должное. Не удивлюсь, если она потратила очень много времени на создание персонажа, скрупулёзно настраивая каждую часть тела. До форм фалумши ей однозначно далековато, её фигуру можно смело назвать классической стройняшкой. Однако, изящные, слегка пышноватые, груди третьего размера и пропорциональные им широкие бёдра не желали проигрывать какой-либо девушке. Для тёмной эльфийки, эта зеленоглазая красавица выглядела очень привлекательно и желанно. Как и полагается расе дроу, девица выбрала белоснежные волосы, что в совокупности с её лицом создавало впечатление волевой дикой кошки. Основная часть волос была распущенной и доходила до плеч, но по бокам имелись два небольших хвостика. Её голос, в обычной ситуации, я бы назвал задорным, но сейчас он звучал крайне обеспокоено.

После очередного представления друг другу, Нифур попросил нас немного подождать. Он отправился поговорить с довольно крупным мужиком, который по совместительству являлся

лидером рейда. Я же, тем временем, вновь обратил свой взгляд на поляну, где располагалось множество самых разных игроков.

Только сейчас я начал отчётливо видеть - подавляющее большинство собравшихся тут являлось молодёжью. Речь не только об старшеклассниках и студентах, но и о взрослых людях, которые ещё не перевалили рубеж в 30-35 лет. Хотя... мы ведь действительно составляли основную массу онлайн в прежнем Виртхейме. И как можно предположить - многие постарались избавиться от недостатков своего реального тела, доведя его до совершенства с помощью VR-редактора. Особенно это касается девушек, которые наконец-то решили свои извечные проблемы относительно веса, роста, лица, груди и прочих бесспорно важных, по их мнению, мелочей. Да и я не стал исключением, что уж тут лукавить.

Внешний вид окружающих был слишком идеальным и вылизанным, даже если говорить о гоблинах и орках. Не будь тут интерфейса и угрозы настоящей смерти, то можно было бы подумать о рае... Однако, это что угодно, но точно не рай.

В путь наш рейд отправился двадцать минут спустя. Лесная тропа брала своё начало от лестницы руин и тянулась вглубь леса, на север, если судить по компасу. Как и предполагал, сама поляна со всех сторон окружена этим лиственным лесом, а по периметру имелся невысокий оградительный забор. Достаточно простой, что бы хоть кого-то сдержать, но главное назначение было другое - чёткое указание границ мирной зоны.

Двигался наш рейд строем, группы шли друг за другом, выстроившись в две шеренги по три разумных в ряд. Исключением были лидеры, идущие впереди своей группы. Этого было достаточно, что бы уместиться на тропе, даже по обочинам оставалось немного места. В центральных рядах шли наиболее тощие персонажи, по боковым флангам наиболее толстые. Само собой речь идёт об количестве здоровья. Было забавно наблюдать за группами, состоящие преимущественно из лесных и высших эльфов. У нас с этим проблем не возникло - в центре находились Ариин и Рафаил, справа Нерин и Гру'Гак, ну а слева Лорэль и я.

Расстановка меня более чем устраивала, поскольку я мог сколь угодно долго лицезреть заднюю сторону фалумши. Вспомнились старые бородатые времена, когда ещё не было VR-технологий в общем доступе и я частенько создавал женских персонажей, на зад которых пялился часами во время игрового процесса. Наверное я повторяюсь и скажу, что кто-то может назвать меня извращенцем, но по мне так - смотреть часами на мужской зад и есть настоящее извращение, а в случае лицезрения женских форм напротив, всё более чем нормально. Хотя, это если вы мужского пола, для девушек должно быть наоборот... в теории...

Из своих наблюдений за Лорэль я сделал несколько выводов - хвостом можно управлять, это полноценная рабочая конечность, а не просто декоративная бутафория. Вот только у людей в реальном мире нет хвоста, потому он у неё просто напросто беснуется при хождении. Но стоит ей научиться им управлять, как это будет однозначно круто. Ходить на копытах, как оказалось, тоже очень непривычно и требует определённого периода адаптации. Думаю будет понятнее, если это описать как первые в жизни пробы туфель с длинным каблуком. Выглядит примерно одинаково.

Что до остальных участников группы, то гном продолжал травить свои байки, только на этот раз аудитория его слушателей явно увеличилась. К орку присоединились наши темнокожие эльфы, а гному это явно в радость. Вообще говоря, окружающая атмосфера была достаточно

угнетающей, деревья выглядели как-то зловеще. Но благодаря стараниям гнома всё казалось не таким уж и плохим. Даже впереди шагающая Лорэль заметно вылезла из своей скорлупы. Вот бы и дальше всё так лампово было...

Монстры нам не попадались, но почему-то меня продолжало держать странное чувство тревоги. С этим лесом определённно что-то не так. Даже если предположить, что больше половины игроков из ранних волн тупо засели в городе, то всё равно должны быть те, кто решил принять установленные правила игры и отправиться охотиться на монстров, прокачивая своего персонажа. Из этого следует, что либо все так сильно увлечены прокачкой на других локациях, либо тут куда более приземлённая и простая причина. Эту причину я понял немного погодя, когда наш рейд был в движении уже около получаса и лесная тропа начала постепенно сворачивать к северо-западу.

На компасе отобразились красные маркеры, и примерно метрах в тридцати от авангарда рейда, с восточной стороны леса вышло семеро игроков, преграждая нам путь. Остановившись примерно в метрах семи от этих ребят, путь назад нам отрезали ещё семеро игроков, а вдоль всего занимаемого нами отрезка тропы из леса по обеим сторонам вышло ещё множество игроков. Беглая оценка показала, что всего их 42, и одеты были в одно и тоже защитное снаряжение. Если говорить кратко, то внешний вид снаряжения можно описать как "кожаная варварская броня" с капюшоном на голове и тканевой повязкой на половину лица, которая напоминала намотанный длинный шарф.

Не трудно догадаться, на кого именно они похожи при таком обмундировании. Используемое ими оружие меня несколько озадачило - у большинства оно было точно таким же, как и у нас. Лишь некоторые использовали какие-то другие варианты. Это что же получается, Богиня нам выдала на столько хороший экземпляр или же просто внешний вид похож?

- Ребят, только не паникуйте... - шепотом обратился к нам Нифур.

Он, как и прочие лидеры групп, старался не допустить паники в строю, иначе весь план пойдёт насмарку.

Один из начальной семёрки варваров, что стоял перед нашим рейдом, сделал шаг вперёд и достаточно громко, дабы слышно было и на задних рядах, заявил:

- Если вы отдадите нам своё оружие, кольца и флаги, без сопротивления, то обещаю - ни кто не пострадает!

Пусть и прозвучало обещание не трогать нас в случае сотрудничества, но готов дать руку на отсечение - взявшие нас в кольцевую блокаду варвары не собираются отпускать. Пусть лица и скрыты на половину, но глаза выдавали их кровожадные улыбки. Масла в огонь подливает и сам мерзкий голос глашатаю, в котором ни нотки на искренность. Такой голос в пору самоуверенному маньяку, нежели джентльмену удачи. От таких можно ожидать всё что угодно.

- А что будет, если мы откажемся выполнять ваши требования? - спокойным тоном спросил лидер нашего рейда.

- Разве не очевидно? - в голосе варвара проскочила очередная нотка садизма, и следующие слова он говорил с нескрываемым наслаждением - Тогда-а-а, мы вас все-е-е-х, просто, убьём! Ха!

- Вот как... - лидер рейда почесал подбородок и продолжил всё в столь же невозмутимом стиле - но тогда ведь вы упустите свою добычу, разве нет?

- Что за вздор!? Ха-ха-ха! - на этот раз варвар уже действительно рассмеялся, словно гиена - В этой версии Виртхейма есть очень приятная вещь, фулл-лут!

- ...

Такая новость нас действительно несколько обескуражила. В прежнем Виртхейме серьёзный посмертный штраф заключался в потере определённого количества опыта, что особенно бесило на высоком уровне развития. Но была ещё и некоторая вероятность обронить что-нибудь, что находилось в рюкзаке. Срабатывала эта вероятность не так уж и часто, но всё же была достаточно неприятной. Думаю не стоит говорить о том, **насколько** фулл-лут неприятнее, и он однозначно способствует процветанию грабежа. Ведь когда жертва не желает отдавать свои ценности, то достаточно просто убить её и собрать эти ценности с трупа. Грабитель в любом случае получит желаемое, если его персонаж лучше прокачен.

А теперь вернёмся в наше положение - у нас есть реальная угроза настоящей смерти, мы не можем воскреснуть на том поле или в городе. Даже если слова про смерть являются блефом, то лично мы про это ни как не можем знать, но то ли дело они. Пусть это и довольно жестоко звучит, но по-любому есть такие игроки, которые уже померли в ходе прокачки или из-за чего-нибудь ещё - и у этих отморозков было время проверить, действительно ли те игроки исчезли из этого мира.

Однако, не странно ли тогда получится - если слова про смерть блеф, то где же все эти паладины и прочие лицемерные борцы справедливости, без которых не может обойтись ни одна многопользовательская игра? Даже фулл-лут не способен остановить их порыв высшей морали во имя бобра, это может сделать только реальная смерть, ибо своя собственная шкура дороже. Пока ты бессмертен - всегда можно поиграть в героя, но при других обстоятельствах мало кто на это способен.

Да, **это** подходит. При таком объяснении всё встаёт на свои места. Даже если эти отморозки не из первой волны, то совершенно точно из какой-нибудь начальной. Это позволило им изначально развиваться наравне с другими, а при должном усердии так и вовсе выбиться вперёд. Мощь персонажа в игре - абсолют, и этим упырям удалось урвать первенство в развитии и взять эту локацию под свой контроль. В письме ясно говорилось не сворачивать с тропы, потому что мы ещё не готовы к этому, ведь как оказалось - это локация просто на просто выше нашего уровня. То ли дело для бандитов, у которых была минимум неделя в запасе, что бы чувствовать себя здесь уверенно. Ведь это лакомый кусочек - помимо фарма монстров ещё и дополнительная прибыль от грабежа новичков, не способных дать отпор.

- Неплохо сыграно, ублюдки... - злостно процедил я сквозь зубы шепотом, придя к достаточно скверному заключению.

Будь это прежний Виртхейм, можно было бы просто отправиться на перерождение и забыть о столь неприятной ситуации. Но тут нет такой удобной функции. Чёрт подери, ну почему мне так "повезло" нарваться на отморозков в самом начале игры...

В моей голове вспыхнула ярость, злость и ненависть, а в глубине души начало просыпаться что-то очень знакомое, но в тоже время совершенно неизвестное.

- Знаешь что, сынок, - лидер нашего рейда, после пристального осмотра противников и своих союзников, взглянул на бандита лучезарной улыбкой, после чего очень уверенно заявил - не

пойти ли тебе и твоим ребятам на х*й с такими запросами?

- Э-э-э...?... - бандит был в растерянности, как и вся его братия, окружившая нас.

Не дожидаясь следующей реакции, лидер рейда обернулся и заорал что было мочи, параллельно хватаясь за рукоять своего молота:

- ЛОМАЕМ!!!!

Глава V

- Здравствуйте, дамы и господа, позвольте представиться - меня зовут Лютобор, огр.

Прежде чем отправиться в путь, был собран небольшой брифинг между участниками рейда. Каждый должен был понимать на что идёт, и какие риски его ожидают, а также условиться на тактике в случае боевых действий. Первым начал выступать наш лидер рейда, которого по началу я принял за массивного человека ростом под два с половиной метра.

- Не слишком ли мелковат для огра? - с усмешкой донеслось из толпы.

Лютобор усмехнулся и ответил:

- Мне понравилась эта раса своими характеристиками, но оригинальный рост действительно великоват. Поэтому я просто выставил самый минимально возможный рост для этой расы. По факту, я огр-карлик.

Несмотря на напряжённую атмосферу, среди участников рейда прошел лёгкий и непринуждённый смешок. Далее огр-карлик продолжил вещать уже серьёзным голосом, излагая те же опасения, что терзают и меня. Как и других, думается мне.

- Пошутили и хватит, давайте теперь перейдём к делу. Думаю, уже многие из вас заподозрили неладное касательно игроков. Не тех, что собрались на этом поле, а тех, которые должны были появиться раньше нас. Надеюсь ни кто не станет отрицать, что мы тут не первые появившиеся?

Увидев коллективное согласие, огр слегка кашлянул в кулак и продолжил:

- Не хочу никого дизморалить, но нам ни в коем случае нельзя исключать вероятность того, что опасаться стоит именно других игроков, которые появились в этом мире раньше нас. Скорее всего каждый из них сейчас имеет неоспоримое преимущество, но вряд ли они смогут что-то противопоставить толпе. Потому что если мы объединим наши усилия, то доберёмся до города с большей вероятностью, нежели по одиночке.

- Но ведь и они могут скооперироваться между собой, не лучше ли нам тогда собрать легион?
- спросил участник рейда.

- Да, в идеале надо собрать легион, но кто участвовал в крупных мероприятиях прекрасно должен знать о затрачиваемом времени на подготовку. Есть риск, что мы так до ночи просидим и придётся либо по ночному лесу топтать, либо ждать утра. Вот только сбрасывать индикатор голода у нас нет возможности - кто мне скажет, что будет на 100%?

В ответ было коллективное молчание.

- Вот и я не горю желанием проверять это и исхожу из самого плачевного результата - смерть, что тоже не хочется проверять на своей шкуре. Потому искренне надеюсь хотя бы на силу одного рейда, даже на его сбор у нас ушло прилично времени.

Кто-то из толпы пробасил ещё один вопрос:

- Допустим мы нарвёмся на недоброжелательных игроков начальных волн, как ты предлагаешь нам держаться против них? Или же надеешься, что они испугаются толпы из полтинника игроков?

- Поднимите руки, кому доводилось играть с самого старта ММО-проектов - сказал огр вместо ответа.

К моему удивлению, почти все подняли руки. Лютобор довольно кивнул и продолжил:

- Тогда вы должны знать, **что именно** творится в самом начале. Основа идеи базируется на этом самом безумии, когда количество начинает преобладать над качеством - он резко поднял руку, не давая одному из участников задать ещё один вопрос - Сразу поясню, почему была выбрана именно такая тактика. Проанализировав доступную информацию, я пришел к выводу, что уровневая и классовая системы отсутствуют.

- Намёк на существование уровня есть, открой описание фляги с противоядием - неожиданно для самого себя, вырвалось с моих уст.

- Да, в плане уровня намёк есть - Лютобор взглянул на меня и улыбнулся - но всё же я склоняюсь к тому, что в этом Виртхейме упразднена уровневая система, по крайней мере для игровых персонажей, монстров и NPC. Наша игровая сила может определяться другими параметрами, например теми же основными характеристиками.

- Но ты ведь не думаешь, - донеслось из рейда, - что игроки ранних волн полные идиоты и не занялись их прокачкой?

- Если внимательно посмотришь главную вкладку окна профиля, то обнаружишь их ограничение в 10 единиц. Далее, опережая вопрос касательно дополнительного повышения...

С этими словами Лютобор материализовал в своих руках тот самый свиток, который должен быть у каждого в рюкзаке.

- Если основываться на тексте этого письма, который каждый из вас должен был прочитать, то можно предположить бонус на "+7 к характеристике" достаточно существенным. Иными словами, если выданные кольца и стигматы действительно ценные и пробудут с нами очень долго, то можно не опасаться дикого разгона основных характеристик со стороны игроков ранних волн.

- Говоря по простому - выступил другой участник рейда - ты предлагаешь нам всем идти ва-банк?

- Лишь от части, - ответил огр и продолжил грустным тоном - в некотором роде мы действительно идём "ва-банк". Нам не известна скорость развития персонажа в этом мире, но даже так скооперировавшись мы имеем куда больше шансов на успех. Если не повезёт и наткнёмся на недоброжелательных игроков, но при этом они не будут сильно отличаться от нас, то наша тактика должна сработать и против них. Главное действовать быстро и без суеты.

В ином же случае мы будем вынуждены капитулировать.

- Если дело дойдёт до драки, то мы должны убивать? - послышался вопрос от лесной эльфийки из соседней группы.

Лютобор сделал очень грустную мину на лице и после глубокого вздоха ответил:

- Если дело дойдёт до этого, то придётся - либо убьёте вы, либо убьют вас. Сейчас не то положение, когда можно позволить себе колебаться и размышлять о моральных принципах привычного нам мира.

С одной стороны я целиком и полностью поддерживаю эту точку зрения. Но с другой - не слишком ли много он ожидает от простых игроков? Становиться настоящим убийцей никому не хочется. Если мы тут застряли на долго, то период адаптации под новые устои мира будет происходить по разному, но всё же медленно у многих. Многие просто не способны переступить через эту роковую черту - убийство.

Словно слыша эти мысли, Лютобор продолжил:

- Очень прошу вас не поддаваться панике, от вас не требуется наносить добивающего удара, просто следуйте указаниям своих пяти-лидеров. Я, вместе с ними, в прежнем Виртхейме состояли в гильдии "Dead can Dance", думаю вы наслышаны о ней. Потому, в крайнем случае добивающие удары за нами, от вас нужна лишь огневая поддержка. Только объединив усилия, у нас будет шанс выйти из неприятной ситуации.

