

ДАНИЯР СУГРАЛИНОВ



КИРКА
ТЫСЯЧИ
АТРИБУТОВ

Annotation

Недавний студент Егор по совету однокурсника регистрируется в популярной VR-игре, чтобы попробовать там заработать. Вот только денег на полноценный аккаунт у него нет, не говоря уже о VR-капсуле погружения, а потому он регистрирует бесплатный демо-аккаунт и пытается играть через древнюю игровую консоль. Лаги, плохая графика на устаревшем телевизоре, медленный интернет – все это не особо важно, если ты пришел не играть, а геноцидить кроликов в песочнице в надежде на хороший лут и добывать руду из попадающихся залежей.

- [Кирка тысячи атрибутов](#)
 - [Глава 1](#)
 - [Глава 2](#)
 - [Глава 3](#)
 - [Глава 4](#)
 - [Глава 5](#)
-

Кирка тысячи атрибутов

Кирка тысячи атрибутов
Данияр Сугралинов

Глава 1

Егор шел по улице и думал, где достать денег. Слякоть вечно неубранных тротуаров заливалась в прохудившиеся башмаки, купленные еще тогда, когда все было хорошо. После института он успешно прошел практику юристом в одной фирмочке, и его взяли на работу. Мать тогда на радостях раздербанила банковский депозит, чтобы справить ему костюм и ботинки.

Фирма та разорилась, и с тех пор дела шли все хуже и хуже. Мама сломала бедро и вот уже который месяц отлеживалась дома, потому что кости срослись как-то неправильно. Егор устроился сначала в одну компанию, понял, как там все мутно, и ушел сам, потом в другую, но денег в ней не платили уже четвертый месяц. Так что приходилось подрабатывать: писать рефераты нерадивым студентам, грузить мебель на подработке в компании по перевозкам грузов, а по ночам охранять небольшой салон сотовой связи. Последнее, впрочем, работой не назовешь, так как все, что от него требовалось, - переночевать на протертом диване в бытовке с телевизором и электрочайником.

Но со всем этим денег не хватало. Утром приходили отключать свет за неуплату, и Егор чуть ли не на коленях умолял дать отсрочку. Остаться на Новый год без света, «Иронии судьбы» и всяких «старых песен о главном»? Мать этого не переживет. Хорошо, хоть интернет бесплатный...

Отсрочку дали до завтра, день заканчивался, а денег он так и не нашел. На работе начальник просто послал, сказав, чтобы проваливал «по собственному» или брал неоплачиваемый отпуск. Егор выбрал второе, уж лучше так, чем вообще без работы. Грузчикам платили мелочь, хватало на хлеб, обезболивающее для мамы и макароны с картошкой.

Последней надеждой оставался салон, где он хотел выпросить аванс, но Михалыч, администратор, пожал плечами:

- Кризис, Егор. Даже не знаю, чем помочь.

- А сам дашь взаймы? Очень надо.

- Не, ты чего! - испугался Михалыч. Его морщинистое лицо погрустнело еще больше, а потом прояснилось. - Слушай, там на складе «плойка» пятая залежалась. Старое барахло, понятно, но ты возьми, авось сбагришь кому...

«Плойкой» Михалыч называл игровую консоль Sony PlayStation 5. По самым скромным прикидкам ей исполнилось уже лет десять, и никому она была не нужна - все уже перешли на VR-шлемы с манипуляторами, а то и на капсулы полного погружения.

- Ну что, возьмешь?

- А, давай, - махнул рукой Егор, думая, кому можно предложить такую рухляедь.

Михалыч сбежал на склад и вынес в фирменном пакете салона коробку консоли, затертый геймпад и смотанные провода. Поблагодарив шефа, Егор побрел к дому. Ходить пешком он привык и даже курить бросил, чтобы двигаться быстрее и экономить на сигаретах.

По дороге вытащил старую мобилу и начал перебирать контакт-лист. О, Женя! Заядлый геймер, может, подскажет, куда сплавить «плойку»?

- Какие люди! - донеслось из трубы. - Гор! Как дела?

- Нормально, - вздохнул Егор. - Жека, я по делу. Ты не знаешь, кому можно продать пятую «плойку»?

- Да кому она нужна? - удивился Женя. - На ней же ни одна новая игрушка не покатит. В комиссионку не пробовал сдать? Может, купит кто-нибудь из глуши?

- Не, вряд ли... Но слушай, а это идея!

- Погоди, а тебе зачем? Деньги нужны?

- Да, очень. - Просить денег у не такого уж и друга, а просто бывшего однокурсника не хотелось. Но Егор все-таки надеялся, что тот, может, сам предложит помочь. - На работе жопа, зарплату который месяц не платят...

- Так, погоди, - деловито заговорил Женька. - У тебя капсула есть? А шлем? Комп приличный?

На все вопросы Егор ответил отрицательно.

- Блин, фигово. Ты же в курсе про «Ракуэн»?

- Ну, слышал чета. Типа онлайн-эрпэгэшки, да? Эльфы, орки, прокачка...

- А нифига! - весело возразил Женька. - Ну, то есть как бы да, MMORPG, все дела, только с псевдо-полным погружением. Да суть не в этом, а в том, что там щас такие деньги крутятся - мама не горюй! Чувак, что ты там говорил насчет «плойки»? Она при тебе?

- Э... Да, в руке, в пакете, - зачем-то уточнил Егор.

- Ну, тоже норм. Короче, слушай внимательно. Подрубишь свою «плойку», качай «Раку», регистрируйся. Бесплатный демо-аккаунт, по сути, такой же полный, просто ты там качаться выше десятого не сможешь. Но тебе это и не нужно, потому что... - Женька изобразил барабанную дробь, - в этой игрушке лут вообще не привязан ни к локациям, ни к уровню мобов. Понимаешь?

- Не-а. Я не геймер, Жек...

- Топовый эпик или первозданка могут выпасть из кролика первого уровня в песочнице. Понял?

- Ну... допустим. И чо?

- Через плечо! - выругался Женька. - Все это стоит денег! И очень даже приличных, между прочим! У меня шеф на днях обычную синьку за пятьсот баксов купил!

- Да ладно? - не поверил Егор.

- Ну да! А все из-за редкости. Хрен чо выбьешь нормальное. Разрабы сказали, что в других играх лут обесценили - с любой хрени идет легендарка, а уж просто магические вещи вообще никому не нужны, их тупо сливают вендору или распыляют. В «Раке» же даже простую «зеленку»...

- Что?

- Ну зелень, твою мать, Гор, ты чем слушаешь? Зелень - это магические вещи с бонусами, но самого низшего класса. Вроде щит, который дает плюс три к силе, уяснил? То есть всего один бонус. Короче, даже такие низкоуровневые зеленки выпадают очень редко. Синие вещи, редкие, имеют уже два бонуса, но их выбрать еще сложнее. В общем, в «Раке» даже топовые игроки ходят в зеленых и синих вещах, потому что фиолетовые эпики, оранжевые легендарки, не говоря уже о красных первозданках, могут выпасть с вероятностью один к скольким-то там миллиардам.