Dead can Dance - в прежнем Виртхейме далеко не топовая гильдия, но очень известная. Она целиком и полностью состояла из бывших русских военных, ушедших на гражданку по разным причинам. Чаще из-за серьёзных травм, которые не позволяли нести дальнейшую службу. Дабы годами отработанные навыки не простаивали без дела, они решили податься в VR-игры, демонстрируя в виртуальном мире просто невероятные вещи. Меня всегда удивляло то, что они подались именно в фэнтези, ведь были и более подходящие игры для их ремесла, однако, они смогли добиться очевидного успеха. Эта гильдия позиционировала себя в качестве наёмников, из-за чего постоянно ввязывалась в масштабные PvP-баталии на чьей-нибудь стороне, и стоит отметить - довольно успешно. Эти ребята полагались на свои реальные навыки, а не на банальную поддержку системы.

Даже малая часть представителей данной гильдии уже обнадёживает, потому гул среди толпы значительно затих. Да и мне не чем было возразить, ведь если мы действительно под прицелом, то идея сольного похода обречена на провал. Скорее всего на меня просто налетит толпа отморозков и убьёт, если откажусь отдавать свои вещи. И даже если отдам вещи, всё равно не факт, что отпустят живым.

В конечном итоге нас покинуло несколько не согласившихся игроков, потому ещё некоторое время пришлось добирать народ. К счастью, наша группа осталась в целости, пусть девушек и начали терзать моральные противоречия. Как бы это не вышло потом боком...

Вслед за кличем Лютобора сразу же последовал быстрый выкрик Нифура:

- Ассист по мне!

Зверолюд бросился на ближайшего к нам бандита, что стоял у восточной стороны тропы. Пусть пятиметровую дистанцию и нельзя назвать большой, но всё же её проблемно преодолеть *настолько* быстро, не имея каких-либо специализированных навыков сближения. Однако, бывшему военному это явно не помешало. С хорошего дугового размаха снизу вверх, он как следует вмазал киянкой по нижней челюсти бандита... Даже показалось, будто тот немного подлетел от такого удара.

Замешательство противника позволило мне, гному, эльфу и орку добежать до цели. В его тушу прилетел ещё один мощный удар зверолода сверху вниз, словно вбивая свою жертву в землю как гвоздь в дерево. Смачный звук удара по голове присутствует. Чёрт, в реальности первого же удара хватило, что бы убить оппонента, а второй совершенно точно размазал бы черепушку. Но не смотря на кажущуюся реальность - тут иные законы физики, называемые игровой механикой.

Пока противник не очухался, в него поочерёдно прилетели уже наши удары.

Критическое попадание

Вы нанесли: 12 колющего урона; 7 урона пустоты

Меч, клинок которого был окутан едва уловимым тёмным маревом, вонзился в плоть противника с отчётливым пронзающим звуком. Приятно удивился тому, что на магический урон тоже сработал множитель урона при критической атаке. Мой удар в общей сумме съёл 19 единиц здоровья, достаточно неплохое подспорье для низкой атаки одноручного оружия. Понятное дело, что это палка о двух концах, ведь у противника явно не имеется магической защиты от стихии пустоты, а стоит мне наткнуться на такого - прощай хороший урон.

Сразу же следом последовал размашистый удар от Рафаила. Затем не менее размашистый удар орка, и завершал эту идиллию горизонтальный удар боевой киянки гнома. К слову сказать, была обнаружена ещё одна особенность этой версии Виртхейма - так называемый "френдли-фаер" работает во всей красе. Гном случайно задел нашего эльфа, и у того отнялось здоровье. Если продолжать толпиться возле одного противника и использовать столь широкие горизонтальные удары, то можно и своих убить ненароком. Быстро поняв это, мы немного расступились друг от друга и начали наносить только вертикальные удары, либо выпады.

Поскольку информационного окна по состоянию противника в этой версии Виртхейма не было, то приходилось оценивать на глаз. Изрядно потрёпанный вид оппонента давал ясно понять, что его здоровье ощутимо просело за этот короткий промежуток времени. В его глазах ясно читалась неподдельная боль и ужас. Попытки дать нам отпор обернулись провалом. Это наводит на мысль, что Лютобор был прав на счёт уровневой системы - её попросту нет, или как минимум её влияние незначительно.

Снаряжение бандита за считанные секунды окрасилось багрянцем, а сам он свалился от боли на землю. Проведя ещё одну стремительную поочерёдную атаку, нам удалось забить этого отморозка окончательно. В пронизывающем предсмертном крике, бандит засиял мириадами серебряных искр и несколько секунд спустя развоплотился со звуком бьющегося фарфора, оставив лишь каменное надгробье. Множество характерных звуков донеслось и по сторонам, но союзные фреймы всё ещё были полны. Эти звуки принадлежали не нам.

Резко бросив взгляд на начало рейда, я с огромным удовольствием наблюдал за развоплощением того ублюдка, говорившего про смерть с нескрываемым наслаждением. В его

глазах читалось смятение, удивление и восхищение. Но тут же я заметил и то, что мои опасения на счёт девушек подтвердились. Обхватив себя руками, они тряслись как осенний лист, который вот-вот сорвётся с ветки и полетит по ветру. Они были парализованы страхом и не могли решиться сделать ни шагу. Нифур тоже заметил это, но по его взгляду было видно, что принуждать их не станет. В таком случае нам придётся впятером отдуваться за всю свою группу.

Всё же тут нет законов реального мира, и действуют самые базовые принципы - либо ты, либо тебя. Ещё одна простая истина, которую стоит усвоить наравне с фактом реальной смерти. Смириться с подобным действительно трудно. Даже я не уверен, что до конца осознаю свои текущие действия. Скорее всего моё сознание просто абстрагировалось от этого и воспринимает как типичный мордобой между игроками на старте очередной многопользовательской игры.

Неожиданная атака принесла свои плоды, позволив почти моментально сократить популяцию вражеского рейда на семь участников. Но дальше нам стало уже труднее, поскольку противник отошел от шока и предпринял контратаку. Касательно нас - наша пятёрка дралась против вражеской четвёрки. Тактика была всё та же, мы все хором атаковали одну и ту же цель, а вот от вражеских атак нас прикрывали своими телами либо Нифур, либо Нерин. В конечном итоге они были вынуждены прибегнуть к использованию фляги с исцеляющей микстурой.

Именно во время очередного принятия фляги, один из противников налетел на меня. Он выставил свой изогнутый двуручный меч наискось, рукоятью вверх, и моментально покрыл расстояние в 4 метра, смачно врезавшись в меня, из-за чего я опрокинулся и ещё пару метров кувырнулся назад, тем самым отдаляясь от своей команды.

Вы получили: 4 дробящего урона

Если я правильно помню, есть среди параметров устойчивости такие эффекты как отталкивание, опрокидывание и подбрасывание. Пару этих вещей я только что испытал на себе. Довольно неприятно. Быстро поднявшись на ноги и крикнув своим что-то вроде "я в порядке", моё внимание сосредоточилось на этом противнике, также отделившегося от своих товарищей. Величина урона несколько насторожила - на сколько я помню, у мечей с дробящим уроном всё очень плохо, но у двуручного меча вроде бы были 5 единиц. По неволе на ум приходит мысль, что 8 единиц моей текущей защиты это просто тлен.

Противник начал наносить косой удар от правого плеча, и я решил парировать его, но при столкновении мечей меня ждало очередное удивление.

Успешное парирование

Вы получили: 14 режущего урона

Мои руки почувствовали достаточно сильную отдачу, от чего пришлось немного попятиться назад, но удивился я самому факту прохождения урона. Это что же получается - парирование не защищает от удара? У эфирного щита оставалось ещё 3 единицы прочности, а значит у меня всего одна возможность проверить этот момент меньшей кровью.

Видя как противник наносит второй косой удар, я добровольно подставился под него, разведа

руки в стороны словно хочу обнять нечто широкое.

Вы получили: 15 режущего урона

Вы нанесли: 5 режущего урона; 5 урона пустоты

Идти на откровенно глупый размен я не намеревался, и потому как вражеский клинок прошелся по моему торсу, я сразу же попытался нанести удар по шее в совершаемом пируэте, разрывая дистанцию на метр. Тело загудело от полученной боли. Это было куда больнее, чем получить оплеуху щекой клинка или ощутить отдачу от столкновения двух мечей. Открытого ранения не оказалось, даже безрукавка не разрезалась, были лишь кровавая полоса в месте удара и болевое жжение на самом теле. Словно моё тело и надетые вещи насмеялись над привычным здравым смыслом.

Но главного я добился - парирование работает, просто имеет понижающий характер. Урон всё равно проходит. Если выберемся из этой западни, то надо бы разобраться с парированием и блоком, и вообще в целом возможностями защиты. Сейчас получается лишь одно, уклонение - единственный эффективный способ защититься от вражеской атаки.

Из-за моей выходки противник был ошарашен на несколько секунд, по всей видимости пытаюсь понять логику моего поведения. Особый эффект это произвело и на наших девушек, которые в голос завизжали, когда вражеский клинок наискось полоснул мой торс от плеча до талии. Некоторые союзники от услышанного визга сразу же бросили взгляд на девушек, а потом на меня.

Эта краткая суматоха позволила мне совершить стремительный выпад.

Вы нанесли: 7 колющего урона; 5 урона пустоты

Противник присел на корточки, отведя меч назад, и совершил быстрый круговой удар по нижней области, целясь в ноги.

Вы получили: 15 режущего урона

Уверен, тут тоже есть встроенный эффект опрокидывания, ибо мои ноги чуть было не свело, но всё же удалось кое-как сохранить равновесие. И снова эта боль, спасибо что мы не в нашей реальности - мигом попрощался бы со своими ногами. Пока противник мешкался после применения своего навыка, я быстро зашел ему за спину и нанёс очередной стремительный выпад.

Попадание в спину

Вы нанесли: 9 колющего урона; 6 урона пустоты

И ещё один сюрприз - система повышенного урона в спину работает и тут, и оно также распространяется на магический урон. Остаётся лишь понять, это из-за принадлежности к атаке оружием или бонус работает на магический урон в целом. Независимо от ответа, всё же надо быть аккуратнее и не подставлять свою спину, а в идеале - придумать эффективный метод её защиты.

Противник, не пытаясь даже повернуться ко мне лицом, совершил очередную круговую атаку на уровне груди, но эту атаку я вовремя заметил и увернулся обычным приседанием. Вражеский клинок угрожающе просвистел над головой, однако главная цель сего манёвра достигнута - я полностью избежал получение урона. Из своей позиции я нанёс вертикальный удар снизу вверх, опять целясь в спину противника.

Попадание в спину

Вы нанесли: 7 режущего урона; 6 урона пустоты

Противник зарычал будто зверь первобытный. Кажется он обиделся, от чего начал размахивать своим мечом наискось то с одного плеча, то с другого. Пришлось даже отступить назад, хотя один удар я всё же пропустил, за что поплатился ещё 15-тью единицами здоровья и очередным всплеском боли. Но столь умалишённое махание двуручным мечом не могло продолжаться вечно. Через несколько ударов мой противник замешкался, чем я и воспользовался, сразу же нанося колющий выпад. В этот же момент в моей голове словно какой-то переключатель щёлкнул с характерным звуком, и меня охватило очередное непонятное наваждение. Тело на неведомых мне рефлексах само предприняло дальнейшие действия, продолжая начатый приём.

Изогнувшись торсом, уходя тем самым с траектории удара вражеского меча лишь на пару сантиметров, я совершил два стремительных пируэта, двигаясь по левой стороне своего оппонента и нанося ему суммарно по 10 единиц урона за каждый. Вновь оказавшись за его спиной, тело совершило ещё один выпад, раздавшийся отчётливым пронзающим звуком.

Критическое попадание

Попадание в спину

Вы нанесли: 15 колющего урона; 9 урона пустоты

Великолепно!

Противник зарычал ещё более озлобленно, но не успел он нанести удар, как я повторил ту круговую атаку по нижней области, которую увидел ранее в его исполнении. Как я и думал, эта атака может опрокинуть противника, и в очередной раз удивляюсь другому - этого навыка, а это непременно навык, в моём арсенале не имеется. Следовательно, имитация распознаётся системой за полноценный навык. Однако, энергию они жрут прилично. Если не буду стараться наносить колющие удары в спину, то всё может обернуться плачевно для меня.

Стоило мне так подумать, как со стороны начал доноситься голос ещё одного бандита, который вроде как был на совести другой группы.

- Trela rudlag Signum des Norn! - тот бандит вытянул перед собой левый кулак, на пальце которого засветилось кольцо.

К этому индивиду уже спешила кавалерия в лице Нифура, дабы попытаться сбить чтение неизвестного нам заклинания, но другой бандит преградил путь к своему товарищу. Стоп... мне показалось, или там было слово "Норн"? Если я правильно всё понимаю, то у нас серьёзные проблемы! И именно в тот же момент напротив декоративного камня сформировался

небольших размеров знак.

- Gnured!

Дело дрянь.

Последующие четырнадцать секунд вражеское кольцо испускало голосовую мелодию, которую можно было бы сравнить с мелодией сирены. Главную её неприятность все мы испытали на своей шкуре - она заключалась в массовом усыплении не союзных заклинателю персонажей. Мой рассудок каждую секунду затуманивался и погружался в сон всё сильнее и сильнее, и сопротивляться этому было очень трудно. Похожая ситуация произошла и в других частях рейда, ставя наше мероприятие под серьёзный удар.

Однако, полностью отдаться власти Морфея мне не позволили удары оппонента, незамедлительно последовавшие в спину.

Вы получили: 18 режущего урона

Вы получили: 18 режущего урона

Вы получили: 27 режущего урона

Вы получили: 18 режущего урона

Он начал кромсать мою спину с диким хохотом, стремительно просаживая моё здоровье до отметки 91 единиц. Под натиском врага, я попытался мелкими шашками отойти подальше от источника мелодии сирены. Он может и длится всего четырнадцать секунд, но этого вполне может хватить для полного уничтожения. Стоило высвободиться из под неприятного контроля, как я, в полном отчаянии, устроил своему оппоненту подсечку ногой, от чего тот повалился на землю спиной вверх.

Попадание в спину

Вы нанесли: 9 колющего урона; 6 урона пустоты

Попадание в спину

Вы нанесли: 9 колющего урона; 6 урона пустоты

Противник сразу же завопил как насилуемая сучка, когда я навалился на него и принялся колоть мечом. Другой бандит, который чуть ранее перекрыл путь к заклинателю символа Норн, сразу же кинулся на выручку своему товарищу. Резко отскочив назад, пожертвовав на это несколько единиц драгоценной энергии, я выхватил флягу и глотнул целебной микстуры. На вкус она была довольно противной и хорошо пробивала носовую полость, но вместе с тем я чувствовал как улучшается моё самочувствие и постепенно стихает боль.

Пока второй бандит помогал своему товарищу подняться на ноги, я вернул флягу обратно на пояс и выставил перед собой левый кулак. Из всей этой неприятной ситуации я совершенно точно уяснил одну вещь, которую следует проверить незамедлительно.

- Trela rudlag Signum des Dragon! - принялся я повторять услышанные ранее слова, интуитивно заменив нужную часть.

Жемчуг кольца засиял.

Увидев это, оба противника резко начали бежать на меня, пытаясь сделать то же, что ранее пытался сделать Нифур с тем бандитом, от которого в итоге мы получили неприятный контроль. Секунду спустя над жемчугом образовался знак, отличающийся от уже увиденного.

Пригнувшись корпусом и отведя меч назад, я вновь совершил круговую атаку по нижней области, правда обронить удалось только своего изначального оппонента, а вот второй остался на ногах. Моё тело машинально проскользнуло вправо, используя силу инерции и избежав тем самым получение урона от атаки второго противника.

До сих пор не понимаю, что происходит с моими рефлексами, но пока что это играет мне на руку. Помимо этого обнаружил и другой интересный момент - на сотворение символа требуется секунда, но пока что никакого барьера не видно, тогда как жемчуг кольца продолжает сиять. Вспомнив об ещё одном слове, я произнёс его:

- Gnured!

В то же мгновение меня окутал тёмно-фиолетовый пузырь, став прозрачным, а потом столь же стремительно и вовсе невидимым. В списке положительных эффектов появилась новая пиктограмма - "Символ Дракона", на иконке которого было число "3". В этот же момент добрая половина рейда тоже засияла своими знаками.

Как оказалось, у многих был символ Таура, благодаря которому здоровье начало очень эффективно восстанавливаться, а также немного повышалась общая защита за счёт увеличенного сопротивления. Однако были и некоторые неприятности, например у нашего гнома. У него оказался символ льва. Эффективность лечения этого символа очень сильно зависит от накопленной ярости, и что меня откровенно удивило, она не так уж и хорошо накапливается... по крайней мере сейчас, ибо лично у меня она накопилась лишь до 18 из 50. Ситуацию спас Рафаил со своим символом феникса.

Так и думал, что он взял именно этот стигмат!

Правда с механикой этого символа явно не всё в порядке - прочитать то прочитал, но как прикажете остановить это непрерывное заклинание - непонятно. Мана эльфа улетела почти мгновенно, вылечив до удовлетворительного состояния орка, зверолода и конечно же гнома.

За союзников можно не переживать, но вот что делать мне? С одним противником я может худо бедно и справляюсь, но сразу с двумя...

Второй бандит, вооруженный двумя скрещенными перед собой гладиусами, ринулся в очередную атаку. Я уже был готов начать уклоняться и наносить контрудар, но в бой вмешалась третья сторона. В бок бандита вонзился клинок меча, который дрожащими руками держала Лорэль. Мгновение спустя, в спину оппонента пришелся удар кинжала Ариин.

- Э-этого, оставь, н-нам! - выкрикнула фалумша дрожащим голосом.

Утвердительно кивнув им в ответ, я продолжил свой спарринг с первым противником. Намотанный ранее на пол лица шарф полностью съехал на шею, и я мог наблюдать его лицо. Довольно юное, но в то же время невероятно злобное и очень омерзительно улыбающееся.