- Ну и? - Егор слушал уже вполуха, потому что понял, что от Женьки помочь ждать не стоит, пошел снег, липнущий к ресницам, ноги промокли, хотелось жрать, но обрывать разговор было невежливо.

Женька, кажется, почувствовал его настроение, потому что быстро закруглился:

- Как я уже говорил, шанс выпадения лута не зависит от уровня моба. Даже с первым уровнем ты можешь косить кроликов в песочнице. Кто знает, вдруг именно тебе улыбнется удача?

Сухо попрощавшись, Егор пошел домой. Мать, наверное, уже проголодалась, и ему предстояло приготовить ужин. В салоне сегодня была не его смена, и Егор надеялся только на то, что на бирже фриланса кто-то из потенциальных клиентов оставил заказ на реферат или курсовую.

Ужин был почти роскошным: макароны по-флотски с тушенкой, пару банок которой вчера занесла тетка, сестра матери. Накормив и напоив чаем маму, Егор уложил ее на диван смотреть телевизор, а сам сел за древний ноутбук, год производства которого не уступал заброшенной на антресоль «плойке».

На бирже фриланса он не увидел никаких уведомлений, а потому занялся просмотром сайтов вакансий. По уже отработанной схеме разослал везде резюме, заглянул в аккаунт Ирки, полистал ее новые фотографии: в ночном клубе, в кофейне, с посадочным талоном в аэропорту. Его бывшая улетала праздновать Новый год в Турцию. Улыбка

девушки и наклон головы на всех фото были одними и теми же - отработанный ракурс, проверенный временем и тысячами лайков.

Егор вздохнул, сам не понимая, любит ли или просто цепляется за то хорошее, что было между ними. Он тогда всерьез верил, что встретил будущую жену, но до предложения дела не дошло - когда начались проблемы с деньгами, Ирина порвала с ним. Молча, просто перестав отвечать на звонки и сообщения, а когда он не выдержал и подстерег девушку у дома, она, нисколько не удивившись, сказала: «У тебя совсем никакого самолюбия нет, что ли, Егор? Если я не отвечала - значит, не хотела с тобой общаться. Прощай!» После этих слов дошла до припаркованной машины с каким-то мужиком за рулем. Больше Егор ее не видел.

Помаявшись, он залез с телефона в сеть и принялся читать свежие «проды» любимых авторов. Герои разных книг путались в голове, когда он, зевнув, пошел в гостиную проверить мать. Та уже засыпала, и Егор помог ей добраться до своей кровати. Сам же поставил чайник и пошел подключать к освободившемуся телевизору игровую приставку. Слова Женьки все-таки запали в душу, да и отец, пока был жив, всегда говорил: «Не попробуешь, не узнаешь, Егорушка. Если есть хотя бы полпроцента шанса на успех, дерзай!»

Подключив провода, Егор включил «плойку». Пикнув, она начала загрузку, и вскоре на экране появился список установленных игр: FIFA 21, Mortal Kombat 11, GTA V... Будто на машине времени попал на лет десять-двенадцать в прошлое, таким старьем повеяло на Егора. Он помнил эти игры - развлекался с друзьями, когда был еще совсем ребенком, в четвертом или пятом классе. Мать тогда ругалась, но отец не возражал против этих «кровавых», как она выражалась, игр. А в футбол они играли шумной толпой вместе с приведенными домой одноклассниками.

«Ракуэна» в списке игр не было. Ее Егор нашел в магазине PlayStation Store и тут же поставил на закачку. Пока индикатор загрузки заполнялся, успел налить большую кружку

растворимого кофе, щедро насыпал сахара, размешал и вернулся в гостиную.

Там, обжигаясь о горячий фаянс, зашел на официальный сайт игры и зарегистрировал демо-аккаунт. Как оказалось, разработчики поощряли как донат, так и вывод игровых денег, причем по курсу один кристалл к доллару. За вычетом комиссии за вывод, разумеется.

В процессе регистрации ему было предложено немедленно проапгрейдить аккаунт до стандартного, серебряного, золотого или платинового. Был еще бриллиантовый, но тот стоил каких-то совсем умопомрачительных денег - почти сто тысяч долларов. Егор даже протер глаза, решив, что ошибся в нулях, но нет. Золотой аккаунт обходился вдвое дешевле, за серебряный просили десять тысяч. Стандартный не стоил ничего, но работал по подписке - без цента сто баксов в месяц. «Ну и цены! - подумал Егор. - Находят же дурачки, чтобы платить столько за игрушку!»

Как оказалось, дурачки находились. И немало, почти пятьдесят миллионов активных аккаунтов, но народ по большей части был из Японии (родины игры), Китая и Южной Кореи. В первую пару лет игра была доступна только в азиатском регионе, но позже открылась для остальных стран. Тогда-то и хлынули европейцы и американцы. Практически полное погружение и возможность вывода денег в реал - две ключевые фишki мира «Ракуэна» сработали как надо.

Разрабы не стали заморачиваться с уникальностью игрового мира, содрав общезвестные расы, классы и способности с популярных игр прошлого, но это даже пошло в плюс: скажи «таракитара» и получишь ноль ассоциаций. Скажи «корк» и сразу представишь мощного зеленокожего воина с выпирающими из нижней челюсти клыками и огромной дубиной в руке. И будешь недалек от истины.

Егор согласился с условиями предоставления услуг сервиса «Ракуэн Онлайн» для демонстрационного аккаунта, с тем, что на десятом уровне его прогресс будет искусственно заблокирован, и с тем, что возможности доната и вывода денег для него ограничены суммой в сто долларов в месяц.

На данный момент ему больше и не надо было: оплатить счет за электричество и отложить матери на лекарства. Может, хватило бы и на праздничный стол к Новому году, но то уже из разряда мечтаний. «Зато будет теперь, чем заниматься в салоне по ночам», - порадовался Егор. Впрочем, радость была так себе, мимолетной.

«Ракуэн» загрузился и установился. Сразу после лого разработчиков запустился видеоролик. На геймпаде заедали кнопки, из-за чего интро прервалось и сразу появилось меню. На фоне величественного фэнтезийного города Егор увидел окно авторизации. Ввел логин, пароль, установилось соединение с сервером, запустился еще один ролик, который тут же оборвался из-за проклятой заедающей кнопки, после чего всплыло окно создания персонажа.

В демо-версии доступна была только человеческая раса и несколько стандартных классов. Отхлебнув остывающего кофе, Егор нетерпеливо прощелкал список: воин, варвар, маг, лучник, шаман... Модель персонажа менялась, пока парень не остановился на воине. Ему с детства больше нравилось месить мобов в ближнем бою, ведь что может быть проще щита да надежного меча в руках? Можно было бы взять и варвара, но, судя по описанию класса, перекос в силе делал его тупым, а интеллект имел большое значение для более быстрого набора опыта.