- Я покрюсаю тебя на мелкие кусочки, сраный нищоброд! Не забудь передать своей мамке привет на том свете! - голос был таким же мерзким, как и его лицо в целом.

- Лучше поинтересуйся у своей, на сколько забываема была ночь со мной - с такими ребятами у меня разговор всего один.

- ЧТО-О-О??!!

Глаза моего оппонента моментально налились гневом и ненавистью, того глядишь и лопнуть могут. Кажется сработал внесистемный навык русского комьюнити - ментальный агр, вот только сам же виноват... чего так агриться то... Противник смотрел на меня с таким неистовым взглядом, что ещё немного и система распознает это как особый навык "испеление глазами", зуб даю.

Вновь выставив перед собой двуручный меч наискось, рукоятью вверх, он совершил стремительный рывок ко мне. В этот раз он меня не смог опрокинуть, возможно дело в своевременном парировании, но вот урон я всё же получил. Отдача от парирования вновь чувствовалась прекрасно, но на этот раз удовлетворительно. Скорее всего она зависит от величины получаемого урона. Следующим ударом последовала очередная круговая атака по нижней области, но мне удалось избежать её прыжком, параллельно совершая вертикальный удар снизу вверх.

Во время прыжка в моей голове вновь что-то переклинило, и тело словно шептало дальнейшие действия. Как я успел убедиться, это спонтанное наваждение и активация непонятных мне рефлексов - однозначно стоящая вещь, пусть и расходует драгоценную энергию. Потому решил довериться этой мистике и сейчас. Вместо приземления, я шагнул на плечо своего противника, благо сила прыжка нового тела это позволяло, да и корпус самого оппонента был приспущен. Затем ступил на его голову другой ногой, а после совершил сальто и опустился на землю, нанося рубящий удар по спине противника в полёте.

Попадание в спину

Вы нанесли: 7 режущего урона; 6 урона пустоты

Обхватив свой меч обратным хватом, я совершил стремительный колющий удар назад, даже не оборачиваясь к противнику. Со стороны вполне могло казаться, будто я сам себя проткнул клинком, хотя на деле он проходил лишь в сантиметре от моего бока.

Критическое попадание

Попадание в спину

Вы нанесли: 15 колющего урона; 9 урона пустоты

Уже в который раз оппонент был ошарашен моими возможностями, хотя если признаться - я тоже. Мне доводилось орудовать настоящим мечом в реальном мире, но вот *таких* вот трюков я не исполнял. Даже более того, я всегда побаивался делать сальто. В прежнем Виртхейме мне и вовсе не приходилось так сильно потеть, что бы научиться подобному. Но у меня не было желания останавливать своё тело, даже не смотря на учащённое сердцебиение и мельком вспыхивающие панические атаки, ведь тело шептало, что приём не завершён...

В спину противника пришлось ещё два удара: от пируэта, который разворачивал меня лицом к спине своего противника, и простой выпад.

Попадание в спину

Вы нанесли: 7 режущего урона; 6 урона пустоты

Попадание в спину

Вы нанесли: 9 колющего урона; 6 урона пустоты

Моя энергия стремительно шла к нулю, а противник всё же смог контратаковать. Вот только его ждало огромное разочарование в виде моего непробиваемого барьера.

Символ Дракона проглотил урон

Меч противника не достиг меня, а лишь столкнулся с невидимой преградой, расколов первый барьер с глухим звуковым сопровождением. Воспользовавшись замешательством противника, моё тело совершило четыре пронзающих выпада, каждый раз проходя всем телом сквозь тело противника, разворачиваясь, и вновь атакуя. Назвать меня метеором было трудно, ибо выполнялось это всё на пределе моей максимальной скорости атаки, потому противник смог парировать половину моих ударов, но удивлялся я другому.

Вот конкретно это - совершенно точно какой-то навык, который я ни как не могу знать, ибо тут я появился недавно, а в прежнем Виртхейме никогда не сталкивался с чем-то подобным. Впервые вижу его, но моё тело двигалось так легко, будто бы ранее я пользовался этим "навыком" неоднократно.

Очередная попытка противника контратаковать меня провалилась, вновь столкнувшись с барьером символа дракона, но к моему удивлению - я всё ещё продолжал выполнять приём. Меч противника, от столкновения со вторым барьером, по инерции отклонился вверх, и моё тело воспользовалось этим. Врезавшись в торс оппонента левым плечом, по его нижней челюсти последовал мощный удар эфесом моего меча. Выведя тем самым противника из равновесия на пару секунд, я резко забежал к нему за спину, проскользнув под его рукой и убирая меч в ножны, и, крепко ухватив за шиворот и пояс, подбросил оппонента вверх. Затем пригнувшись всем своим телом и параллельно вытаскивая меч обратно из ножен, отведя рукоять к левому бедру, я выдал ещё четыре колющих удара, которые не позволили противнику благополучно приземлиться на землю, удерживая того в воздухе. В играх жанра "файтинг" это называется "айро-комбо". Мне лишь остаётся удивляться, откуда я знаю такие приёмы.

Однако, мой запас энергии вместе с этим почти полностью обнулится и я более не мог продолжать. Отдача от проделанного чувствовалась беспощадно, мышцы моего тела ныли не слабее того раза, когда я выбирался из каменного гроба, а дыхание стало очень тяжелым. Присев на одно колено и упёршись на рукоять меча обратным хватом, я наблюдал красивое падение своего окровавленного оппонента. И пусть он покрылся багрянцем, но он всё ещё жив. Как не стыдно признавать, но сейчас у меня нет возможности победить в честном поединке "1 на 1", разница в снаряжении и развитости персонажа даёт о себе знать.

Поднимаясь с земли и пуская изо рта кровавую слюну, оппонент смотрел на меня с невероятно озлобленным взглядом. Его раса однозначно была человеческой, но сейчас он напоминал самого настоящего разъярённого зверя. Он незамедлительно воспользовался флягой с исцеляющей микстурой, но оно явно было низкоуровневым. Внешний вид изменился не сильно, а самочувствие всё ещё было на грани.

"- Ну что ж, не могу одолеть тебя в честном поединке, так нивелирую разницу между нами подлыми приёмами!"

Свои последние единицы энергии я вложил в отчаянный манёвр, резко вскочив с места и обойдя противника сзади, пока тот пил зелье. Влетев в спину словно таран, я повалил его на землю, удерживая на земле весом своего нового тела. Покрепче ухватившись за меч обратным хватом, я принялся безжалостно колотить спину этой мрази. Он вновь завопил, похоже его здоровье действительно было в опасной зоне, и он начал чувствовать дыхание смерти. Но мне на это плевать - либо я, либо меня.

Союзники по группе уже успели разобраться со своими оппонентами, даже девочки справились при подросшей поддержке зверолода. Однако, хоть они и были наготове, но вмешиваться в нашу личную дуэль никто не осмелился... хотя... если говорить откровенно, то мне просто повезло с оппонентом. Он неуклюжий до безобразия, таких в онлайн-играх именуют "раками". Потому мне удалось забить его даже с нулевым показателем энергии, используя обычные дилетантские удары. Подлые и очень грязные дилетантские удары в спину по лежащему противнику.

- Ты-ы-ы! Уби-и-и-ийца-а-а! - таковы были последние слова противника, прежде чем со звуком бьющегося фарфора разлететься на мириады серебряных частиц и навсегда развоплотиться.

Его голос дрожал, и он явно не хотел умирать, но напоследок решил попробовать вызвать мои душевные муки. Ведь смерть в этой игре означает реальную смерть. Только что я реально убил человека, и перед моими глазами было его надгробье с высеченным по центру именем - Нагибатор228.

Чёрт, удовольствие от победы и так никакое, а оказывается я ещё и школьника забил...

По окончании боя у многих участников рейда адреналин в крови всё ещё бил фонтаном, потому Лютобор скомандовал перекур на пару минут, в надежде, что это позволит хоть немного сбросить накопившееся напряжение. Виртуальность виртуальностью, а испытываемые эмоции вполне реальны.

В этот момент ко мне подошел Нифур и, похлопав по плечу, сказал:

- Этот отморозок пытался тебя убить, а ты защищался.

- Это не отменяет того факта, что я действительно убийца... - с трудом выговорил я, продолжая опираться на рукоять меча обратным хватом и сражаясь со своими внутренними демонами.

Клинок всё ещё был вонзён в землю, где когда-то была спина противника.

- Мы попали в мир без законов - голос Нифура был жёстким, но тёплым - Всякой лицемерной морали тут не место, твоя главная задача - выжить, даже если это означает смерть другого.

Мне не нашлось что ответить, ведь в какой-то степени я с ним полностью согласен. Даже нет, я с ним более чем согласен, но видимо моё сознание только-только наконец-то поняло, что это было не обычное PvP-сражение между игроками. Это была самая настоящая резня, мы

взаправду пытались убить друг друга. Не думал, что осознание всего этого окажется настолько тяжелым.

- Добыча с этого бандита твоя по праву победителя в поединке - Нифур вновь похлопал меня по плечу и отправился по другим делам.

Выбраться из западни нам удалось, почти успешно отбив нападение. Большинство бандитов пало в этом бою, но чуть меньше десятка вовремя ретировались и скрылись в лесной пучине. К гадалке не ходи, надо скорее приходить в чувства и валить отсюда. Вторую атаку мы уже не переживём.

Окинув фреймы союзников, обнаружил пять потухших с надписью "мёртв".

"- *Не увлекайся до беспамьятства*" - вспомнились слова Богини.

Действительно, я так сильно был сосредоточен на своих рефлексах и желании одолеть противника, что совершенно перестал следить за происходящим вокруг. И ведь сложись всё иначе - меня окружали бы не союзники, а враги. Надо научиться контролировать свой спонтанный боевой раж, а то в следующий раз помимо обнулившейся энергии я обнулю и здоровье.

Более менее придя в себя, до кучи залепив себе пару небольших пощёчин, я принялся заниматься тем же, чем и другие в данный момент - мародёрством. Это может и аморально, но ни кто не побрезгал обчистить павшего противника. В некоторых группах и павшего союзника, не пропадать же добру. Потребовалось всего лишь коснуться надгробья и немного наклонить его. После этого сразу же открылось системное окно, как и в случае комода. Только в сейчас это было больше похоже на рюкзак, куда сложено всё имущество жмурика.

Мой улов оказался следующим: "Н'гусу", всё-таки это оружие из склепа; "Кольцо земли" с инкрустированным "Символом Лютоволка"; "Кольцо тени" с инкрустированным "Символом льва"; целый комплект защитного снаряжения класса "лёгкие доспехи", обычного качества; два медных браслета с защитой от огня и воды, тоже обычные; одно медное ожерелье с такими же защитами и качеством; пара фляг с микстурой здоровья как у меня; куча всякого мусора, разбираться с которым сейчас откровенно нет времени. Мой переносимый вес опасно приблизился к максимально допустимому значению, ещё немного - начнётся перегруз.

Закончив с мародёркой, я поспешил заменить защитное снаряжение на добытое с бандита. Теперь на варвара был похож я, пусть и без шарфа. Где он - мне не ведомо, среди вещей убитого я его не нашел. Также отметил наличие разных усилений на вещах, преимущественно к устойчивости оглушению, горению, обморожению, яду и парализации. Даже уникальные кольца имели такое, что меня удивило. Помимо усилений, если говорить об не уникальных вещах, на броне и бижутерии имелось по одному зачарованию на увеличение здоровья. Теперь понятно от чего он был таким плотным, мой показатель здоровья суммарно возрос на 96 единиц, достигнув отметки в 311 здоровья. Показатель брони возрос с 8 единиц до 46.

Из уникальных колец я оставил на себе своё родное и надел кольцо земли, которое добавило мне ещё 30 здоровья, поднимая общее количество до 341. Жаль что оно без Таура, но в текущей ситуации лютоволк смотрится ни чуть не хуже. Пожалуй, я сильно недооцениваю этот навык, ведь мы ещё не добрались до города - в крайнем случае можно удирать под ним.

Оружие противника имело зачарование на скорость атаки, но по числам оно не вызывало доверия. По грубым подсчётам слишком малая эффективность. Тем не менее двуручный меч я

взял в качестве вспомогательного оружия, занимая им сразу оба соответствующих слота. Расположение ножен опять выбрал за спиной, потому теперь там располагалось два меча. Большой и поменьше.

Буквально минуты три-четыре спустя, лидер рейда вновь подал команду:

- А теперь, ребята, все дружно бежим марш-бросок до города! Мне прекрасно известно ваше текущее состояние, но всё же нам стоит как можно быстрее отсюда валить!

Не смотря на общую усталость, как моральную так и физическую, все участники рейда очень бодро поддержали слова Лютобора. Мы вновь выдвинулись в путь, на этот раз бегом. Как оказалось, простой бег энергию не отнимает, но снижает величину её регенерации вдвое и ускоряет накопление усталости. Была ещё возможность перейти на так называемый "спринт", который значительно увеличивал скорость бега, но вот он уже расходовал энергию. Было решено передвигаться обычным бегом, точнее с максимальной скоростью обычного бега гномов, иначе весь рейд растянется в тонкую линию из-за разности максимальной скорости передвижения.

Не многим меньше чем через час, тропинка постепенно начинала преобразовываться в полноценную дорогу из песка и гравия. Через некоторое время, впереди уже виднелась и сама опушка леса, что ощутимо придало всем моральных сил. До восточных ворот Фаринборга нам пришлось бежать ещё около полутора часов и добрались как раз к закату. Будь я сейчас в своём реальном теле - ни за что бы не пробежал такой марафон.

К нашему общему счастью, на другие приключения мы не нарвались. Пройдя через ворота и оказавшись в безопасной зоне - мы все облегчённо вздохнули и откровенно повалились прямо на мощённой городской дороге. Сил идти дальше просто не было, буквально.

Находившиеся рядом городские игроки были явно шокированы и смотрели на нас глазами полными удивления...

Глава VI

Город Фаринбург был величественен и неотразим, особенно на фоне местного закатного неба. Вот уже некоторое время мы, всем рейдом, хоть тот и был расформирован, шагаем в Собор Двенадцати. Ведёт нас туда юная послушница. У восточных ворот мы пробыли не меньше часа, потому как смертельное сражение и следующий за ним серьёзный марш-бросок высосали из нас все силы. Как физические, так и моральные.

Другие игроки были не особо-то разговорчивы с нами, максимум что удалось от них узнать - лес, из которого мы пришли, действительно опасное место. И главную опасность составляют именно игроки, устроившие откровенный разбой на тропе, по которой идут новоиспечённые избранники. Скверное положение дел, особенно если учесть факт отсутствия нового потока новичков уже как половину недели. Страшно подумать сколько людей лишилось своей жизни, толком ничего не успев сделать.

Позже к нам подошла обычная молодая девушка в рясе, напоминающую монашескую, и заговорила своим милым тонким голоском:

- Приветствую вас, избранники судьбы, в нашем славном городе Фаринбург - она уважительно поклонилась - Меня зовут Силия, я послушница Собора Двенадцати, настоятельница которого послала за вами.

Мы ничего не ответили, но коллективного сосредоточения внимания на юной особе по всей видимости было достаточно, что бы Силия продолжила с улыбкой на лице:

- Прошу вас, избранники, следуйте за мной в собор. К сожалению настоятельница не успеет поговорить с каждым из вас, потому, если вы не возражаете, она готова предоставить на одну ночь проживание в нашем общежитии. Вместе с питанием, конечно же.

Вот таким вот образом мы и отправились в Собор Двенадцати, попутно созерцая местную архитектуру.

Назвать его типичным средневековым городом язык не поворачивается, поскольку это одновременно так и не так. Общая архитектура города, ну или по крайней мере тех мест где мы проходили, очень умело использовала трёхмерное пространство, при этом не сильно выбиваясь из средневекового антуража. Будет лучше, если описать это как некий симбиоз футуристического строения города со своими многоярусными улицами, как из какой-нибудь космической VRMMO, но выполненный в стиле средневековья с использованием соответствующих материалов и умеренным архитектурным пылом. Будто мы идём по цепи разного рода упрощённых вариантов знаменитой транспортной развязки в Лос-Анжелесе, но при этом сам вид города выдержан в архитектурном стиле начала эпохи ренессанса.

Если хорошенько подумать, то даже в оригинальном Виртхейме, где был всего один сервер, уместить в одном городе даже пятьсот игроков было достаточно нетривиальной задачей. А тут, на сколько я помню, минимум три миллиона должно быть, но при такой архитектуре город может вместить куда больше...

- Ох, не заблудиться бы тут - вырвалось у меня.

- Полностью поддерживаю, надо бы карту раздобыть - согласился Рафаил.

По пути в Собор Двенадцати, наш бывший рейд активно беседовал по поводу очередности похода к настоятельности. В итоге участники бывшего рейда разделились кто по группам, кто по одиночке, а очередность установили с помощью простенькой игры "камень - ножницы - бумага". Мне хотелось поговорить с настоятельницей с глазу на глаз, потому пойду один, и моя очередь, скорее всего, наступит только завтра. Ну, я не жалею на самом деле.

Перейдя в жилой квартал, что занимал почти всю юго-западную часть города, судя по словам послушницы, архитектура ещё сильнее поумерила свой пыл, и уже вполне отчётливо можно было разделить улицу на два основных яруса. Сам стиль застройки при этом не сильно изменился, но стал более прямолинейным и ориентироваться в этом уже было значительно проще.