«Стоп! - подумал Егор. - А нахрена мне вообще интеллект? Я все равно выше десятого не качнусь, так, может, лучше иметь больше силы? Проще гасить ушастых...» Он вернулся к варвару.

Варвар (стандартный класс). Дикие варварские племена Ракуэна - прирожденные воины-берсерки, никогда не думающие об отступлении. Получают +2 к силе за каждый уровень персонажа.

Классовый талант «Берсерк» 1 уровня: +30% к физическому урону и количеству очков жизни на 10 секунд.

Выбрав класс, Егор еще некоторое время возился с внешностью персонажа, придав тому отдаленное сходство с собой. Можно было задействовать камеру и отсканировать собственное лицо, но таковая отсутствовала, а возиться с загрузкой своих фотографий Егор не хотел.

Свободные пять очков характеристик он добавил в ловкость, чтобы меньше мазать, и в выносливость. Силу, и без того приличную, он надеялся добрать с повышением уровня, а на остальное было плевать.

Последним шагом стало придумывание имени персонажа. Мудрить он не стал, просто использовал свой ник студенческих времен.

Гор, человек, варвар 1 уровня

- Сила 5.
- Ловкость 5.
- Выносливость 5.
- Интеллект 1.
- Мудрость 1.
- Духовность 1.
- Харизма 1.
- Удача 1.

Только нажимая на кнопку «Принять», Егор спохватился - удача бы ему точно не помешала, но было уже поздно.

Глава 2

Черный экран загрузки с логотипом игры висел так долго, что Егор успел заскучать. В своей комнате ворочалась мать, скрипела кровать соседей сверху, за окном свистела метель.

Егор зевнул, подумав, что страдает херней, и лучше бы ему выспаться под теплым одеялом, чтобы с утра пробежаться по ближайшему бизнес-центру и расспросить о вакансиях юриста. Эта идея пришла, когда он представил, как занудно придется бродить по поселению песочницы, выполняя дебильные задания: сходи туда, принеси то, убей столько-то крыс. Он никогда не был фанатом подобных игр, предпочитая короткие и динамичные сражения в онлайн-шутерах. Но опыт какой-никакой все-таки имелся, достаточный, чтобы знать, что такое «экспа», «хэпэ», «ганкеры» и прочие «танки» с «хилами».

Комната наполнилась светом, льющимся с экрана телевизора. Мир игры загрузился.

Егор увидел какую-то деревенскую площадь, невысокие аккуратные здания, много зелени и других игроков вокруг. Кроме того, рядом стояла непись в латных доспехах, с большим желтым восклицательным знаком над головой. «Ага, квестгивер», - сообразил Егор.

Звук на телевизоре был выключен, чтобы не мешать маме, а потому молодой человек ничего не услышал, только геймпад в руках начал слегка вибрировать. Егор покрутил персонажа и увидел, что его толкает какой-то игрок-маг, тоже первого уровня, и что-то говорит. «Все-таки без звука не обойтись», - подумал он и сбежал за наушниками. А подключив их к геймпаду, вздрогнул, услышав, как шумно на площади. Тот игрок продолжал говорить что-то Егору:

- ...джама ни наранаи ё ни, бака!

Всплыла игровая подсказка:

Язык игрока Судьбоносный Меч определен как ЯПОНСКИЙ.

Включить автоматический перевод?

Егор нажал X, принимая предложение. На мгновение разнородный гомон в наушниках затих, а когда возобновился, все вокруг заговорили по-русски. В том числе тот самый Судьбоносный Меч, уже уходивший с площади:

- ...наводнили тормоза и придуруки. Быстрее бы свалить из песочницы!

«Очень круто!» - подумал Егор. Его удивило, как игра успевает обрабатывать столько разных языков и в режиме реального времени передавать каждому игроку собственную версию.

Он отошел персонажем от центра площади, прислонился к стенке здания и открыл меню, решив разобраться с настройками. Там он выяснил, что поскольку играет без VR, детализация графики оптимизирована под его консоль - естественно, «оптимизирована» в худшую сторону, потому что за десять лет, прошедших с выхода пятой «плойки», быстродействие современных процессоров увеличилось в десятки раз, как и объемы памяти.

Также Егору оказалось недоступно полноценное управление персонажем. Тогда как из капсулы можно было двигаться и управлять телом как угодно, геймпад «плойки» имел лишь десять кнопок и два манипулятора. Левый управлял движением, правый - взглядом. Единственным относительным плюсом можно было считать возможность поднять камеру вверх, чтобы увидеть своего персонажа. Это Егор и сделал, здраво рассудив, что возможность смотреть на триста шестьдесят градусов вокруг того стоит.

Разделение серверов на географические зоны планеты отсутствовало, мир Ракуэна сделали единым для всех. Зато песочниц было множество - для каждой расы своя. Ежесекундно в игре появлялись тысячи новых игроков, они

были перенаселены. Видимо, потому Судьбоносный Меч так ругался - Гор и остальные игроки загородили ему путь.

Больше всего Егору понравилось, что разрабы не стали фанатично стремиться к реализму. Лут вываливался сам, в кишках ковыряться было не надо, искать аукцион, чтобы его продать, - тоже. Любой предмет можно было выставить на торги через интерфейс или распылить-разобрать на части. Последнее, впрочем, требовало знания ремесла, например, «Зачарования» или «Кузнечного дела».

Беглый осмотр персонажа показал полуголого свирепого мужика с проблесками юридического образования на лице. Бедра прикрывала «Необработанная волчья шкура» (защита: +1), босые ноги утопали в пыли, руки сжимали «Корявую дубину» (урон: 2-3). Егор прожал кнопки: ага, блок, прыжок, кувырок, обычный удар. Шифты отвечали за уклонения вправо-влево и два спецприема: «Удар сверху», когда варвар атаковал в прыжке, и классовый талант «Берсерк», срабатывающий раз в минуту. Нижние кнопки отвечали за бег и танец. Варварский танец Егору не понравился: два притопа, три прихлопа, стук кулаками по могучей груди, рык - и так по кругу.

Кроме того, кнопка удара, как оказалось, отвечала также за сбор лута и взаимодействие с предметами и NPC.

«Ну, жить можно. Поехали! - весело сказал себе под нос Егор. - С остальным будем разбираться по ходу пьесы».

- Ты что, ставишь спектакли? - поинтересовалась проходившая мимо золотоволосая девушка. Ее звали Мико, а голос звучал несколько пискляво. - И на чем ты собрался ехать? В песочнице не найти верховое животное!

Егор сообразил, что его слышат - микрофон работал.

- У нас это называется топтобус, Мико, - ответил он и зашагал на месте. - На нем я и поеду. Топ-топ-топ.

Мико посмотрела на него как на идиота, хмыкнула, вздернула носик и пошла дальше.

У непися в латных доспехах он взял свой первый квест - зарегистрироваться в мэрии. Там получил первые десять

очков опыта, карту городка и задание определиться с ремеслом. Выбрал «Горное дело», как планировал. Крафтовые профессии ему были ни к чему, а прочее собирательство, вроде «Шкуродера» или «Травничества» нравилось меньше.