Дойдя до Собора Двенадцати, а точнее до того, что зовётся "Висячими садами Собора Двенадцати", мы отметили достаточно массивный участок земли, выделенный под это дело, где по всему периметру этого комплекса проходил изящный забор, построенный из синего камня и серебряных прутьев. Наш гид в лице послушницы пояснила, что под территорию собора было выделено 49 гектар земли на едином холме, но в основном это парк, выполненный в виде множества висячих садов, которые формируют один единый. И в самом центре, в самой высокой точке парка и города в целом, если не считать башню гильдии магов - возвышается сам Собор Двенадцати, очертания которого мы прекрасно наблюдали уже продолжительное время.

Он был обращён своим фасадом строго к центру города, что позволяло нам любоваться им,

пусть и на достаточно приличном расстоянии. Собор напоминал знаменитый "Нотр-Дам" из реального мира, только с иными пропорциями и немного изменённой архитектурой. Если учесть и умелое освещение, благодаря которому мы прекрасно можем лицезреть его, то мой внутренний эстет аплодировал стоя неизвестному архитектору. Готический стиль собора и его подсветка прекрасно контрастировали с горными пиками далеко не фоне и лучами закатного неба, и всё это в обёртке архитектурного стиля эпохи ренессанса.

- Силия, скажите пожалуйста, сколько же ушло времени на постройку всего этого? - задала вопрос одна из лесных эльфиек нашего расформированного рейда.

Этот пейзаж вывихнул челюсть не только мне, но и многим другим, тут просто невозможно остаться равнодушным. Это просто надо видеть, очень трудно передать словами то, что мы видим.

Силия обернулась к девушке и с лучезарной улыбкой на лице сказала:

- К сожалению я не могу ответить на этот вопрос, но вы всегда можете воспользоваться городской библиотекой, либо найти сопутствующий материал в частных книжных лавках.

Минуя главные ворота парка, мы ещё продолжительное время шли через все эти сады, постепенно поднимаясь к вершине. Наблюдать их издали - одно, но непосредственно проходить через них - совсем иной уровень впечатлений. Тут присутствовала целая система искусственных водопадов, рек и фонтанов, которые гармонично сочетаются с садами. Просто взвездная красота, заставляющая трепетать перед своим изяществом и грациозностью.

Почти дойдя до самого Собора Двенадцати, по бокам обнаружили прекрасно вписывающиеся в картину дополнительные постройки, выдержанные в том же готическом стиле. Финальным штрихом во всей этой идиллии была более насыщенная мелкими деталями архитектура, которую было просто невозможно заметить издали, и благодаря этому игра светом выходила на совершенно иной уровень.

Это придавало особую изюминку всему комплексу.

- Знаете ребят, всё же не похоже это на виртуальный мир - таково было умозаключение Нерина, распластавшегося вдоль стенки неглубокого бассейна, выполняющего роль огромного джакузи.

- Да уж, таких вычислительных мощностей точно не существует - поддержал гнома Рафаил, точно также распластавшись и кайфуя от местной "ванной".

Когда нас распределили по комнатам, послушницы предложили перед ужином принять ванную. Всё-таки наш внешний вид был... не из лучших. Запёкшаяся кровь на вещах и нас самих, которая не желала исчезать сама собой, как это обычно бывает в играх. В добавок к этому, после всех сегодняшних событий мы откровенно вспотели. Вот уж никогда бы не подумал, что в виртуальном пространстве это возможно. Потому мы любезно приняли приглашение принять ванную.

Однако, мы и подумать не могли, что тут **настолько** кошерно. Называть это ванной просто преступление, это самая настоящая баня, очень сильно напоминающая бани античной Греции для высшего сословия. По крайней мере первые впечатления именно такие.

И возвращаясь к моим внутренним демонам - внутри меня не на шутку разверзлось пылкое противостояние между холодным разумом и орущим параноиком. Один упорно продолжает отвергать этот мир и считать его виртуальным. Другой наоборот твердит о его истинности и укоряет меня в непринятии этого. И если хорошенько подумать над этим - какие же должны использоваться VR-технологии, что бы на столько идеально воспроизводить и обрабатывать весь окружающий мир, получаемые ощущения и особенно жидкую среду. Мне доводилось плавать в прежнем Виртхейме, уровень обработки даже там был впечатляющим, но всё же чувствовалась в виртуальной воде фальшь. И проблема на самом деле была довольно простая - качество обработки намеренно снижали. В ином случае все процессоры работали бы только на одну жидкую среду, забив болты на всё остальное.

- Действительно, бесподобно - я набрал в ладони воду, поднял и медленно принялся сливать, внимательно смотря за образовавшееся струёй.

Эта версия Виртхейма не перестаёт меня удивлять: высокая детализация физических объектов с достаточно сложной геометрией и очень реалистичной отрисовкой; невероятная обработка живых объектов, неотличимая от реальной плоти; полное воспроизводство всех пяти чувств, при чём достаточно ярко и отчётливо; очень тщательная обработка жидкой среды и ещё многое другое. Если вспомнить сражение в лесу, то даже банальная почва под ногами была действительно как настоящая почва. В том числе переход на нормальную дорогу тоже очень заметно ощущался. Да даже всякие сады - чего только стоит та прогулка по ним! При нынешнем уровне развития VR-технологий - эта игровая вселенная должна просто напросто зависнуть к чертям!

"- Эх, и всё же я что-то упускаю из виду, но вот что именно..." - задал я сам себе риторический вопрос, тоже расслабившись по стенке бассейна.

Когда мне ещё доведётся насладиться этим прекрасным моментом. Пусть и не в настоящей реальности, но расслабиться можно и тут, наслаждаясь приятной тёплой водичкой. Когда мне ещё выпадет шанс так красиво покайфовать.

Примерно минут двадцать спустя я решил пойти на ужин. Если я продолжу тут нежиться, то с высокой вероятностью просто усну, а индикатор голода приближается к 70%. Характерный звук оповещения в области живота присутствует. Будет как-то неловко, если помру от недоедания прямо в соборе.

- Ладно ребят, пойду я - кинул тем двоим, вынырнув из бассейна, и потопал в раздевалку.

На полке меня ждала чистенькая одежда, любезно предоставленная послушницами собора. Одежда - это полноценный класс защитного снаряжения, преимущественно тканевого типа, что меня в некоторой степени рассмешило. Показатели брони ещё хуже чем у начальных безрукавки с бриджами, но основное назначение одежды заключалось в другом. Как нам кратко объяснили - по городу рекомендуется ходить в обычной одежде, поскольку это предрасполагает местных жителей к нормальному общению. Да и видок однозначно лучше грубой варварской брони.

На тело я надел так называемую крестьянскую тунику, сделанную из хлопчатобумажной синей ткани. Немного грубоватая на ощупь, с нерегулярной структурой, без ворота, с V-образным вырезом на груди и шнуровкой-завязкой. На ногах тёмно-серые полотняные штаны без карманов, и некое подобие сандаля. В качестве подошвы в них использовалась плетённая соломенная основа, а остальное было сделано из простых тканевых веревок. В целом удовлетворительно и в меру комфортно.

Обеденный зал оказался ни чуть не хуже бани. Просторное светлое помещение с красивым видом на висячие сады парка. Однако, предлагаемая еда была самой обычной, не блещущая чем-то изысканным. Не сильно заморачиваясь с выбором, я взял себе картофельное пюре, говяжью отбивную, овощной салат и чай. Идя с подносом в поисках места, меня окликнул голос Нифура:

- Эй парень, присоединяйся к нам!

Вместе с ним за столом также сидели Лорэль и Ариин. Сейчас они выглядели куда как лучше, нежели пару часов назад. Видимо Нифур не терял времени, стараясь оказать девушкам моральную поддержку. Присев за их стол я приступил к своей трапезе. Благо тут не все расправились со своей едой.

- Парень, как себя чувствуешь? - поинтересовался зверолод.

- Да всё в порядке, не стоит беспокоиться - отмахнулся я.

- Уверен?

- Ну как сказать... я всегда считал, что в подобной ситуации смогу пойти на убийство в целях сохранения своей жизни, если убрать всю бюрократию и двоякость наших законов, но... одно дело думать, и совсем другое сделать.

- В таком случае с тобой действительно всё в порядке, ха-ха - зверолод вновь усмехнулся своей зубастой улыбкой - Главное помни о элементарном принципе выживания.

- Само собой, надеюсь в следующий раз стресса будет меньше - сделав глоток чая, я обратился к девушкам - А вы-то как?

- Ну... - Ариин отвела взгляд в сторону - мы с Лорэль так и не смогли нанести добивающий удар... если бы не дядя Нифур, то скорее дали бы себя убить...

- Эх Ариин-Ариин, - зверолод покачал головой - мягкие вы очень. Гуманизм это конечно хорошо, но тот кто пытается вас убить - скорее всего не заслуживает вашей доброты.

Около получаса мы провели в непринуждённой приятной атмосфере за неторопливым поглощением яств и философскими разговорами о морали. Не знаю как зверолоду это удаётся, но его речи были как бальзам на душу. Он не стеснялся делиться своим жизненным опытом, которого оказалось очень даже прилично. Все мы благодаря этому в некоторой степени приободрились. Позже к нам присоединился Нерин и Рафаил, тоже решивших выползти из замечательной "ванной" ради сброса показателя голода.

Позже от зверолода последовал неожиданный для меня вопрос, от которого даже слегка покорило:

- Слушай, парень, а ты уже служил в армии?

- Не, я студент с отсрочкой от армии, да и нет желания туда идти. Лично для себя считаю пустой тратой времени... не в обиду командир.

Не люблю я обсуждать эту скользкую тему. Сразу вспоминается надоедливый военкомат со

своим потусторонним здравым смыслом. На дворе технологический бум, Азия уже во всю роботов строгаёт, а у нас как был каменный век, так и остался.

- Да не, я не об этом, просто заинтересовала меня твоя манера боя.

- По правде говоря я и сам в шоке с этого.

- Какими-нибудь единоборствами занимался на гражданке?

- Хм... - я призадумался, - единоборствами нет, не занимался, но... в университете мы организовали кружок исторической реконструкции средневековой эпохи, где самостоятельно изготавливали рыцарский инвентарь, а также практиковались владению меча, стреляли из лука, арбалета, и было ещё многое другое. Но если честно - наше махание мечами просто детский сад... - я вновь призадумался, почёсывая затылок, - хотя и не могу отрицать того факта, что мне это иногда помогало в прежнем Виртхейме.

- Настоятельно рекомендую тебе развивать эту особенность - уверенным тоном заявил Нифур, сопровождая свои слова одобрительным кивком.

- ...?

-... Ну... как бы это сказать... - теперь пришла очередь зверолода как следует думы думать - Скажи, что ты знаешь о гильдии "Dead can Dance"?

- Хм... русская гильдия наёмников, собранная из бывших военных... Вроде бы так.

- Если не вдаваться в подробности, то да. Однако, все мы не по своей воле вернулись на гражданку.

- Что ты этим хочешь сказать?

Нифур оглядел нас и спросил:

- Никто ведь не возражает, если мы за столом поднимем не совсем подходящие к этому темы?

- У нас и до этого темы не совсем подходящие были, но ведь всё в порядке - съёрничала пришедшая в себя Ариин, активируя режим озорницы, как и полагается её внешнему виду.

- Ну хорошо... - зверолод глубоко вздохнул и продолжил - Если говорить максимально кратко, то все мы получили очень серьёзные травмы во время операций в горячих точках. В результате получения травм нас демобилизовали и отправили домой. Вот только "травмы не простые, а чертовски золотые". Я, например, лишился своих ног и половины левой руки, и что мне в таком виде делать на гражданке, а?

Нам не нашлось что ответить на это.

- Вот и я не знал, и скорее всего руки бы на себя наложил, если б не помощь сынишки. Посоветовал своему старику попробовать VR-игры. По-началу, конечно же, я отнекивался от этой идеи, но всё же решил попробовать. Купил игровую капсулу, зашел в новенькую на тот момент VRMMO-игру и... каково же это было, когда я вновь ощутил ноги и смог нормально ходить!

В уголках глаз могла бы появиться ностальгическая скупая слеза сильного мужчины, но зверолод героически её пережил и, отпив из кружки ароматного чаю, продолжил:

- Выбрал себе воителя и пошел крошить всё направо и налево своими собственными силами, ведь сами по себе VR-игры были для меня в новинку, кто ж знал о магии и прочих прибрлудах. Погляди на такого индивида вменяемый игрок, и первая мысль будет "ну что за debil". Однако, в конечном итоге я встретил ребят с похожим случаем, которые также оказались в VR-играх впервые, и мы достаточно хорошо сдружились, даже организовали ранее упомянутую гильдию. Вся эта рутинная возня нас не интересовала, мы просто использовали гильдейский функционал в качестве удобной площадки для своих дел. Позже нам уже объяснили добрые люди, что есть всякие разнообразные умения, магия и прочая дребедень. Но наша гильдия на тот момент уже успела прославиться, породив очередные сказки и мифы про русских игроков... мы решили не сильно менять свой имидж.

Все дружно засмеялись, после чего Нифур вновь обратился ко мне:

- В общем к чему это я рассказал - не заикливайся исключительно на системных навыках, не лишним будет освоить и что-то внесистемное, даже если это твоя личная интерпретация чего-то уже существующего. Ты ведь и сам говорил, что тебе это помогало в прежнем Виртхейме, вот и развивай эту сторону.

- Понял... - кивнув немного растерянно, я вспомнил кое-что - Кстати, как там обстоят дела с просьбой Лютобора?

Сегодня настоятельницу успели посетить лидеры групп, по совместительству члены гильдии "Dead can Dance". Нифур оторвался от своей массивной кружки ароматного чая, наигранно соорудил грустную мину и попытался спародировать чей-то голос, скорее всего женский:

- К сожалению ни чем не могу помочь, поскольку мне запрещено вмешиваться в личные дела избранных. Могу лишь заверить в том, что городская стража попытается арестовать преступников, если они попадутся тем на глаза.

Выглядело это действительно комично, так что даже девушки втихую захихикали. Откашлявшись, Нифур продолжил уже своим нормальным баритоном:

- Примерно как-то так, из чего могу сделать вывод - мы сами по себе.

- Довольно прискорбно... - Лорэль вновь сникла.

- Не беспокойся, товарищ Лютобор решил собрать легион добровольцев среди прокаченных игроков и устроить крестовый поход.

- Любит же гильдия DCD столь масштабные мероприятия... - конечно я ожидал от них нечто подобное, но не на столько безумное - Воевать с теми отморозками надумали?

- Мы не страдаем всякой дребеденью на подобии справедливости, и уж точно нас нельзя назвать святыми, но пускать это дело на самотёк тоже не правильно. Не беспокойся, воевать мы не намерены, но вот найти добровольцев для организации конвоя и сопровождать новичков в город - это да.

- Тогда вам потребуется собрать приличный легион, ведь теперь противник может быть более подготовлен к рейдовому сражению.

- А, ну это само собой. Предположительно будем собирать четыре рейда минимум. Ты кстати как, какие планы на будущее? Поучаствовать нет желания?

- Прости, но вынужден отказаться... не всё сразу - улыбнулся я в ответ.

Сам по себе вопрос хороший. Пока что я не задумывался основательно над дальнейшими планами, для этого мне необходимо поговорить с настоятельницей. Имевшийся ранее план, составленный в склепе, с горем по полам можно считать выполненным. Бросаться сейчас в столь рискованные авантюры я пока что не готов. Бережённому бог бережёт, как говорится.

- Ничего страшного, когда созреешь - мы всегда рады принять в свои ряды.

На этой ноте наш ужин завершился.

Пожелав друг другу спокойной ночи, мы разошлись по своим комнатам. К счастью для нас, всё находилось в одном корпусе, потому ходить далеко не пришлось. Это если не считать пеший подъём по лестнице на двенадцатый этаж, поскольку общежитие имело форму башни.

Не смотря на все те красоты, увиденные мною ранее, жилая комната оказалась небольшой и максимально спартанской. Обычная кровать, тумбочка рядом и... всё.

"- Главное, что кровать имеется" - с этими мыслями я плюхнулся на неё.

После столь насыщенного дня на меня резко нахлынула усталость. Не тот мерзкий параметр, индикатор которого находится в самом низу моего обзора, а иная. Самая обычная. Сил переодеться внезапно не оказалось, а в голове блуждало очень много разных мыслей.

В итоге уснул я почти мгновенно, продолжая свои размышления о сегодняшнем дне уже во сне.

Интерлюдия

Сила ускорения свободного падения - какого же оно в виртуальном мире? Всего несколько десятков шагов, и ты можешь полностью отдаться во власть полёта свободы... в пучину бездны.

Примерно такого рода мысли обитали в голове юной девушки. Останавливали её ровно две вещи - оковы на ноге и страх в душе. Чудесное небо, что по утрам зеленоватого оттенка, а ближе к вечеру переливается в фиалковый цвет, сейчас заполняло собой почти весь видимый обзор с одной стороны. По другую сторону располагались величественные горы, пики которых будто пронзают небосвод. Самый край этого чёртового мира, который местные жители называют своим домом - Хайгард, оказался парящим материком по небесной глади среди столь же необычных облаков, как и сам небосвод. По ночам складывается ощущение, что ты и вовсе находишься в космосе, свободно плавая среди мириад таинственных звёзд. Кто бы мог подумать, что столь чудесная сказка может обернуться самым настоящим кошмаром.

С самого рождения юная дева была обычным человеком, не обладающим какими-либо способностями и талантами. То ли дело её младшая сестрёнка, оказавшаяся чуть ли не новым Ломоносовым. Родители души не чаяли в своём маленьком гении и вкладывали в её развитие титанические усилия, а самой девушке оставались лишь остатки внимания. По началу она злилась на родителей и завидовала сестрёнке, но потом...