Прямо в мэрии его бесплатно экипировали инструментом:

Старенькая кирка

Урон: 1-2.

Прочность: 9/10.

- Да, старенькая, - признал интендант. - Надолго не хватит.

- И что делать, если сломается? - спросил Егор, скорее размысля вслух, но интендант неожиданно ответил, и это поразило парня куда больше, чем синхронный перевод с японского.

- Можно оплатить ремонт у кузнеца. Но с каждым разом прочность будет снижаться и когда упадет до нуля, вещь разрушится окончательно.

«Вот, значит, как здесь экономика работает! - понял Егор. - Вещи ломаются, и игроки постоянно в поисках новой или запасной экипировки...» Выждав немного, интендант понял, что больше вопросов не будет и занялся своими делами. Егор направил перса в другой зал.

По пути его осенила другая идея. Хлебнув кофе, он заговорил в микрофон, максимально приблизив перса:

- Эх, жизнь моя жестянка...

Догадка оказалась верной, персонаж говорил вместе с Егором, губы двигались, правда, не очень синхронно, но определенно показывая, что дикий варвар издает ртом звуки. Осталось понять, могут ли другие игроки догадаться, что он играет без погружения, но это не срочно.

Куда больше проблем было от западавшей кнопки геймпада. Как назло, это была та самая, что отвечала за взаимодействие с миром, а потому двери за Гором постоянно закрывались, столы двигались, персонаж по пути садился на любой попавшийся в крестик прицела стул или скамейку и вступал в диалог с каждой неписью или игроком.

При этом были и спецэффекты: Гор не мог устоять на месте, прыгал, совершал кувырки, выпады и уклонялся от невидимых противников. Иногда сам по себе запускался танец.

Комментарии, отпускаемые игроками при виде дергающегося персонажа, поначалу веселили Егора, потом стали бесить. Кому приятно слышать вслед: «Идиот», «Придурок», «Да свали ты уже нахрен!» - и это еще в зацензуренном переводе.

«Завтра же разберу геймпад и приведу кнопки в порядок!» - твердо решил Егор. Заниматься этим в полутьме было затруднительно.

С такими мыслями он вернулся к квестгиверу, сдал задание на получение инструмента в обмен еще на десять очков опыта. «Ракуэн», казалось, награждал за любой чих, но, вполне возможно, лишь поначалу, чтобы подсадить игрока.

Уровень: 1. Очки опыта: 20/100.

Радушный мэр, умудрявшийся одновременно общаться со всеми игроками, отправил Гора на первое боевое задание: сократить популяцию грызунов.

Нехорошие предчувствия Егора по поводу рутинного подай-принеси, убей столько-то кроликов, сходи на лесопилку и помоги дровосекам, сбылись. Следующие три часа он дробил черепа и ломал кости юрким хомякам, зубастым кроликам, зачистил стаю мелких волков, досаждавших лесорубам, отнес горячий обед на лесную заставу и вернулся оттуда с запиской для некой вдовушки Эльзы.

За все это время он наткнулся только на одну медную жилу, выросшую посреди луга. Добыча оказалась примитивной: стучи себе киркой, пока «прочность» жилы не просядет до нуля, и лутай рандомное количество меди. Игровая подсказка дала информацию, что конкретно из этой скудной жилы может выпасть два-пять кусков руды с крайне низким шансом какой-нибудь самоцвет.

Начать добычу «Медной руды»?

Это было муторно и скучно: прожал X, ждешь, пока пройдет анимация замаха персонажа, удар, стук металла о камень, а шкала прочности даже не подернулась. Повторить.

Благо кнопка западала. Егор просто отложил геймпад, засек мысленно время и пошел на кухню, чтобы налить себе еще кофе. А когда вернулся, жила была почти разбита. Гору для этого пришлось нанести примерно триста ударов, что заняло почти пять минут. Хорошо хоть все заедавшие кнопки, отвечавшие за прыжки, уклоны и прочие выпады, не срабатывали в процессе добычи руды. Игровая механика делала персонажа в этот момент беззащитным, он словно застыпал на месте, а кнопки движения не работали. В этом преимущество игроков в капсулах было неоспоримым - у них подобных ограничений не наблюдалось.

На месте разбитой жилы проявился лут в виде куска руды. Видимо, показатель удачи реально был важен - Гор получил не просто наименее возможное количество руды, ему достался всего один кусок руды. И, понятно, ни одного самоцвета. Зато показатель прочности «Старенькой кирки» снизился на единицу:

Прочность: 8/10.

В общем, возвращался в город Егор в совсем не радужном настроении, решив добить до левелапа и

заканчивать на сегодня. Тем более спать хотелось смертельно.

Новый уровень ему удалось взять вместе с последним встретившимся по пути кроликом у городской стены. Квест на ушастых был уже сдан, и убил его Егор не только из-за опыта, но и из чувства личной неприязни - крови кролики из него попили немало, нападая паками. Единица опыта, капнувшая в копилку, погрела душу - с последним визгом моба персонажа окунато вспышкой света, а по экрану телевизора снизу вверх проплыли крупные строчки:

Вы достигли нового уровня!

Уровень: 2.

Сила: +2.

Очки характеристик: +1.

Очки умений: +1.

Сворачивая челюсть, Егор зевнул так широко, что на мгновение прикрыл глаза, а когда проморгался, увидел, что на месте гибели агрессивного кролика лежит первый, не считая куска руды, его лут в «Ракуэне». Гор быстро поднял вещь, открыл инвентарь и навел курсор на покрасневший слот. Всплыло окошко описания:

Кирка

Предмет не идентифицирован.

Идентифицировать? Стоимость: 100 кристаллов.

Егор, поначалу обрадовавшись - как же, магическая шмотка! - разочарованно вздохнул. Сто кристаллов - это столько же долларов. За три часа он заработал единственный кусок руды, стоимость которого - крис за стак из сотни.

Никакого пута из хомяков, кроликов и волков не выпало, возможно, из-за отсутствия нужного ремесла.

В сухом остатке итог неутешительный. Скорость заработка: один цент за три часа, негусто. Мелькнула шальная мысль задонатить на идентификацию, но даже если бы были деньги, тратить их на пиксели глупо. Тем более что это просто кирка, пусть даже с бонусами. Ну, станет он долбить руду в три раза быстрее, не за триста ударов, а за сто, и что? Он и так не парится особо, заевшая кнопка сама за него все делает.

- Куплю не глядя за тридцать крисов, - услышал Егор хриплый голос в наушниках.

Это сказал непонятно как оказавшийся рядом игрок с ником Проклятый Воин. Егору показалось, что он ослышался. Его персонаж тем временем прыгнул, кувыркнулся в сторону и рванул с места.

- Не убегай! - донеслось сзади. - Пятьдесят! Ну же! Гор, куда ты?

Егор и сам не знал, куда бежит персонаж. Пятьдесят крисов за вычетом комиссии разработов обернутся для него сорока пятью баксами - хватит оплатить свет! Но нужно-то больше!

- Может, сто? - сказал он в микрофон.

- Договорились! - обрадовался Проклятый Воин. - Лови трейд!

Варвар остановился. К нему подошел воин с огромным двуручным мечом на спине. На треть экрана открылось окно обмена в два столбца. Сверху левого было написано «Гор», правого - «Проклятый Воин». С хрустальным звоном в столбце воина появилась иконка кристаллов количеством 100.

Егор открыл инвентарь и перетащил в свой столбец найденную кирку. Столбик Проклятого Воина заморозился, фиксируя его вклад в сделку. Егор навел курсор на кнопку «Подтвердить обмен», и тут его варвар начал танцевать, а потом резко побежал. Окно обмена исчезло, вслед раздались

проклятия, Егор засуетился, пытаясь вернуть контроль, а когда вернул, увидел сообщение:

Проклятый Воин занес вас в черный список.

С криком, полным ярости, сорвавшийся партнер по сделке атаковал Гора.

Глава 3

Причины злобы Проклятого Воина Егор так и не понял. Обмен отменился, когда Гор побежал и удалился от несостоявшегося партнера, а значит, и его деньги остались при нем. Что же заставило того настолько бурно среагировать? Может, в сердце юного (наверное) японца вселилась вполне конкретная русская жаба?

Впрочем, если Проклятый Воин думал, что его атака в спину станет для Гора сюрпризом, то ошибался так же, как неискушенный турист в тайском массажном салоне. В детстве Егор любил играть в Diablo IV, а потому давно выставил камеру максимально высоко, видя, что происходит в двадцати метрах за спиной персонажа.

Он прожал блок, который сработал как парирование - персонаж выставил дубину, отражая удар широкого волнистого лезвия двуручного меча. Быстрый взгляд на профиль Проклятого Воина показал, что тот реально воин, только не стандартного класса, а эпического: «небесный воин 3 уровня». Может быть поэтому, а может, из-за того что противник был выше уровнем, атака прошла.

Проклятый Воин нанес вам 8 единиц воздушного урона.

- Ха-ха! - смех противника система не переводила, и без того было понятно и прозвучало злорадно.

Вот черт! Дубинка парировала урон от меча, но от его лезвия отделилась волна спрессованного воздуха, повторяющая очертания оружия, которая спокойно прошла сквозь дубину и ударила Гору в грудь. Хлынувший фонтан крови отметил место урона. Похоже, против Проклятого Воина блок не поможет.

«Надо бы отключить логи», - раздраженно подумал Егор. Огромные буквы, всплывающие в разгар боя по центру экрана, мешали, но корень злости был в другом - этот гад

покусился на шанс Егора устроить матери нормальный Новый год!

За несколько часов игры он успел понять, что в «Ракуэн» после смерти игрок терял все, что имел. Выпадало и надетое, и то, что в сумке. Довелось понаблюдать со стороны за ганкерами - еле ноги унес. Видимо, так разрабы компенсировали редкость лута и обеспечивали круговорот шмотья и капитала в экономике игры. С другой стороны, должна же быть хоть какая-то возможность защитить нажитое? Иначе какой смысл в донате? Купил легендарку за миллионов тыщи и слил ее каким-то ганкерам? Но думать об этом было не время.

А время было... УКЛОНЯТЬСЯ! Уклонения выглядели просто и выполнялись мгновенно: персонаж чуть приседал, делал приставной шаг в сторону, и атака противника уходила в пустоту. Егор дважды прожал левый шифт геймпада - Гор сделал два приставных шага влево, меч воина вонзился в землю.

Используя беспомощность противника, Егор быстро прожал режим берсерка и нанес «Удар сверху». Корявая дубинка опустилась на шлем воина:

Вы нанесли 2 единицы физического урона Проклятому Воину.

- Что? Две единицы урона? Ой, не могу! - насмехался воин. - Иди сюда, клоун, я покажу твое место!

Шкала жизни противника даже не колыхнулась, так как его общее количество жизни равнялось 120. Уклоняясь от последующих атак, Егор бросил взгляд на плашку здоровья над своей головой: та была еще зеленой.

Гор, очки жизни: 41/50.

Единицу отнял кролик, подаривший магическую кирку. «Сбежать?» - подумал Егор. До города рукой подать, но идея ушла, как пришла, потому что кроме злости в сердце зародилось что-то другое.

- Дерись как мужчина, трус! Прими честный бой! - злился Проклятый Воин, промахиваясь раз за разом.

Азарт? Кураж? Егор осознал, что, как бы неистово Проклятый Воин ни атаковал, благодаря уклонениям, Гор успешно избежал всех ударов, даже тех воздушных, что магически били в ту же точку, куда и меч. Противник, похоже, вкатил все в силу и выносливость, из-за чего двигался медленнее варвара и не успевал уходить от его атак. Егор подумал, что его уклонения нажатием одной кнопки, может быть, и дают преимущество против игроков в полном погружении, но зато те лучше владеют телом. Просто конкретно этот воин, видимо, не умел отступать и был слабоват в ловкости.

Егор не видел вражескую шкалу бодрости, но подозревал, что воин, затрачивая энергию на бесплодные специальные атаки, устает. Уклонения же не отнимали ничего, и более того, после промаха воин на секунду замирал, увлечененный инерцией.

Сделав очередной уклон, Егор тут же повернулся к противнику и зажал кнопку стандартной атаки.

Контратака: +25% к урону!

Критический урон! Вы нанесли 8 единиц физического урона Проклятому Воину!

Охотник обернулся жертвой. Егор, чувствуя, как вспотели ладони, врубил режим берсерка и попер буром на ганкера. Он молча жал на кнопки, сосредоточенно отслеживая каждое движение воина.

- Дерешься, как шлюхин сын, - выругался тот. - Твоя мать точно была подстилкой в дешевом борделе!

Геймпад жалобно хрустнул в руках Егора, но парень отогнал эмоции, видя перед собой только текстуру травы, смутные силуэты по краям экрана, неистовую фигуру воина и своего персонажа в центре. Вот Проклятый Воин сделал выпад, одновременно заводя меч за спину, и по широкой дуге ударили по ногам Гора. На середине траектории Егор нажал на «Атаку сверху»...

Гор подпрыгнул, пропуская меч под ногами, и сверху врезал дубиной по башке воина. Успешно! Лязг вминаемого металла чужого шлема стал лучшей музыкой для ушей. Еще минус шесть очков здоровья у воина. Удар в плечо, уклон, кувырок и острием в живот! Минус семь очков!

«Жаль, не вижу выражения его лица», - подумал Егор, отходя на безопасную дистанцию.

Тем временем вокруг сражающихся собралась небольшая толпа, и теперь даже реши Егор сбежать, ему бы это не удалось.