Переломный момент был год назад, когда она перешла в седьмой класс средней школы. За отличные результаты по учёбе, родители решили побаловать свою старшую дочурку и показать, что они действительно извиняются за невозможность уделять ей должное внимание.

Они купили игровую капсулу виртуальной реальности, новая ступень развития VR-технологий полного погружения, с уже установленной новоиспечённой игрой "Виртхейм Онлайн".

"- Не хотите, что бы я мельтешилась у вас под носом?" - такова была реакция девушки на сей подарок.

Однако, в тот момент ей и самой хотелось убежать куда-нибудь далеко от всего этого, так почему бы не в виртуальную реальность. Таким образом она впервые познакомилась с жанром ММО, и в частности VRMMO. Про специализированные игровые форумы и прочие подобные ресурсы она, как говорится, ни слухом ни духом, а потому действовала одним из самых распространённых методов на территории России - "научный тык", преодолевая все возникшие проблемы на своём пути самостоятельно.

Путём совершения множества проб и ошибок она постепенно училась, достигнув в конечном итоге очень хороших результатов. Как говорится в простом народе - руки растут откуда надо, особенно если учесть далеко не самый простой класс, которым она играла. Он был один из самых малочисленных, но очень востребованных в команде, что и позволило ей найти гильдию, ставшая для неё вторым домом.

Точнее, туда её пригласил один парень, который любил вытворять невообразимые вещи из своего персонажа, относящегося к категории "танк". Кем он только не был: танк-лучник, танк-призыватель, танк-колдун и многое другое. Тестировались самые рискованные и, как это говорится в народе, наркоманские билды, что и привлекло внимание девушки. Она видела, как парень выжимал из своего персонажа всё возможное, он действительно любил свой класс. Потому когда он предложил ей вступить в гильдию, она с радостью согласилась и не пожалела об этом.

Именно благодаря Виртхейму и той ламповой гильдии, девушка начала понимать своих родителей и свою сестрицу. С каждым новым проведённым виртуальным днём, её зависть к сестрице улетучивалась, заменяясь гордостью и искренним уважением. Она поняла какого это, когда важные для тебя люди возлагают свои надежды на твои способности. Конечно же, то что происходило в игре - не сравнимо с тем, что испытывала сестрица в реальности, но от части можно было понять весь тот груз ответственности. Можно сказать, что тот Виртхейм, вместе с гильдией, словно свет, разгоняющий тьму в её душе. Это была самая настоящая страна чудес, сказка наяву, благодаря которой она наладила хорошие дружеские отношения со своей семьёй.

Но в один прекрасный момент сказка обернулась кошмаром, и теперь она тут, в виртуальном мире, который внешне не отличим от реального. Если, конечно же, не учитывать наличие интерфейса и игровой подоплёки во многих местах.

После своего пробуждения в этом мире, ещё находясь в склепе, она долго не могла понять происходящее. Она не хотела верить во всё это. К счастью для неё, выйдя из Склепа Пробуждения на очень просторную лесную поляну, она случайно встретила там свою подругу из той милой ламповой гильдии. В прежнем Виртхейме они частенько кооперировались между собой и находились в одной группе вместе, дополняя игровые классы друг друга. Решили не изменять традициям, потому сразу же организовали между собой кооператив и начали вместе думать над сложившейся ситуацией.

"- Если бы мы тогда отказались..." - в углу глаза девушки проступила слезинка, вспоминая ту глупую и роковую ошибку.

В город они отправились в составе другой группы, решив, что так будет безопаснее. Беды ни

что не предвещало и добрались они целыми и невредимыми. Если не считать одного столкновения с диким кабаном, который внезапно выбежал на лесную тропу и доставил некоторые проблемы, то никаких происшествий не случилось. После разговора с настоятельницами, они обе не хотели покидать чертоги города, но временные союзники по группе умоляли не покидать их и пойти на прокачку вместе. Именно за это девушка и винила себя, поскольку в тот момент в ней вновь разыгралось чувство важности, и именно с её подачи подруга тоже поддалась на упрашивания.

"- Прости меня..." - по щеке девушки протекла тонкая слёзная дорожка.

Завершив создание очередного предмета 3-го тира, она положила его рядом с остальными и взглянула на одну из палаток. Именно там сейчас находилась её подруга, в окружении трёх отморозков. Она и подумать не могла, что в виртуальной реальности действительно можно заниматься *этим*. Может это действительно иной мир? Ведь Богиня предупреждала, что всё это не игра...

Первые четыре дня в Хайгарде складывались для девушки и её подруги замечательно. Развитие персонажа постепенно продвигалось вперёд, как и финансовое благосостояние. Но вечером пятого дня, возвращаясь в город после долгой охоты, они всей группой угодили в разбойничью засаду. Налётчики потребовали отдать все ценности, а после того, как ребята категорически им отказали, пара её товарищей навсегда покинули этот мир.

После этого Хайгард заиграл другими красками, снова проснулся тот страх, что был после пробуждения в склепе. Не желая следовать тем же путём, они смирились и подчинились требованиям разбойников. Вот только те пошли ещё дальше - потребовали отдать вообще всё, даже надетые вещи. Все до единой. В попытке возразить, ещё один товарищ отправился к праотцам. Видя безнадежность ситуации - оставшиеся подчинились и этому требованию. Вот только ни кто их не отпустил. Полностью раздетых и беззащитных жертв разбойники связали по рукам, завязали глаза и уволокли на свою базу. Сюда. На край мира.

Вот уже почти как около двух с половиной недель юная дева день за днём занимается пошивом лёгких доспехов. Пленники её возраста либо создают снаряжение для этих отморозков, либо работают в пещере неподалёку отсюда, добывая медную и оловянную руду. За плохое поведение девушке как-то довелось там побывать, и это был самый настоящий ад внутри ада. Она пробыла там всего три дня, но этого более чем хватило для развития нового заболевания - пещерофобии. Теперь она старается вести себя смиреннее, дабы не накликать на себя лишней беды. Лучше тихо и мирно создавать доспехи из поставляемой кожи.

Пленники повзрослее разделяются на два тривиальных лагеря - парни и девушки. Первых с высокой вероятностью отправляют на рудник, а вот вторые становятся "игрушкой" для плотских утех. Именно в такое положение угодила её подруга. В реальности она была как раз в самом расцвете сил, умная и красивая. Уже в этом учебном году должна была защитить магистерскую работу и поступать в аспирантуру. В этом мире она не сильно ушла от своего реального образа, лишь доведя его до совершенства.

- Догма... прости меня... - прошептала девушка никнейм своей подруги, но неожиданно её отвлек низкий грубый голос.

- ДЕБИЛЫ! - донеслось из шатра главаря клана.

От туда пулей вылетел человек в кожаной броне, которая так сильно походила на варварскую. Следом за ним, в таком же одеянии, в панике выбежали ещё восемь разумных.

Главарь клана довольно редко беснуется, потому данная сцена произвольно отвлекла всех рядом находящихся пленников, концентрируя внимание на происходящем. На сколько могла припомнить юная дева - эти девятёро совсем недавно вернулись в лагерь после очередного разбоя. Многие не придали этому особого значения, но девушка отметила тогда странное выражение на их лицах.

Несколько секунд спустя, тяжелым шагом, из палатки вышел сам главарь - широкоплечий и высокий нордлинг блондин, сделавший себе типичную европейскую внешность и в меру короткую стрижку. В отличии от своих подчинённых, главарь почему-то использовал снаряжение класса "одежда". Оно выглядело, откровенно говоря, как самое обычное рваное тряпье, чем-то напоминая потрёпанный маскхалат без рукавов. На руках и вовсе создавалось впечатление намотанных бинтов, нежели компонента брони. Только на ногах можно было наблюдать нормальные кожаные сапоги 3-го тира, относящихся к лёгкой броне. Второй отличительной особенностью главаря от подчинённых было оружие. Он всегда ходит с одним и тем же эсток, убойности которого можно было позавидовать. Ни кто не знает как он его создал или где достал, но все уверены в одном - это не обычный эсток.

На лице главаря была широкая улыбка, источающая ауру злобы невероятной мощи, а голос всем своим естеством пропитан садизмом. Он медленно шел к своему подчинённому, смотря тому в глаза, и уже спокойным низким голосом больше подводил итог их беседы:

- Ангстхас, скажи, ты на полном серьёзе пытаешься втереть мне эту дичь? Что бы какая-то кучка нубов, имея только начальное снаряжение, отымела наш рейд? Если решил н*****ь меня и закрыть добычу, то не мог бы ты врать правдоподобнее?

Вылетевший недавно из палатки подчинённый тяжело сглотнул слюну и впопыхах принялся оправдываться:

- Но сэр! Клянусь, это действительно так! Они может и новички, но не нубы!

- Доставай оружие - грозным тоном приказал главарь.

Ангстхас выпучил глаза в страхе, ведь это всё равно что смертный приговор. Главарь даёт возможность оправдаться провалившемуся члену клана, достаточно лишь одолеть главаря в поединке... но это ещё ни кому не удавалось. Этот человек держит власть, основанную на страхе перед своей силой.

- Я дважды повторять не буду - пригрозил главарь.

Сейчас у Ангстхаса только два варианта развития событий - либо вытащить оружие и принять бой, это обеспечит относительно быструю смерть, либо быть сброшенным с края мира в пучину бездны. Девушке уже доводилось видеть обе эти казни в исполнении. Приговорённый выбрал первый путь, вытащив свой одноручный меч и щит. Всё это могло закончиться его смертью, если бы не вмешалась одна особа.

- Хэллри, дорогой мой, не гневайся так - донёсся со стороны мелодичный женский голос.

Эта была вторая знаменитость клана - заместитель главы и его правая рука, во всех смыслах этого слова. Прекрасная молодая лесная эльфийка с подтянутой упругой попкой. Пусть сами бёдра и были обычными, но её стройная фигура источала грациозность и изящество, что хорошо дополнялось бюстом уверенного третьего размера. До самих ягодич спадали прямые ярко-красные волосы, густота которых была идеально сбалансирована и казалось, будто это сам огонь. И выделяющиеся чёрными тенями, подведённые тушью, слегка сверкающие в

темноте серебряные глаза.

Может показаться странным, что в преимущественно мужском клане на равных правах существуют и девушки. В особенности на таких высоких должностях. Но это факт, который частенько шокирует новых пленников.

- Антрея, дорогая моя, ты только сама послушай пустую болтовню этого идиота.

- Доносчик из города сообщил, что сегодня вечером объявились новички, которых временно поселили в Соборе Двенадцати. Помимо того, что они ввалились в город будучи в крови с головы до пят, так ещё большинство из них было в нашем снаряжении.

- Сговорились что ли все?... - главарь всё ещё недоумевал, но эсток убрал обратно в ножны.

- Помнишь отчёты с последних набегов? Кажется, выдвинутая мной теория подтверждается, и Ангстхас действительно не врёт. Уж это я бы точно выяснила, ты ведь знаешь.

- Ладно... - пробурчал "Хэллри" себе под нос - через час жду у себя в шатре всех бригадиров, надо обсудить эту проблему.

- Будет исполнено, милый мой - отсалютовала Антрея в своей вольной интерпретации.

Когда главарь вернулся в свой шатёр, а Ангстхас пошел напиваться, у него сразу несколько поводов на это, Антрея окинула всех пленников-ремесленников своим строгим взглядом и громко выкрикнула:

- Работать! Иначе рудником не отделаетесь, мигом станете игрушками!

Убедившись в возобновлении подпольного производства, она ушла по своим делам.

По правде говоря, именно этой особе можно сказать спасибо. По её указу запрещено насиловать несовершеннолетних. Пусть она такой же отморозок, как и все прочие члены этого убогого клана, но хоть какие-то моральные принципы в ней присутствуют. Однако, не всё так просто. Уже были прецеденты, когда именно по её велению некоторые подростки перешли в категорию "игрушек". Это было очень показательным наказанием для всех пленников, кто подумывает о побеге, попытке убийства или чём-нибудь ещё подобном. В общем, заместитель главы может быть как защитником, так и наоборот - сущим дьяволом во плоти. Лучше не злить её.

Но всё же, увиденная только что сцена не давала девушке покоя.

"- Неужели кто-то смог одолеть этих ублюдков?..." - в глубине души она радовалась этому.

Ночью она видела прекрасный сон, в котором их всех спасли рыцари в сияющих доспехах. Небольшой проблеск той великолепной сказки из страны чудес, которая уже длительное время поглощена мрачным кошмаром.

Глава VII

Не знаю сколько именно, но проспал я достаточно долго. Сказать точное время я не мог, часы в местный интерфейс "забыли" добавить, но по положению солнца могу предположить около десяти утра. Это, само собой, если проводить аналогию с положением солнца реального мира в летнее время. К слову, если вчера я наблюдал небо фиалкового цвета с какими-то

разводами, то сейчас небосвод был светло-зелёной раскраски со множеством голубых облаков.

Кстати, если так подумать, то мне впервые довелось спать внутри игры. Обычно капсула автоматически выводила из полного погружения, если активность мозга переходила в фазу сна. Это даже было одним из популярных способов разлогиниться. Но как и в случае с экстренным выходом, сон мне не помог. При чём как минимум дважды, пусть сон в абсолютной тьме и был каким-то странным... Меня до сих пор что-то гложет с того момента. Из-за навалившихся на мою голову событий в тот момент, я забыл нечто важное... вот только что именно?

К счастью, в этот раз я выспался и, вроде бы, свою память не растерял.

Поднявшись с кровати, я понял, что спал в выданной послушницами одежде... ну и ладно... хм... надо ли застилать за собой кровать в виртуальном мире? - довольно философский вопрос, но всё же решил на всякий случай побыть порядочным гостем. Не знаю кто именно эти коренные жители, NPC или реально живые существа, но в обоих случаях будет полезно оставить за собой более-менее хорошее впечатление. Закончив с кроватью и приведением своего помятого внешнего вида в более презентабельный, я спустился в ванное помещение умыться. Ещё один спорный момент - надо ли умываться в виртуальном мире? Точнее, умываться ради того, что бы смыть кровь или какая-нибудь другая подобная ситуация это одно, но вот вопрос гигиены принимает шаткую позицию.

Тем не менее выполнив все те привычные утренние процедуры, которые нам прививают с самого детства, я направился в обеденный зал. Собрав себе простенький завтрак, обнаружил за вчерашним столиком Ариин. К ней и подсел.

- Смотрю, тоже любитель подольше поспать - поприветствовала она меня.

- Ну как сказать, просто устал, после вчерашнего то... - после нескольких глотков виноградного сока, дополнил - Обычно в выходные дни я встаю достаточно рано и резво, и иду в соло grindить монстров... ну-у-у... точнее шел.

- А кем ты был в прежнем Виртхейме? Если не секрет...

- Чего же тут секретничать, тёмным стражем 74-го уровня, почти 75-го.

Глаза Ариин округлились в нескрываемом удивлении, что меня несколько озадачило. Конечно, достичь подобный уровень было не так уж и просто, это результат моего долгого grindа в гордом одиночестве. Но всё же это не такое уж и достижение, ибо в последнее время игроков, переваливших рубеж 70-го уровня, с каждым днём становилось всё больше и больше. Реакция на класс? Ну не знаю... опять спорно...

Прекратив гадать, я просто решил спросить напрямую:

- Могу ли поинтересоваться, что именно вызвало у тебя такое удивление?

- А-а-а... а? - Ариин витала где-то в своих облаках и наконец-то вернулась обратно - Ой, прости! Просто удивилась тому, что ты докачался до такого уровня в одиночку. Не выгоднее ли было ходить с группой?

- Ну-у-у... я любитель сольной игры в целом, и это не так уж трудно как кажется на первый взгляд. Однако, не стоит наивно полагать, что я всегда бегал в одиночку. От подобного в

онлайн-играх меня напротив воротит. Как и полагается в настоящей ММО, я не редко кооперировался с товарищами по гильдии на различные мероприятия, в том числе и походы в подземелья. Просто в свободное время кто-то занимается торговлей, кто-то ремеслом, ну а я занимался геноцидом обычных монстров.

- Хм-м-м... - Ариин вновь над чем-то призадумалась - Я пробовала как-то играть за паладина, и это был полнейший кошмар. Было конечно же приятно ощущать себя невероятно живучей, но атака была просто никакая. Играть танком в одиночку просто мазохизм какой-то, разве нет?

- Так ведь паладин и тёмный страж совершенно разные классы, пусть и выполняют вроде как одну роль...

На лице Ариин читалось неподдельное непонимание, только и делала глазками что "хлоп-хлоп". Пришлось объяснять, включив менторский тон:

- Первый хорош в поддержке своих союзников, поскольку обладает навыками лечения и разнообразными бафами, а также способен воскрешать павшего. Считаю это воинской версией жреца, который решил облачиться в сияющие латы и нести свет справедливости в более весомом виде. Второй же по своей сути является полной противоположностью паладина и специализируется на всякой разнообразной гадости, например ядах, проклятиях и прочем. У обоих атака бесспорно низка, это расплата за высокие показатели защиты и прекрасную выживаемость, но всё это справедливо только для физической атаки. Правильный тёмный страж плюёт на эти недостатки и тащит своими навыками, магией, в частности контролем и периодическим уроном, которыми не обладает паладин.

- Э-э-э... э?

- Паладин работает с союзниками, тогда как тёмный страж с противником непосредственно. Один бафает, другой дебафает. Первый лечит, второй калечит. Улавливаешь намёк?

- О-оу... - эльфийка склонила свою голову на сорок пять градусов - но когда я начала играть за паладина, то моя знакомая за компанию создала тёмного стража. Мы бегали вместе, но не припомню, что бы её яды как-то сильно сказывались на атакующем потенциале.