- Я смотрю, у тебя есть кишки, чтобы бросить мне вызов? - рявкнул Проклятый Воин. Похоже, он все еще не считал Гора равным противником - новичка в варварской набедренной повязке и с корявой дубиной. Сам воин был облачен в латы, может, обычные, но полностью закрывающие тело и здорово повышающие параметр защиты. - Но все равно ты лишь лягушка на дне колодца!

До истечения «Берсерка» воин больше не пропустил ни одного удара, начав вести себя осторожнее. Он будто прочитал мысли Егора, перестал атаковать, отступил назад, достал крошечный флакон зелья здоровья и выпил. Жизнь его полностью восстановилась. Егор, глядя на это, издал возглас разочарования, ведь он успел снести врагу почти треть!

- Какое бесстыдство! - воскликнул кто-то в толпе. - Этот Проклятый Воин на уровень выше бедного варвара и не может выиграть честно!

- Он в своем праве! - ответил кто-то, наверняка имеющий отношение к Проклятому Воину.

- Я разорву его жилы, разрушу тело и спляшу на трупе! - зарычал воин и бросился в атаку, не переставая орать: - Я растопчу его, словно муравья!

Язвительный комментарий, брошенный из толпы, сыграл Егору на руку. Проклятый Воин, казалось, забыл, что такая осторожность: коршуном налетел на Гора, используя по откату все свои таланты. Их оказалось больше, чем у варвара, и один стал сущим наказанием: воин резко срывался с места и врезался плечом, облаченным в латный доспех, так, что Гора станило на три секунды.

Жизнь утекала. Оставалось около тридцати процентов, когда Проклятый Воин понесся к Горе в очередном рывке. «Два... раз... - начал считать Егор. - Уклонение!»

Во время рывка воина существовал момент, когда можно было успешно уйти из зоны поражения - противник просто не успевал сменить направление. Расчет сработал: промазав, воин встал на одно колено и замер. Пора! Егор активировал «Берсерка» и сам бросился в атаку на раскрывшегося врага.

Проклятый Воин схлопотал «Ударом сверху» по затылку, но этим атака Гора не ограничилась. Запавшая кнопка X довершила начатое, Гор быстро раскрутил дубину и обрушил ее на спину Проклятого Воина в серии ужасных ударов, от которых ноги воина вбило в землю по колено.

Контратака! +25% к урону!

Критический урон! Вы нанесли 9 единиц физического урона Проклятому Воину!

Вы открыли новый прием «Гнев варвара»!

«Гнев варвара»: ваш персонаж наносит молниеносную серию сокрушительных ударов (не менее трех или до блокировки соперником) с удвоенным уроном.

Вы нанесли 37 единиц физического урона Проклятому Воину!

- Этот Гор... парень действительно интересный... - в полной тишине раздался чей-то девичий голосок.

Оклемавшийся Проклятый Воин зарычал так, как делают плохие парни в старых фильмах про кунг-фу. С этого момента гнев, кажется, застил ему глаза - он начал драться просто и бесхитростно, и Егор даже заскучал, механически уклоняясь и тут же нанося ответный удар. Второй раз за бой использовать зелье лечения воин не мог, а потому оставалось просто довести сражение до конца, не входя в раж и не подставляясь. Здоровья у Гора оставалось воину на два-три удара, а потому тот отчаянно рвался хоть раз дотянуться до юркого варвара.

- Хрен тебе, накося-выкуси! - крикнул Егор, в очередной раз успешно уйдя с линии атаки и провожая спину врага тычком дубиной. Сделав это, он быстро глянул в сторону маминой комнаты, надеясь, что не разбудил.

- Сам давись своим васаби! - Проклятый Воин не остался в долгу и разразился многоэтажным матом, закончившимся неожиданным выводом: - Твоя голова сделана из дерьма!

Егор подозревал, что перевод в обе стороны сработал слишком уж дословно, но эти мысли промелькнули за долю секунды, смазанные куражом близкой победы.

«Тарц!» - будто скалкой стукнули о тазик. Обычный удар стал добивающим. Дубина врезалась в плечо Проклятого Воина, и тот рухнул замертво.

Вы нанесли 3 единицы физического урона Проклятому Воину!

Проклятый Воин (небесный воин 3 уровня) убит: +10 очков опыта.

Уровень: 2. Очки опыта: 10/200.

Достижение разблокировано! Одержав победу в поединке с другим игроком, вы показали себя воином, с которым стоит считаться.

«Рубака 1 ранга»: +1% к урону против игроков. Для достижения следующего ранга одержите еще 9 побед в боях против игроков.

Достижение разблокировано! Вы одержали победу над игроком, чей уровень выше вашего!

«Сильный духом 1 ранга»: +1% к защите против игроков. Для достижения следующего ранга одержите еще 9 побед в боях против игроков, чей уровень выше вашего.

Егор тут же сгреб проявившуюся сферу лута, пока добрые люди не растащили имущество павшего товарища. Тело Проклятого Воина оголилось, оставшись в одних трусах, а потом и вовсе исчезло.

Хрустальный звон сообщил о пополнении баланса кристаллов: +360! Егор неверяще уставился в цифры, губы медленно растянулись в улыбке. Триста баксов! За ночь! В голове закружились мысли о хорошем подарке для мамы, ее любимых сладостях, о новой обуви... Нет, сначала надо довести дело до конца.

Не обращая внимания на то, что происходит вокруг, он нетерпеливо залез в инвентарь и трясущимися руками кое-как довел курсор до кнопки «Вывод кристаллов». Тот дергался, ерзал, а за прозрачным фоном интерфейса было видно, как толпа сужает круг, подходя все ближе к Гору и бурно обсуждая произошедшее.

- Эй! Ты оскорбил моего друга, Проклятого Воина, и ответишь за это! - К Егору, явно красуясь, подошел маг шестого уровня в темно-синем балахоне. Он баюкал в руке файрбол. - Твои кишki позеленеют от сожаления, ублюдок!

Увидев и услышав это, Егор запаниковал. Ему, наконец, удалось прожать кнопку вывода денег, принять условия, поставить галочку под длинным полотном какого-то текста и вбить максимальную сумму: 100 кристаллов в 100 долларов, с учетом комиссии разработчиков 110.

С шорохом банкнот деньги ушли. Жаль, что остальные он, похоже, потеряет. Как уклоняться от самонаводящихся

файрболов - довелось уже видеть магов в бою, - Егор не представлял. «Хоть посмотрю, что за кирка выпала», - грустно подумал он, спеша навести курсор на добычу в инвентаре:

Кирка

Предмет не идентифицирован.

Идентифицировать? Стоимость: 100 кристаллов.

Егор нажал X, принимая условия. Быстро заполнил шкалу прогресса идентификации, занявший три секунды.

- У тебя, падаль, два пути. Умереть как мужчина, приняв бой, или сдохнуть как свинья в мясном цехе, визжа и пытаясь сбежать! - Маг по имени Огонбат терял терпение. - Ну? Считаю до трех... Один!

Слот, в котором лежала кирка, вспыхнул золотыми переливами и приобрел ярко-багровый цвет. Всплыло описание предмета:

Первозданное кайло хозяйки Медной горы

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 1-2.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 0.

Прочность: 777/777.

- Два! - крикнул маг Огонбат, и его отсчет поддержала возбужденная толпа.

«Первозданка!» - Егор покрылся липким потом, осознавая, что если худшая из магических вещей, зеленая,

была куплена боссом Жеки за 500 евро, то эта штука наивысшего грейда точно стоит каких-то совсем немыслимых денег. И он сейчас так просто ее пролюбит?

- Три! - торжествующе объявил Огонбат, запуская файрбол.

Уже видя, как его и так почти убитый Проклятым Воином персонаж горит, Егор чудом успел с первой попытки нажать на кнопку «Аукцион» и перетащить туда «Первозданное кайло хозяйки Медной горы».

Выставите начальную стоимость лота: ...

Проявилась виртуальная клавиатура. Егор судорожно довел курсор до ближайшей цифры и лихорадочно зажал кнопку X: 5555555555555555.

Успел нажать: «Выставить лот на продажу за 5555555555555555 кристаллов», - за мгновение до того, как еще один файрбол влетел в его тушку. Или ему показалось, что успел.

Экран потемнел, и на черном фоне строчка за строчкой медленно угасали ярко-красные буквы:

Огонбат нанес вам 12 единиц огненного урона!

Ваш персонаж (Гор, варвар 2 уровня) убит.

Воскрешение возможно через: 00 часов 59 минут 57... 56... 55...

Это ваша первая смерть за сегодня.

Желаете воскресить персонажа в ближайшем городе прямо сейчас за 5 кристаллов?

Ваш текущий баланс: 0 кристаллов.

Желаете пополнить баланс кристаллов?

Егор не желал. Чувствуя, как рвется сердце из груди, он молча поднялся, вырубил телек и пошел спать.

Глава 4

Сон был беспокойным, а когда с утра завозилась мать, лежать дальше и вовсе стало невозможно. Егор нехотя поднялся и пошел умываться. Ночной марафон в «Ракуэне» воспринимался как сон, пока не щелкнуло: он же успел вывести деньги!

За завтраком Егор проверил смартфон, но сообщения о поступлении на карточку пока не было. Так что радовать мать раньше времени не стоило. Кто его знает, что там, получится ли. Аккаунт-то у него демо, разрабы вполне могут отменить транзакцию, с них станется. Вообще, Егор отнесся к этому крайне недоверчиво. Ну не бывает такого, чтобы за пиксели тебе деньги платили. Вот наоборот, это сколько угодно...

Выйдя на балкон, он с некоторым сожалением посмотрел на давно не использованную, забившуюся свежим, выпавшим за ночь снегом пепельницу. Курить хотелось страшно, психологически от вредной привычки окончательно избавиться пока не удалось. Несколько раз втянув в легкие обжигающие морозный воздух, Егор поежился и позвонил Женьке.

- Привет, Гор, - бывший сокурсник долго не брал трубку, а ответив, говорил быстро и нетерпеливо: - Что там у тебя? У меня на работе завал, времени совсем нет, опаздываю...

- Извини, что отвлекаю, Жек. Один вопрос: деньги долго из «Ракуэна» выводить?

- О, решился-таки? Одобрям-с! Выводятся моментально, а вот поступают по-разному. Зависит от твоего банка, но в среднем три-пять рабочих дней. А что?

- Да так, прикидываю, что да как...- неопределенно ответил Егор. - Ладно, спасибо за инфу.

Он уже собирался отключиться, когда услышал из динамика голос Жеки:

- Погоди! У тебя какие планы на вечер?

- Да никаких. - Вообще-то, Егору в ночь надо было в салон, но говорить об этой работе он постеснялся. - А что?

- Короче, у нас вечером корпоратив в «Капризе», знаешь? Это такой ресторанчик на набережной, возле памятника Достоевскому. Не хочешь поучаствовать?

- Э... Каким боком я и ваш корпоратив?

- Да я, короче... - Жека замялся. - Короче, с девушкой своей неделю назад расстался, новой не обзавелся. А оплатил как за «плюс один». Деньги уже не вернуть, так что зову тебя. Давай подгребай к восьми вечера, заодно о «Ракуэне» расскажу. Ну и с шефом познакомлю, у нас в отделе с нового года вакансия младшего юриста освобождается, Катюха в декрет уходит. Ну что, придешь? Там, говорят, целого поросенка запекут, шашлыки еще...

- Спасибо, приду, - ответил Егор. Вряд ли, конечно, но с Жекой лучше не спорить. Проще согласиться, а потом сослаться на что-нибудь и не пойти. - Ага, на связи.

И только закончив разговор, понял, что пойти хочется. Чихать Егор хотел на корпоратив, но возможность узнать об игре побольше того стоила. Понятно, есть гайды, есть форумы, но, может, Жека знает что-то неочевидное? Вроде маленьких хитростей, которыми никто не спешит делиться?

Была еще одна причина идти на корпоратив, признаваться в который Егор стеснялся даже себе - можно нормально пожрать! Салаты, мясо, фрукты! Запеченный поросенок и шашлыки! Он сглотнул, покраснев от таких мыслей. Черт, да маме тоже можно было бы прихватить чего-нибудь вкусного! Кусок торта, например, пару мандаринов...

Но идти было не в чем. Костюм-то есть, но кроссовки к нему не наденешь, а ботинки... Стыдно в таких на праздник идти - затертые, побелевшие от химии, которой посыпали дороги, с выцветшими шнурками...

После завтрака он помог матери добраться до дивана, включил ей телевизор, по которому уже вовсю шли новогодние фильмы, а сам уселся за ноут, чтобы проверить профили на биржах фрилансеров. «Есть!» - обрадовался он,

увидев новый заказ на курсовую по «Правотворчеству». Платили негусто, но тема легкая, писанная-переписанная. Егор принял заказ и засел за работу...

К обеду он закончил, получил оплату и собрался в магазин. Холодильник опустел, нужно было купить чай, сахар, гречку и конфет на развес. Мама была сладкоежкой, и отнимать у нее последнюю радость бесчеловечно.

«Треть-брень!» - звякнул дверной звонок, когда Егор уже был у двери.

За порогом стояла раскрасневшаяся от мороза тетенька в меховом полуушубке и с папкой в руках. Она тяжело дышала.

- Переверзевы тут? Тридцать шестая квартира?

- Да. Здравствуйте... - Егор хмуро смотрел на тетку, догадываясь о цели визита.

- Оплачивать свет будем? Или резать?

- Я могу оплатить часть...

- Оплачивайте, - кивнула тетка. - Но отключить все равно придется. У нас отчетный год заканчивается, если вас, должников, не трясти, так и будете резину тянуть до китайской Пасхи.

- У нас есть деньги, я зарплату жду, до конца недели поступит, сразу оплачу.

- Знаешь, что, парень? У меня ноги не казенные, по этажам пешком туда-сюда ходить. В пятницу короткий день, так что до вечера не оплатишь, будете хороводы под елкой в темноте водить, ясно? - Она обернулась к стоящему за спиной мастеру. - Руби нахрен, задрали!