- Верно, одного наличия навыка мало! Главная суть была в самом снаряжении. Скажи честно, вы ведь обе использовали только рекомендованную системой экипировку?

В ответ последовал кивок, после чего я продолжил:

- В этом и заключается главная проблема, поскольку она рассчитана исключительно под классический тип танка. Если хочешь получить нормального персонажа, то стоит озаботиться созданием нужного снаряжения, предварительно ознакомившись со всем имеющимся ассортиментом, а не заикливаться на рекомендованном, который выдаётся по заданиям. Так к примеру, лично я собрал себе два комплекта брони - для танкования и для всего остального. Первый набор - это моя вольная интерпретация, но в целом всё же чистая классика, а вот второй был собран под атаку.

- Даже если натянуть на себя шмотки, рассчитанные под воителей, то сам урон будет не сильно выше. Мы пробовали это.

- Я и не говорил, что использовал предметы для воителей, я ведь упоминал магический потенциал тёмного стража.

- Точно... - Ариин стукнула кулачком о ладонь - Что же тогда?

- Если не вдаваться в подробности, то пришлось потратить не мало времени на ознакомление и составление атакующего билда, но удалось разыскать парочку уникальных предметов, которые послужили фундаментом, а весь остальной шмот добирался в качестве каркаса, дополняющий сильные стороны уников. В конечном итоге реализация моего урона отличалась от воительской и была требовательна ко времени. У меня не было возможности вливать бурстовый урон, я его вливал равномерно, но зато постоянно. Любой затяжной бой всегда перевешивал чашу весов в мою пользу, а для танка немного потерпеть не проблема.

- И как же это всё выглядело?...

- Если быть откровенным, то по сути вся моя сольная прокачка сводилась к обычной беготне, попутно водя за собой огромные паровозы, которых постепенно сжирала "трупная чума". Незнающие игроки всегда воспринимали меня как какого-то нестандартного мага-некроманта, и как же было забавно смотреть на их лица, когда узнавали мой настоящий класс.

Судя по тихому смеху Ариин, она смогла представить себе эту картину.

- Подруга отзывалась об этом навыке как бесполезном, да и я сама видела его эффективность. Совершенно не впечатлил.

- Потенциал этого навыка раскрывается при грамотной подборке снаряжения и правильных модификациях. В конечном итоге навык превращается в самую настоящую чуму, и довольно мощную. Зарази одного - остальные сами подохнут. Так что не сказал бы, что качаться в соло было так уж трудно, главное своевременно пополнять свой паровоз новыми пассажирами.

- Эх, в любом случае у паладина подобного нет, так что в итоге я вернулась на свою лучницу. Не выдержала.

- И на сколько сильно ты продвинулась?

- Лучницей? До 69-го уровня, а паладиншей всего лишь до 44-го.

- Здесь тоже надумываешь быть лучницей?

- Если честно, то изначально действительно думала о лучнице, но после вчерашнего... не готова я пока что выйти в поле. Дядюшка Нифур сказал, что настоятельница даёт возможность бесплатно получить на выбор три книги навыка, которые доступны для изучения на текущем этапе развития. Среди них имеются и ремесленные, вот и подумываю податься пока что в ремесло.

- Хм...

На самом деле очень здравая идея, мне бы тоже стоило задуматься о ремесле. В конце концов я пока что тоже не готов выйти за пределы города. Вчерашние события оставили определённый след на мне. По крайней мере до тех пор, пока не узнаю безопасные зоны прокачки. Вновь нарываться на тех отморожков желания не имею.

- Слушай Ариин, тебе же достались трофеи с бандитов?

- Ага, поделили с Лорэль вещи удерживаемого нами бандита... хотя мы только и смогли что

удерживать его...

- Твоя с Лорэль помощь действительно очень помогла мне, так что не стоит париться на этот счёт. Но вообще я про другое - может сходим на торговую площадь и избавимся от лишнего?

- Почему бы и нет, а то все разбежались кто куда. Всё равно наши очереди только после полудня будут.

После завтрака, мы вдвоём отправились на торговую площадь, находившуюся в самом центре города. Ох, если бы не бесплатная возможность спрашивать городских стражников нужное направление, то мы бы точно заблудились в этом "средневековом" городе. Учитывая приличное обилие NPC, даже если игроков всего три миллиона и половина из них вышла в поле - общее население даже так должно быть чертовски огромное.

Ещё с прошлых десятилетий в многопользовательских играх постоянно сталкиваются с проблемой перегрузки локаций, и решалось это, как правило, двумя способами: либо с помощью каналов, либо открытием новых серверов. В VRMMO-играх в основном использовали систему мульти-каналов, поскольку разгрузка путём создания множества серверов - самое паршивое, что только можно придумать. Однако, неоднократно предпринимались попытки следовать духу старой школы и создавать игровые миры так, что бы не приходилось прибегать даже к каналам. В прежнем Виртхейме это удалось реализовать лишь отчасти, локации там были действительно внушительны по своим размерам.

Но вот то, что я вижу сейчас - вот уж действительно настоящий город и полное решение проблемы с перегрузкой. Учитывая наш вчерашний поход, длившийся приличное время, могу предположить и примерную величину местных локаций. Однозначно надо приобрести карту, и Ариин была полностью согласна со мной. Однако, на этом поприще нас опять посетила гордая птица.

- Что значит нормальную карту? - торговец книжной лавки смотрел на нас с неподдельным непониманием.

Найдя по пути книжный магазин, мы решили заглянуть в него и разузнать про книги навыков. Оказалось, что книги навыков выдаются в специальных местах, а тут продавались лишь обычные книги с разными историями. Как правило, подобные вещи делаются в RPG-играх ради ценителей лора, которым интересно погрузиться в атмосферу игры значительно глубже. В принципе - логично, но когда мы спросили карты, то и они тут оказались. Вот только назвать это картами язык не поворачивается, что я и озвучил ранее.

- Но ведь тут ничего не понятно...

- Парень, если не нравится, то нарисуй сам - вывалил торговец в ответ как ни в чём не бывало.

- Может быть хоть подскажите место, где можно приобрести нормальные карты?

- Ха-ха! - торговец рассмеялся во весь голос, хоть и не со злобы, но как-то... неприятно стало - Не хочу тебя расстраивать, однако такие карты нужны только избранникам судьбы. Для нас эти клочки бумаги бесполезны, потому в остальных лавках ты найдёшь точно такие же экземпляры. Увы.

- Эх... ясно...

Мы вышли из этой книжной лавки и отправились дальше, на торговую площадь, зайдя с юго-западной стороны. На юге от площади красовался самый настоящий Колизей, только более внушительных размеров, чем его прародитель из Италии. Сама же площадь была усеяна ордой игроков, развернувших здесь свои небольшие магазинчики на коврах. Привет живой рынок, прощай казуальный аукцион.

Обычно как бывает в многопользовательских играх (да и не только в них) - имеется три главные валюты: медь, серебро и золото. В некоторых играх количество главных валют сокращается до двух или одной, и могут называться как-то иначе, хотя на деле остаются всё тем же серебром или золотом, ну или медью. В прежнем Виртхейме использовалась классическая схема из трёх валют, но в текущем Виртхейме понятие игровой валюты в привычном нам виде просто отсутствовала.

Мы целый час провели на этом рынке, пытаюсь разобраться в местной экономической модели и её структуре. Как выяснилось, основой послужил самый банальный бартер, от которого и шли все дальнейшие танцы с бубном. Хотя, ситуация оказалась не на столько плачевной, как нам показалось изначально. Пусть и не существовало привычных нам игровых валют, но ведь по базовым законам экономики в качестве оной может выступать совершенно любой ресурс. В торговых отношениях с NPC активно использовалась переплавленная руда, что и послужило фундаментом в формировании импровизированных денег. Участвовали преимущественно медные, оловянные, бронзовые и железные слитки, которые разделялись на малые, средние и большие. Один большой слиток можно переплавить в десять средних, а один средний в сорок малых. Справедливо и обратное.

Может показаться, что самый простой способ разбогатеть - пойти и самому добыть руду, вот только таких умников уже поджидает великая и гордая птица... сами знаете какая. Во-первых, если верить словам опытных игроков, то добывается руда преимущественно в шахтёрском городке, где установлена строгая квота на вынос ресурса, а время работы очень сильно ограничено. Можно, конечно же, постараться найти какую-нибудь нейтральную пещеру с залежами ископаемых, но они, как правило, заселены опасными монстрами. Возможно позже они перестанут представлять из себя угрозу, но на текущем этапе развития не стоит лишний раз щекотать нервы смерти.

Во-вторых, кто-то подумает о продаже легкодоступных материалов в NPC-магазины, но и этот план летит в тартарары. Как оказалось, у NPC ресурсы не рисуются из воздуха, они тоже добывают их своими руками, либо получают через торговлю. Основной пост снабжения - тот самый шахтёрский городок, где избранныкам судьбы позволяют вообще что-то добывать лишь по указу Богини, и то с приобретением определённого уровня репутации среди местных шахтёров. Сами же цены в NPC-магазинах просто астрономические, если речь идёт о покупке их товара, и невероятно ничтожные, если о продаже своего. Итог - торговать с коренным населением невыгодно.

Среди игроков активно использовались медные и чуть реже оловянные слитки. Бронзовые просто использовались не часто, а до железных народ ещё не дорос. Торговля с другим игроком была однозначно лучшим выбором, поскольку диапазон цен более адекватен. Однако, это ведь живой рынок и ни кто не застрахован от откровенного кидалова. Что до простых мирских утех - оплаты комнаты в трактире и заказ самой дешёвой еды - более чем хватает

использования малых медных слитков в небольших количествах. Как нам любезно объяснили, ради нас появились специализированные заведения, милота прям.

- Чёрт, и что же теперь делать? - негодуяще пробурчала Ариин.

После часовой прогулки по торговой площади, мы решили немного отдохнуть. Присев на скамейку возле одного из фонтанов, мы начали хорошенько обдумывать собранную информацию.

- Если ты выберешь книги только по ремесленным навыкам, то придётся очень долго и упорно трудиться, дабы купить книги по боевым навыкам... - меня тоже не радовало подобное, не люблю добровольно себя ограничивать в игровых возможностях.

Ариин как-то тяжело похихикала, от чего я внимательно к ней присмотрелся. Она и ранее казалась какой-то кислой, а сейчас так и вовсе выглядела... очень уж не очень. Я на всякий случай решил поинтересоваться состоянием здоровья:

- С тобой всё в порядке? Выглядишь... так себе...

- Чёртовы недостатки расы... - начала она бурчать себе под нос - плохая переносимость дневного света... такое чувство, что поймала несколько солнечных ударов...

Беглым взглядом найдя теневое место, я предложил пересесть под ветви пушистого дуба, что находился неподалёку. Ариин положительно кивнула, но идти самостоятельно была уже не в состоянии. Со словами "прошу прощения", я взял её на руки как истинный джентльмен... *интересно, она лёгкая потому что реально лёгкая или потому что я чертовски сильный норд?*... и отнёс даму в теневое укрытие, аккуратно усадив на травку и прислонив спиной к дубу. После и сам уселся рядом.

- Пожалуй, перейду всё же на ночной образ жизни... - через некоторое время Ариин более менее пришла в себя и начала усмехаться над собой.

- Как же ты вчера не свалилась?

- В тени чувствую себя не так уж и плохо, а на открытом солнце... некоторое время продержаться могу...

- Может тебе стоит прикрываться от солнечных лучей какой-нибудь накидкой?

- Надо бы попробовать, как раз думала выбрать кожевничество... ну или что-то похожее.

- Кожевничество говоришь...

Даже если решусь выйти в поле, то не думаю, что с начальных монстров будет падать что-то нормальное. Будет кому отнести собранный хлам, пусть развивает ремесло. Видя вопросительное выражение лица Ариин, я пояснил:

- Не обращай внимание, просто подумал, что может быть проспонсирую шкурами низкоуровневых животных, если всё же выберусь в поле.

- О-о-о, это та-а-ак ми-и-ило - начала она выпускать свою озорную натуру - но если серьёзно, то я была бы признательна. От увиденного рынка у меня голова заболела.

- Так почему бы не скооперироваться с Нерином? Он ведь как раз в торговлю хотел податься.
- Хм... а ведь действительно, надо бы поговорить с ним на этот счёт.
- Что с трофеями делать будем то? Не хочется продешевить, да и оставлять их ни к чему.
- Даже не знаю, по хорошему надо хотя бы медяки на трактир получить. Как-то не хочется оставаться на улице. Может дядюшку Нерина и этой проблемой запряхчь?

В конечном итоге наша вылазка на торговую площадь особой прибылью не принесла. За начальное защитное снаряжение... *меня несказанно удивил сам факт того, что его можно продать игрокам...* мы выручили по четырнадцать малых медных слитков на каждого. Продавать трофеи же, не зная их правильной цены, мы не решились.

Так что когда Ариин более-менее восстановила свои силы, мы потопали обратно к Собору Двенадцати.

Вернулись ближе к обеду, когда почти наступила наша очередь. Если не считать Нифура, то группой к настоятельнице отправились только Рафаил, Нерин и Гру'Гак. Ариин, Лорэль и я захотели поговорить с настоятельницей с глазу на глаз. Во время ожидания, Ариин поговорила с Нерином на счёт торгового партнёрства и тот с огромной радостью согласился. Как оказалось, он с самого утра тоже бегал по торговой площади и ещё NPC-магазинам, изучая механизм местного рынка и ценовую политику. Нас не обманули, NPC действительно загибают астрономические цены и потому выгоднее иметь дела с игроками.

Просто для примера - оружие, почти с такими же показателями атаки как у наших, в NPC-магазине стоят минимум сотню больших бронзовых слитков. Для изготовления этой сотни требуется по пятьдесят больших медных и оловянных слитков. Моя выручка за начальное защитное снаряжение, куда входило четыре предмета, составило четырнадцать малых медных, что в пересчёте на большие составляет... примерно... 0.07% от нужного количества. И это только говоря о меди, а ведь ещё требуется олово, которое идёт немного дороже.

И ладно бы, если это было хорошее оружие, но нет - оно всё ещё считается низкоуровневым предметом для немного более развитых новичков, да и к тому же обычного качества. А попытайся продать это оружие в NPC-магазин, и тебе будут готовы заплатить лишь один большой бронзовый слиток. У игроков же средняя рыночная цена, на текущий момент, составляет примерно восемь или девять больших бронзовых слитков в обе стороны. Вот и вся разница. И как я предполагал, привычный функционал "аукцион" в этой версии Виртхейма отсутствовал напрочь. Только живой рынок, только хардкор. Но с другой стороны, ни кто ведь не мешает устраивать торги за действительно нужный предмет - чем не аукцион, в его правильном проявлении.

В общем, страшилок мы наслушались вдоволь, но к счастью Нерин вовсе не против плотно заняться этим ужасным рынком, потому положительно ответил и на мою просьбу узнать правильную рыночную цену некоторых расходников, что достались мне с бандита, и соответственно найти на них покупателей. Но всё же, следует хорошенько задуматься над ремеслом - не можем нормально торговать, так будем обменивать вещи напрямую.

Наконец-то дождавшись своей очереди, я вошел в главный храмовый зал, высокие двери которого выходили на улицу к главной дороге.

Своими размерами зал заставлял трепетать в глубине души. Расписанный свод зала возвышался на невероятную высоту, нежно окутывая своими фресками слуховые окна. В самих окнах использовалось цветное стекло, но пусть никакой картины они не пытались изобразить - их вид можно сравнить с эффектом калейдоскопа, который давал тусклое, но красивое освещение внутри зала, создавая едва различимые разноцветные столпы света по центру зала. По бокам шло по одному ряду мраморных колон с элегантно извилистым оформлением, а на противоположной входу стороне возвышался пьедестал, где располагался весьма не маленький алтарь, в полный рост обычного огра.

На лицевой части алтаря, подобно настенным часам, располагалось двенадцать серебряных знаков. Два из них мне уже были знакомы - Дракон и Норн. Рядом с каждым знаком располагалось по статуэтке опять-таки уже знакомых мне существ, вырезанных из того таинственного кристалла с пульсирующим внутри светом. Этих существ я видел в Склепе Пробуждения на барельефе саркофага и мозаичной картине.

Если раньше я мог только предполагать, то сейчас уверен - "Собор Двенадцати" назван в честь этих существ, они явно очень почитаемы.

Стоит ещё отметить и сам пульсирующий свет внутри статуэток - все они начинают от фиолетового свечения, плавно переходя в другой: либо синий, либо зелёный, либо красный, либо светло-голубой... и обратно. Наблюдать за этим можно вечно.

Возле алтаря стояла молодая стройная девушка, хотя определить её стройность было проблематично из-за надетой светло-серой мантии с расшитыми орнаментами. В руках девушка держала серебристый посох чуть выше своего роста. Отражаемый от него свет создавал достаточно красивый и загадочный визуальный эффект, освещая пространство вокруг подобно святой земле. На голове красовалась большая шляпа, но описать её я даже не рискну. Скажу лишь, что оно прекрасно дополняет внешний образ своей носительницы. Эдакий классический визард, подавшийся в жрецы.

Подойдя к девушке на расстояние в четыре метра, она жестом ладони, в котором чувствовалась лёгкость и грациозность, остановила меня. Примерно минуту мы просто смотрели друг на друга оценочным взглядом, что позволило мне разглядеть её волнистые белые волосы, длиной до плеч, и утончённые аристократические черты лица. Очень красивое лицо, но незатейливое пенсне на носу придавало некую строгость. Тем не менее девушка обратилась достаточно мягким голосом, пусть самую малость и ощущались игольчатые нотки:

- Позволь мне представиться первой. Руфина Тольвинская, избрана самой Богиней всея Хайгарда на пост настоятельницы Собора Двенадцати, а также была выбрана в качестве наставницы избранников судьбы.

- Норлан, приятно познакомиться - с этими словами я сделал небольшой поклон, стараясь тем самым компенсировать немногословность.

Девушка удивлённо подняла одну бровь.

- Не слишком ли краткое представление у тебя получилось, избранник? Твои товарищи, обычно, ещё добавляли расу и свои достижения прошлого Виртхейма, а некоторые и вовсе представлялись не своими именами, добавляя имя неизвестного мне рода, и рассказывая очень

интересные сказки о своих достижениях.

Хм... имя неизвестного рода... интересные сказки о достижениях... Кажется, она говорит про фамилию и то, чего представившийся добился в реальном мире. И настоятельница упомянула прошлый Виртхейм, но кажется для неё и это нечто странное.

- Прошу простить мою дерзость, настоятельница, но скажите честно - вы понимали о чём они говорили?

Настоятельница некоторое время пристально смотрела на меня, как строгая учительница на нашкодившего ученика, но потом расслабилась и с улыбкой на лице ответила:

- Перед появлением избранников судьбы и назначением на пост, Богиня наделила меня необходимыми знаниями о вас, однако, их недостаточно для полного понимания некоторых речей.

С точки зрения игровой тематики, избранников судьбы, то бишь нас - игроков, перенесли из прежнего Виртхейма в этот загадочный мир, а значит так называемая Богиня могла рассказать лишь то, что было связано с прежним Виртхеймом. Имена, что мы используем тут, это наши игровые никнеймы там, потому-то для настоятельница наши реальные имена кажутся лживыми, как и достижения. Но вопрос кроется совершенно в другом. Богиня вполне однозначно упоминала наши тела в реальном мире, а также пытается убедить в том, что всё это не игра.

Что ж, продолжим потихоньку подливать масло в пламя моего внутреннего противостояния между холодным разумом и параноиком:

- Другими словами, Богиня не рассказала вам откуда мы на самом деле?

- Позволь мне оставить твой вопрос без ответа и задать свой - тебя предупреждали, что вопросы подобного характера не следует задавать?

- Табу наложено на вопросы о нашем настоящем мире, и их я не задавал. Однако, раз уж мы перешли на откровения, то позвольте задать иной вопрос, ответ на который мне бы очень хотелось получить - почему Богиня запрещает отвечать на вопросы о нашем настоящем мире и отказывается отвечать сама? Разве не лучше ли внести конкретику и объяснить всё как есть?

- Ошибае...

Настоятельница резко прервалась на полуслове, и я заметил как она закусила свою нижнюю губу. Поколебавшись некоторое мгновение, после глубокого вздоха, она продолжила:

- Ты очень сильно ошибаешься на этот счёт, и давай договоримся - я отвечу на этот вопрос и расскажу лишь то, что можно, но более мы не вернёмся к этой теме.

- Согласен, но постарайтесь поставить себя на моё место и понять сложившуюся ситуацию. Не надо говорить слишком неопределённо.

Настоятельница прикрыла глаза в задумчивом виде и простояла так несколько десятков секунд. Очень хочется верить, что она действительно размышляет над адекватным ответом и не будет уподобляться типичным мудрецам, говоря загадками.

- Хорошо, в некоторой степени я могу понять тебя и других избранников, но пойми и ты меня

- я связана обетами молчания на определённые темы. Рассказать тебе подлинную причину вашего появления в этом мире я не могу, но всё это устроено нашей Богиней ради вашего же спасения, в этом ты можешь не сомневаться. Однако, каждый из вас должен доказать своё право на жизнь, и как только показатель твоего здоровья опустится до нуля - испытание провалено, и ты исчезнешь навсегда.

- Почему подлинная причина находится под завесой тайны?

- Это знание способно уничтожить твою душу, по крайней мере сейчас. Когда Богиня сочтёт тебя готовым к этому откровению, то сама всё расскажет. Сейчас же, вы все просто не готовы, потому ради вашей же безопасности на все эти вопросы наложен обет молчания. Большого сказать я не могу.

- Хорошо... это всё же лучше, чем простое неведение.

В первую очередь стоит задуматься о серьёзности сказанных слов в сложившейся ситуации: мир совсем как реальный, пусть и имеет игровую подоплёку; хоть пробыл я в этом мире и не долго, но NPC не особо-то отличаются от реальных людей, пусть и можно списать это на прототип сверх искусственного интеллекта нового поколения; загадочная Богиня, которая говорит о том, что с реальным телом всё в порядке и о нём не следует беспокоиться, но при этом пытается убедить, что всё это иной реальный мир, а не просто игра, и умирать нельзя.

Как бы то ни было, но мой внутренний параноик всё сильнее и сильнее твердит мне о параллельном мире, а разум продолжает отпираться и настаивать на виртуальном. Обычно я стараюсь слушать разум, но зачастую прибегаю к своему внутреннему чутью, что не раз помогало мне. Походу, гармонии в этом противостоянии я достигну не скоро, однако обе эти сущности солидарны между собой в одном - надо подробнее ознакомиться с правилами этого испытания, ибо оно вписывается в оба варианта.

- Настоятельница, можете подробнее рассказать суть нашего испытания?

Одобрительно кивнув, она указала своим посохом на позади стоящий алтарь и начала объяснять:

- Доказательством успешного прохождения испытания является получение покровительства одного из священных зодиаков, коих двенадцать: Архонт, Таур, Тень, Тёмный Крест, Лев, Норн, Феникс, Бахамут, Конь, Волк, Дракон и Кракен.

Она поочерёдно указывала на каждую статую и проговаривала название зодиака.

- Как именно можно получить покровительство?

- Далеко на севере стоит неприступный Мрачный Замок, в котором обитает безымянный тринадцатый зодиак. Падший зодиак, проклятый вечной жизнью и отравляющий весь Хайгард своим безумием. Одолев это несчастное существо, ты получишь его сущность, которую надлежит отчистить перед этим алтарём, - настоятельница вновь указала на позади стоящий алтарь, - после чего ты получишь право выбора своего покровителя.

- Если этот падший бессмертен, то как его убивать то? - как-то смущает меня этот момент.

- Проклятие вечной жизни это лишь бесконечная череда смертей и перерождений. Глупец тот, кто считает бессмертие даром.

Ну с таким ещё можно справиться, игровая подоплёка приветственно машет ручкой. Главного босса убить можно, но что бы ценный квестовый предмет достался всем - он через некоторое время вновь появляется для очередной группы игроков. Пока я сравнивал услышанное с игровым механизмом, настоятельница добавила то, что вызвало очередной мороз по спине:

- Однако, благодаря сущности зодиака можно вернуться в свой прежний мир. Финальный выбор каждого избранника заключается не столько в выборе покровителя, как выбор между покровителем и возможностью вернуться в свой прежний дом. Этот выбор и решит в итоге твою дальнейшую судьбу.

- В чём подвох? - моментально выпалил я в ответ.

За недолгое пребывание в этом мире мне довелось убедиться в существовании множества подводных камней. И мой внутренний параноик вопит во весь голос - с этим выбором что-то не так, и делает он не правильный мёд. Однако, настоятельница отрицательно покачала головой давая понять, что не может ответить на мой вопрос.

- Хорошо, тогда перейдём к более насущным темам.

Пора переключиться в режим игромана и раскручивать настоятельница на ответы касательно местной игровой механики, или может лучше сказать "законов физики" этого параллельного мира.

- Для начала, внесите ясность касательно уровневой и классовой системы, надеюсь вас наделили соответствующими знаниями?

Настоятельница хихикнула и ответила с улыбкой на лице:

- Вся эта встреча была устроена именно ради них, помимо объяснения главной цели вашего испытания. Касательно заданного вопроса, ты - тот, кто ты есть. Твоя направленность и степень развития целиком и полностью зависит от совокупности множества факторов. Основные характеристики, изученные навыки, надетое снаряжение и многое другое. Однако, уровни всё же имеются, если речь идёт о навыках и объектах, их диапазон находится от 0-го до 1000-го. Так же имеется разделение на четыре ступени - базовый, продвинутый, эксперт и мастер. Но к сожалению в Хайгарде доступна лишь базовая ступень развития, и твоим пределом будет 249-й уровень, который является максимальным для неё.

- Подозреваю, что для дальнейшего развития навыка требуется перевести его на новую ступень какими-то специальными предметами, коих тут нет намеренно?

- Про "намеренно" ты зря так, но в целом верно - настоятельница одобрительно кивнула.

- Следующий вопрос, на фляге с противоядием упоминаются ранги - что это?

- Другая сторона уровневой системы, которую тебе следует познать самому. В ней нет ничего сложного.

- Тогда вопрос касательно основных характеристик - в базовой величине указано ограничение, и оно довольно маленькое, но в графе "дополнительно" оно нет. Значит ли это, что характеристики разгоняются лишь сторонними способами?

- Ограничение базовой величины зависит от твоего зодиака-покровителя. Поскольку сейчас его нет, то эта величина крайне ничтожная и развивается с огромным штрафом, - настоятельница развела руки в стороны, пожав плечами, - просто смиришься с этой временной несправедливостью.

- Понятно, что на счёт дополнительной величины?

- Никаких ограничений, но не будь наивным. Если займёшься руническим делом, то сразу всё поймёшь.

- Как раз не знал, что выбрать среди ремесла - я улыбнулся ей в ответ.

- Только не вздумай сразу пытаться воспользоваться волшебной керамикой, что ты прихватил из Склепа Пробуждения.

От этих слов меня будто опять морозной водой облили. Конечно же я осознавал риск того, что Богиня могла увидеть это моё деяние, но я не был готов к тому, что и настоятельница станет известно. Портить с ней отношения не хочется, во всяком случае сейчас, но вот как мне реагировать...

Видя моё оцепенение, настоятельница похихикала и расслабленно помахала рукой:

- Не стоит беспокоиться на этот счёт. Богиня сказала ты своими силами сдвинул плиту, потому это твоя добыча по праву, иначе ты бы и подобрать те осколки не смог. Просто хотела предупредить на случай, если ты действительно выберешь руническое дело в качестве своего ремесла.

- ...фу-у-ух... - выдал я тяжелый выдох, прям гора с плеч, ещё на всякий случай слегка поклонился - спасибо за предупреждение. Позвольте тогда задать вопросы касательно самих навыков, как именно их использовать?

- Хм... - настоятельница склонила голову - разве ты уже не разобрался в их принципе использования?

- Только в том, как использовать стигмат, и то при крайне экстремальных обстояте...

Настоятельница резко перебила меня, начав впопыхах тараторить свою тираду:

- Очень тебя прошу, не начинай развивать эту тему. Уже который день мне приходится выслушивать её. Мне прекрасно известно в какую ситуацию ты и остальные прибывшие избранники угодили, но я не могу с этим ничего поделать, как и Богиня. Вмешательство в дела избранников недопустимо, иначе это можно расценивать как подыгрывание одной из сторон конфликта. Я категорически не одобряю действия тех избранников, но каждый выживает в меру своих возможностей и сил, и это их право. Могу лишь посоветовать развивать репутацию с городской стражей, что позволит вам в итоге пользоваться услугами наёмников среди коренного населения. В противном случае, проблемы между собой вы должны решать своими усилиями...

На протяжении всего этого монолога, внешний вид настоятельница из строгой и уверенной особы мигмом превратился в оправдывающегося подростка, особенно если учитывать то, что она на голову ниже меня. По ходу дела её реально уже заколебали этой темой, того глядишь и зарыдать может. Мне даже стало жалко её. Да и причина отстранённости понятна, ведь вмешательство высших всё равно что администратор, лезущий в игровой процесс. Доводилось

мне играть в многопользовательские игры, где верхушка оказывалась недобросовестной и подыгрывала своим любимчикам, надевая тех дополнительными имбалансными эффектами и рисуя слишком сильные шмотки.

С серьёзным выражением лица я решительно прервал настоятельницу взмахом руки и как можно более дружелюбным голосом сказал:

- Прошу прощения, что затронул эту тему. И спасибо, что объяснили причину своего бездействия, она действительно кажется уважительной. Но вернёмся к использованию навыков, почему Богиня не указала это в письме?

- Это мне неизвестно, но основа текста была составлена задолго до появления первых избранных. Возвращаясь к твоему прежнему вопросу - на текущий момент для использования любой магии требуется прочесть определённый набор слов, подставив в нужное место название требуемого заклинания. Если у тебя уже имеется магический навык, но ты не знаешь как правильно его произносить, то открыв окно Вермёгины ты всегда можешь узнать оное в описании нужного тебе навыка.

- Окно Вермёгины?

Ответом мне послужило сотворение знакомого символа, после чего перед настоятельницей раскрылся плоский прозрачный прямоугольник. Понятно, "окном Вермёгины" местные называют "профиль персонажа", и на примере настоятельницы можно предположить, что это обыденность. Кстати, если уж на то пошло, то вычерчиваемый символ вполне можно интерпретировать как вписанная в окружность латинская буква "Ви", т.е. "Вермёгина", а не просто некая сферическая в вакууме "галка".

Повторив тот же символ и открыв профиль, я перешел на вкладку навыков и вызвал описание "Символа Дракона". В самом низу действительно была строчка "Signum des Dragon".

- Убедился? - последовал вопрос от настоятельницы.

- ...да... - закрыв окно и переведя взгляд обратно, я продолжил - на сколько я помню, есть магические навыки с пометкой "должно быть постоянно активным", как его выключить? Не хотелось бы мне растрачивать свою немногочисленную ману впустую.

- Вообще говоря это можно узнать в гильдии магов, но я отвечу. Имеется ключевое слово "Nullheing", которое отменяет как подготовленное к использованию заклинание, так и уже активированное.

- Хорошо, что на счёт обычных боевых навыков?

- С ними всё иначе - настоятельница в задумчивости немного склонила голову, коснувшись пальцами своих губ - с одной стороны ты можешь использовать их даже не изучая, но...

- Но... что?

- Такое применение навыков не рационально и глупо, ведь приходится тратить на них неоправданно много сил, что также влечёт и более интенсивное накопление усталости. Совсем другое дело, когда ты изучаешь этот навык, тогда тебя подхватывает эфемерная сила во время исполнения и как итог - твои силы тратятся в куда меньшем объёме, а усталость будет накапливаться куда как медленнее. И сам навык будет использоваться на пределе твоих возможностей. Как-то так.

Как я и предполагал, некоторые мои движения система идентифицировала как полноценные навыки, но поскольку я их ещё не изучил, то идут с серьёзными штрафами. Стоит мне изучить боевой навык, как появится возможность использовать его с поддержкой системы и меньшей тратой сил. Кажется впереди меня ждёт глубокая финансовая яма, если учесть ценовую политику коренного населения по отношению к игрокам.

- Ещё вопросы?

- Кхм... - есть ещё кое-что, что меня смущает - музыкальные инструменты и непонятные слоты под браслетами... для чего они?

- Про таинственные слоты браслетов можешь смело забыть, они ещё очень долгое время будут не доступны для тебя, не забивай голову лишним.

- ... ?!

- Что касается музыкального инструмента, то они требуются в первую очередь для исполнения музыкальных навыков. За подробностями тебе следует обратиться в городской театр, что располагается в восточной части города, заодно они научат пользоваться понравившимся тебе инструментом.

- Так, хорошо, тогда следующий вопрос - что за усиления?

- Один из способов улучшения своего снаряжения, но более подробно тебе об этом расскажут в главном корпусе гильдии ремесленников, что находится в северо-западной части города. Всё-таки это их сфера влияния, и задействуется в этом деле не одно единственное ремесло.

Что-то дамочка халтурить начинает. Про браслеты не рассказала, про усиления переключает стрелки на других. Спешим это на нехватку времени, ведь аудитории ждут и другие новички. Надо бы ускорить свой темп блиц опроса.

- Мой следующий вопрос может показаться несколько странным, но... в прежнем мире беря какое-либо поручение, оно автоматически помещалось в так называемый "журнал заданий", что позволяло отслеживать свой прогресс в выполнении работы. Проверая свой профи... окно Вермёгины, я не обнаружил такового. Значит ли это, что все взятые поручения нам надо держать в своей голове?

Улыбаясь и покачивая головой в стороны, настоятельница ответила:

- Вот именно в такие моменты я совершенно не понимаю о чём говорят избранники - после вновь сфокусировала своё внимание на мне - По словам Богини, каждому избраннику в окно Вермёгины был добавлен целый раздел, включающий в себя особые книги и ещё некоторые вещи. Например, у каждого из вас имеется книга рецептов и бестиарий, пусть их и требуется активировать для использования, а также изначально должен быть доступен некий блокнот для различных заметок. Мне бы такие удобные вещи, честно...

По правде говоря, я действительно припоминаю этот странный раздел. И даже понял о каком блокноте идёт речь, поскольку перед вчерашним рейдом, когда разбирался с оптимизацией интерфейса, мне довелось поработать и с ним. Сделал некоторые заметки по важным вопросам, дабы не забыть. Значит, придётся и дальше оставлять там заметки... как не удобно... но привыкнуть можно, потому следующий вопрос:

- Тогда что касается... м-м-м... как бы это правильно назвать... права на собственность. В склепе я убедился, что принадлежащие мне вещи я могу надевать двумя разными способами - либо своими силами, либо посредством окна Вермёгины. В случае, когда мой предмет просто валяется на полу, я могу перенести его в свой волшебный рюкзак активировав нужную функцию. Хотелось бы подробнее узнать данный механизм - можно ли украсть чужую вещь?

- Бесхозную вещь ты можешь поместить в упомянутый тобой *волшебный рюкзак*, и тогда она становится твоей собственностью. Пока ты по собственной воле не выкинешь её или не отдашь кому-нибудь - она только твоя. Если ты умудрился обронить свою вещь, без намерения выкинуть, то на такие случаи имеется возможность вернуть её обратно. Однако, тебе стоит уяснить ещё некоторые моменты - далеко не всё можно поместить в *волшебный рюкзак*, а также далеко не всё помещённое туда станет твоей собственностью.

- Можно пример?

- Хм... допустим, другой разумный сложил меч со снаряжением на земле и пошел купаться в речку. Эти вещи остаются его собственностью и ты не сможешь их забрать, если не обладаешь искусством воровства. Но даже имея это искусство, вещи всё равно остаются собственностью того разумного, просто находясь в твоём рюкзаке они не смогут вернуться к законному владельцу. Ах да, и использовать эти предметы ты не сможешь, как не пытайся.

- Хм... предположим я сошелся в поединке с другим избранником, могу ли я выхватить его оружие во время боя?

- Попытаться выхватить в целях разоружения можешь, но вот использовать... - настоятельница развела руками - сильно сомневаюсь, поскольку даже простой взмах чужим оружием потребует от тебя титанических усилий.

- Понятно... а это можно проделать с защитным снаряжением?

- Если ты посреди боя хочешь стянуть штаны со своего противника, то да, это тоже можно попытаться сделать - мне показалось, будто настоятельница улыбнулась крайне дьявольской улыбкой. - Только не рекомендую пробовать этот фокус на коренных жителях, тебя не правильно поймут и проблем появится очень и очень много. Особенно если это будет девушка, уже были прецеденты.

- Кхм... учту...

- Если же говорить просто о некоем предмете экипировки, которое ты не можешь использовать по ряду причин, но всё равно берёшь его - то в данном случае этот предмет экипировки не будет иметь никакого эффекта. Поэкспериментируй, если интересно.

- Несомненно... - откашлявшись, я продолжил - тогда у меня осталась партия совсем уж небольших вопросов. Первое - что произойдёт, если голод достигнет максимальной отметки?

- Если говорить только про избранников, то вы от этого не помрёте. Однако, общее состояние здоровья будет ухудшаться и это повлечёт за собой неудобства в дальнейшем. Чем дольше ты будешь голодать, тем существеннее эти проблемы отразятся, так что про еду не стоит забывать даже избранникам.

Очень обнадеживает отсутствие смерти за голод. Пусть настоятельница посоветовала не забывать про еду, но всё же на ней можно первое время сэкономить и потратиться на более важные вещи. В таком случае следующий вопрос:

- Наркотическая и магическая зависимость, а также интоксикация и облучение - каковы их последствия и от чего они могут появиться?

- Обе зависимости негативно сказываются на твоём общем состоянии, как и в случае с голодом. Схлопотать их ты рискуешь от злоупотребления алхимических средств или магии. Всё твоё тело просто привыкнет к этой неестественной для тебя силе и будет требовать большего. Интоксикация, сама по себе, не далеко ушла от этих зависимостей. Разница лишь в том, что она отображает уровень отравленности твоего организма от применения алхимических средств и разной гадости, что может вылиться в нанесение вреда твоему здоровью.

Приехали. Уважаемые игроки, у нас тут есть зелья, баффы и магия лечения, но мы не рекомендуем ими пользоваться, иначе вы станете наркоманом. В этом конечно же есть доля истины, но что-то как-то совсем не улыбает... Прискорбные известия, будем думать над этим.

Тем временем настоятельница продолжала, ехидно улыбаясь:

- И на конец, облучение - при высоких значениях урона света, есть риск получить облучение, последствия которого могут оказаться самыми неприятными в итоге. Чем сильнее облучение, тем сильнее оно снижает твои основные характеристики, а на максимальном уровне эффекта, по подобию интоксикации, наносится определённый вред здоровью. Сейчас это не так страшно для тебя, но если что - один раз в день я готова оказывать услугу по снятию этого недуга.

Что-то не нравится мне этот эффект, надеюсь он реально не имеет ничего общего с облучением из нашего реального мира. Но вот кое-что меня искренне заинтересовало:

- А какие ещё услуги имеются?

- Раз в день, за двадцать экземпляров шалфея высокого качества, я готова наложить защиту на твою шею, что единоразово уберезет от повреждения артерий. Признаться честно - пользуется спросом.

Я смотрел на невинно улыбающуюся настоятельницу, которая явно была довольна своему бизнесу. И почему я не удивлён популярности этой услуги... И вместе с тем полезная информация касательно шеи, кажется в той битве многим из нас очень сильно повезло.

- Если у тебя закончились вопросы, то не будешь ли так любезен отдать мне тот свиток?

Настоятельница смотрела на меня самой невинной улыбкой на лице. Открыв профиль и перейдя во вкладку рюкзака, я материализовал в своих руках свиток пергамента, письмо от Богини. Подойдя на длину вытянутой руки, протянул его наставнице, сопровождая словами:

- Спасибо за уделённое мне время.

Она взяла свиток и мгновения спустя развоплотила. В тот же миг на его месте оказалась небольшая бумажка, похожая на маленькую грамоту с печатью в нижнем углу. Этот предмет она протянула мне:

- Во-первых, выданная тебе одежда теперь твоя. Не стоит постоянно ходить в своём боевом снаряжении, в общении с простыми жителями это будет вызывать недоверие с их стороны. Старайся использовать обычную одежду в этих случаях.

Я принял предлагаемый клочок бумаги и убрал его в свой волшебный рюкзак. Стоит отметить слабо уловимую насмешку настоятельницы в момент, когда та увидела мой метод

взаимодействия с рюкзаком. Видимо он не совсем корректен, но... мне и так норм.

Тем временем она продолжила:

- Во-вторых, по этому документу ты имеешь право выбрать три книги навыка, любые. В главном корпусе гильдии ремесленников ты можешь получить ремесленные книги. В гильдии воинов, которые заведуют ареной гладиаторов, что находится близ центра города, ты можешь получить книги боевых навыков. В гильдии магов, расположенной в башне чародеев, что возвышается в северо-восточной части города, книги магических навыков соответственно. В театре, как уже упоминала, ты можешь получить книги музыкальных навыков.

- Пока я не потерялся в вашем чудесном городе, можете ли подсказать магазинчик с подробными картами?

- Таких не существует - настоятельница вновь улыбнулась своей улыбкой дьяволёнка - для нас обжитые места изучены вдоль и поперёк, потому надобность в подобных картах просто отсутствует. А в дикие земли суются только охотники, стражники и наёмники, но они не делают зарисовки посещаемой местности.

- Значит избранные должны сами рисовать карты?

- Всё верно, подробнее тебе могут поведать в гильдии ремесленников.

- Что ж, ещё раз спасибо вам за уделённое мне время - я слегка поклонился.

- Береги свою жизнь.

Увидев добрую и невероятно милую улыбку настоятельницы, я улыбнулся ей в ответ и, развернувшись на сто восемьдесят градусов, отправился на выход. Раз уж от голода мне не грозит смерть, то важность трактира получает наименьший приоритет. Сейчас мне надо подробнее узнать про ремёсла, в частности про руническое дело.

Ещё некоторое время я просто гулял по парку собора, обдумывая услышанное от настоятельницы. Торопиться мне было некуда, поскольку мы с ребятами договорились вместе пойти в гильдию ремесленников. Буквально через пару часов мы отправились туда почти полной группой, не хватало лишь Нифура. Тот уже во всю участвовал в бурной деятельности по оказанию помощи оставшимся на поле новичкам.

Эпилог

- Шина, хватит издеваться над зверюгой! - кричала огрина Маруяна орчихе по имени Шинара.

Та особа, буйствующая орчиха, в данный момент мутузила бедного полумертвого травянистого кабана своим щитом, который хоть и был небольшим по меркам орков и особенно огров, но всё же внушительным для всех остальных. Если бы не очередные подводные камни этого Истинного Виртхейма, то с таким атрибутом опасно было бы подходить к Шинаре, но...

- Пусть Корес уже добьет его да освежает, скоро вечер! Надо бы свёртывать удочки и возвращаться в город!

- Отстань, дылда, я ж сказала, что хочу попробовать хоть кого-то грохнуть самостоятельно!

- Ну тогда хотя бы голыми руками бей, а не щитом! Дамага же никакого, а скорость даже меньше чем у кулаков!

Маруяна не то что бы злилась, просто смотреть на то, как Шинара уже минут десять пытается "добить" своим щитом бедного кабана, у которого и так должно было остаться малая толика здоровья - немного удручало.

- Я согласен, - сказал молодой высший эльф, стоящий неподалеку от огрины, - давайте наконец-то добьем животное и пойдем в город, а то я за сегодня уже порядком подустал. Мы днями напролет ходим сюда и фармим все, что движется, а что не движется мы двигаем и фармим. Может сходим куда-нибудь в другое место? Мне кажется у нас уже и так достаточно кожи, чтоб Сери сшила всем и каждому по полному комплекту брони.

- Вот видишь, консерва ты наша зеленокожая, Риен тоже со мной согласен, так что уже два к одному в пользу того, чтоб закругляться и идти назад в город. Кстати, Корес, а ты что думаешь?

- Целиком и полностью поддерживаю эту идею, в конце концов идти нам пару часов, а темнеет тут довольно быстро, так что хотелось бы вернуться в город пока светло. Да и неплохо было бы сбыть свою часть добычи, пока еще торговцы не разошлись по домам - не таскать же весь этот дроп с собой.

- Вот и здорово, значит решение принято практически единогласно! Такс, Коря, я щас буду пытаться оттащить эту на голову отбитую девку от тушки свинячьей, а ты постарайся быстренько его дорезать и приступить к своей части работы, окей? А то, боюсь, это никогда не закончится.

Услышав это, мужчина коротко кивнул и, обнажив короткий меч, направился к тому месту, где Шинара продолжала избиение бедного травянистого кабана, местного обитателя здешних холмов близ города Фаринборга, самую малость не доходя до фермерских угодий.

Корес, гном, был наемником и жил тем, что ходил с различными группами на охоту и благодаря ремесленному добывающему навыку "свежевание" разделывал животных, и в качестве оплаты получал часть полученных с этого ресурсов. Хочешь эффективно развивать этот навык - присоединись к группе, которая предоставит конвейер пациентов для работы. Собственно так он и оказался в этой группе.

- Что?! Эй, а ну отвали от меня! За кольчугу не тяни, зараза, ты ж меня так задушишь! Ай-яй-яй, ну не за волосы! Ну ёп твою жешь... - орчиха начала вопить что было мочи, безуспешно пытаясь высвободиться из крепкой хватки Маруяны, ухватившей её одной рукой за запястье, а другой за собранные на затылке дреды.

- Да захлопнись ты уже! Ведешь себя как дитё! - после чего огрина обратилась к наёмнику - Коря, сколько времени тебе потребуется, чтоб закончить?

- Минут десять, может пятнадцать, не больше.

- Отлично.

Придя в город, группа разделилась - Корес, как и говорил ранее, отправился на торговую

площадь, сбывать свою часть добычи, а Маруяна, Риен и Шинара направились в трактир, где их ожидали еще два товарища - лесная эльфийка Сериенна, которая была кожевником и изготавливала для них легкие доспехи, и фалум Фиелен - кузнец, отвечавший за создание оружия и поддержание его в хорошем состоянии.

Троица расслабленно шла по своему любимому маршруту, направляясь в трущобы, где находилось их заведение, не напрямую, а огибая центральный округ города по восточной части города. Они прошли через интересный парк, что находился в исследовательском квартале недалеко от башни чародеев. Этот парк был не столько парком, сколько выставочным центром, где демонстрировались разнообразные магические... штуки, от которых было проблематично оторвать взгляд.

Перейдя через главное русло городской реки Холресии, они попали в развлекательный квартал, проходя мимо восточных ворот города.

- Интересно, а куда подевались Руй с Реном? - нарушил молчание Риен. - Они ж вроде каждый вечер приходили в "Строптивую кобылу", а вчера их почему-то не было... да и не только их, но и всех из их пати. Что-то меня это напрягает.

- Да ладно тебе, может они просто нашли место подешевле, - отмахнулась Шинара, - ну или их уже задолбала надоедливость нашей "мисс каланчи" и её постоянные попытки затащить их к себе в постель, вот они и решили немного "переехать" - усмехнулась орчиха.

- Щас кто-то леща отхватит, за "мисс каланчу"! У меня, вообще-то, чуть ли не самый минимальный рост, который в принципе возможен для огра!

- И это всё равно не меняет того факта, что ты выше любого среднестатистического человека. Да что там человека! Даже орков твоего роста не шибко много можно найти!

- Ну, с такими претензиями уже не ко мне, какого могла, такого перса и создала.

- Так, девчат, - попытался успокоить их Риен, - только не надо опять начи... хмм...

Риен внезапно заоглядывался по сторонам, а уши его резко свершали едва уловимые колебания, будто крылья какого-то насекомого:

- Вы слышите это?

- Слышим что? - хором переспросили его спутницы.

- Да как будто сюда какая-то толпа бежит... большая толпа... человек двадцать-тридцать, не меньше.

- Через ворота чтоль? - спросила Маруяна, тоже уловив этот гул. - Да ну, там же лес, в котором mobs весьма жесткие. Не думаю, что кто-то решил пойти туда на фарм... Хотя стоп, а это не случайно не в том лесу был склеп, из которого мы все спавнились?

- Именно.

Стоило только молодому эльфу ответить на её вопрос, как через восточные ворота в город вбежала целая толпа уставших, с головы до пят измазанных в крови и грязи, существ, почти сразу же повалившихся прямо на брусчатку.

- Во-о-оу! Новички! Да неужели? - удивилась Шинара. - Давненько их не было. Интересно, как же так вышло, что они смогли добраться сюда живыми. Неужто те падлы дали слабину и таки решили изредка хоть кого-то до города пропускать?

- Не думаю, приглядиись получше - голос Риена был не на шутку серьёзным, как и оценивающий взгляд - они ж в крови, причем я сомневаюсь, что в своей. Да и то, что они бежали сюда... вероятнее всего устроили трёпку тем разбойникам при столкновении, смогли вырвать победу, да сиганули прямо сюда, предварительно ободрав гопников.

- Да ладно вам, Шина, Риенчик, вы лучше посмотрите какие там няхи! - огрина как всегда была на своей волне - Ну, по крайней мере некоторые... Эй, зелёнка! Видишь вон ту эльфийку?

- Где? Какую? - орчиха прикрыла глаза от закатных лучей солнца ладонью, всматриваясь в толпу.

- Да вон там, блин, почти в самом конце, темная такая с белоснежными волосами! С милым личиком и такая стройняшка! Ух я б её, да пару раз...

- Дак а тебе есть чем? - съехидничала Шинара

- Ну, вообще то есть - огрина взглянула на орчиху самым обворожительным выражением лица, на которое только была способна. - Или ты уже забыла ту долгую страстную ночь, которую мы втроем провели на лугах? А? А?

- Ой блин, зачем ты мне напомнила об этом, я аж вспомнила все это...

Рука Шинары, что ранее препятствовала попаданию лучей солнца в глаза, сразу же опустилась ладонью на само лицо. Едва уловимо покачав головой в стороны она продолжила вспоминать ту самую ночь:

- Не, ну бутербродиком то конечно неплохо было, но почему меня-то в середину, а? И блин, твой прибор слишком... **слишком**, для того, чтоб меня бэкдорить, так что больше не надо так. По крайней мере не туда. Ух, как вспомнила, аж опять попа заболела.

- Да ладно тебе, - огрина похлопала свою подругу по плечу - все ж норм было. О, гляди, там вон еще фалумша... или фалумка... в общем я хз, как их там правильно, но такая синяя и рогатая, фигурная, прям секаз! Её б я тоже разик...

- А прикинь у нее тоже прибор будет? И тогда уже не известно кто кого - попыталась подшутить орчиха над Маруяной.

- А-а-а... эм... о таком я не думала... это будет интересно. Но если что, я тебя обязательно позову, не переживай! - огрина расхохоталась.

- Да иди нафиг, Марунь, чот я пока больше не хочу меж двух болтов лежать.

- Вы можете обсуждать что-то НЕ связанное с сексом? - вмешался в их диалог Риен, всё это время молчаливо терпевший.

- Можем! - уверенно заявила Маруяна. - Видишь вон того зверолода рядом с теми няшками, которых мы только что обсуждали? Он ещё на волка похож.

- Ну, вообще-то это не волк, а медведь, но да, вижу. И судя по тому, как он старается

организовать тех самых красавиц -...а девчонки реально очень даже ничего... - и еще нескольких людей, можно сделать вывод, что он их пати лидер. Видимо кто-то решил сварганить рейд, чтоб добраться до города в целости и...

- Да-да, мистер аналитик, мы поняли, что ты хочешь сказать, но я не о том.

- А о чем тогда? - слегка надувшись пробурчал эльф.

- Ну вот короче тот зверчеловек, на которого ты обратил столь пристальное внимание... очень сильно похож на пса, который был у моей соседки по даче. Вот. Это всё, что я хотела тебе сказать.

- Апп, Маря! Ну какого хрена-то, а?!

И вот так, под возмущения Риена и звонкий залиvistый смех Шинары, они продолжили свой путь к трактиру "Строптивная кобыла", что находился в тущобах Фаринборга.

"- И всё-таки, куда же пропали Руй с Реном" - в глубине души Маруяна тоже переживала за тех двоих.