- Ну будьте людьми! - взмолился Егор. - У меня мать больная лежит, ей уход нужен, лекарства. Я на трех работах... Зарплату четвертый месяц не платят! Вот-вот... Новый год же, праздник!

- Погоды! - сказала тетка мастеру, остановив его за плечо. Повернулась к Егору. - Послезавтра, Переверзев. У тебя два дня.

Горячо поблагодарив сотрудницу городской электросети, Егор долго растерянно сидел в прихожей, лихорадочно обдумывая варианты. Близких родственников никого не осталось: отцовские сами куковали где-то в глубинке, перебиваясь с хлеба на воду, а мать перестала общаться с родней, выйдя замуж за отца. Чем-то он им не понравился.

«Так, пройдемся спокойно по всем вариантам», - подумал Егор. Позвонил шефу бригады по перевозкам, но тот ответил, что у них полный комплект. Егора звали, только если кто-то выпадал, на замену. Деньги нестабильные, небольшие, зато сразу и налом.

Позвонил знакомой секретарше с основного места работы, чтобы узнать, как с зарплатой.

- Егор, ты же вчера только был! - воскликнула она. По голосу она показалась Егору подвыпившей. - Ничего не изменилось, народ в офисе прям квасит вместо корпоратива. Работы нет, денег нет, начальство разъехалось по отпускам. Приходи, если хочешь...

Поблагодарив за приглашение, Егор отключился. В салоне, где он работал ночным сторожем, платили вовремя и вроде бы даже обещали начислить за декабрь до Нового года. На эти деньги можно было рассчитывать, главное, чтобы они поступили до четверга. На эти или на те, что поступят от «Ракуэна».

Друзей, которые могли бы дать в долг, он обзвонил еще вчера. У всех было туго, у всех кредиты, а у кого-то еще и семьи, дети. Эх...

С тяжелым сердцем он тратил заработанную мелочь на продукты. С нею на карте он чувствовал себя увереннее... А тут - бац! - накупил впритык и снова без копейки. На корпоратив он, еще раз подумав, решил не идти. Правда, Жеку не предупредил, решив позвонить ближе к мероприятию и сорвать что-нибудь. А то начнет уговаривать, и придется признаться, что Егору тупо нечего надеть. Совсем унижительно получится.

С домашними делами управился за час. Когда было хреново, спасали уборка и готовка, отвлекали от дурных

мыслей, а в чистоте и настроение лучше. Прибрался, помыл полы, отправил белье в стирку, приготовил обед, накормил мать и рассказал ей про корпоратив.

- А сходил бы, Егорка, - сказала она. - Чего ты дома со старухой сидишь? Женя, глядишь, с начальством познакомит, представит тебя. Может, девушку интересную встретишь, а?

- У меня ж смена в салоне, мам.

- Так это ж с одиннадцати только! Успеешь!

Не став говорить матери ничего про прохудившиеся ботинки и так ничего и не решив, он помыл посуду и задумался. Пятый час, до смены в салоне еще куча времени, чем бы заняться?

Телевизор смотрела мать, и тогда он решил попробовать подрубить «плойку» к ноутбуку. Удалось. Егор запустил «Ракуэн» и подключился к серверу. Экран загрузки сменился миром «Ракуэна».

Ваш персонаж (Гор, варвар 2 уровня) воскрешен на кладбище Лунного приюта.

На вашего персонажа наложен штраф за смерть - 10 очков опыта.

Егор увидел своего варвара, зябко поеживающегося на кладбище городка со странным названием Лунный приют. Место казалось мрачным и мертвым. Завывал ветер, лучи солнца не проходили сквозь системно наложенный фильтр, и все вокруг выглядело темным, даже несмотря на яркое солнце и чистое небо. Длинные тени двигались, прыгали вне всякой логики, учитывая, что источник света никуда не двигался, а на кладбище не было ни единой живой души, кроме одного голого, в грязной набедренной повязке, варвара.

Возможно, игроки воскресали на кладбище в одиночку. Возможно, под каждого создавалась своя копия погоста, Егору это показалось удачным решением. Только что воскресший игрок всегда беззащитен, и нужно время, чтобы оклематься

после смерти, как-то осмыслить все без пасущихся на точке респа ганкеров...

Инвентарь и баланс кристаллов были обнулены, как карточка Егора. Все слоты экипировки тоже пустовали: выпала и дубинка, и звериная шкура. Голые игроки в подгузниках, бегающие по Лунному приюту, были не редкостью, но практически у всех имелись деньги, чтобы тут же вернуть шмотье. В большинстве случаев ганкеры не заморачивались и скидывали награбленное вендорам, у которых можно было выкупить свои вещи, если успеть. Вендоров в песочнице Егор видел, их трое: бронник, оружейник и барахольщик. Последний как раз торговал не только всякими зельями и едой, но и одеждой для новичков. Стандартный комплект: штаны, рубаха да простейшее оружие, - стоил всего-то три кристалла. Но у Гора не было и этого.

Егор открыл аукцион, втайне надеясь, что какой-нибудь сумасброд выкупил его кайло, но нет, вот оно: «Первозданное кайло хозяйки Медной горы», не выкуплено. И что с ним делать? С таким уроном толку от него нет, а потерять боязно. «Ладно, пусть пока тут висит», - решил Егор. А потом он что-нибудь придумает, может разберется, где игроки хранят личные вещи и деньги.

С этими мыслями он не спеша направился к выходу с кладбища. То, что оно являлось неким подобием инстанса, подтвердилось, когда он оказался снаружи. Изображение мигнуло, подгрузился основной мир, и Егор увидел тропинку, ведущую к городку. Быстро созревший в голове план был простым: взять какой-нибудь квест с денежной наградой, постараться выполнить, на вырученные деньги купить дубинку и дальше заниматься фармом.

Но планам было не суждено сбыться. Не из-за каких-то внешних обстоятельств, а только из-за новой открывшейся Егору возможности. Пока он бродил по оживленным улицам, его рандомно западавшие кнопки произвели нужную комбинацию нажатий, и персонаж ушел в стелс. «Ду-у-ум...» - донеслось из геймпада. Картинка на экране чуть поблекла, отображая смену режима.

Варвар пригнулся, поджал колени и изобразил крадущегося слона. Фигура Гора стала чуть прозрачна. Зрелище было забавным. Рядом, попав в перекрестие прицела, как раз показался какой-то прохожий, и у кнопки X появилось новое предназначение. Над крестиком прицела появилось:

Кража. Вероятность успеха: 0,001%.

Ничего красть Егор не рискнул. Вместо этого, почесав затылок, полез в настройки и промотал список команд управления до подраздела «Персонаж в режиме незаметности». Для стелса требовалось зажать два верхних шифта одновременно. «Интуитивно так...» - хмыкнул Егор.

Из списка команд выяснилось, что варвар, хоть и не рога, но умение (или хотя бы попытка) стелса доступна любому. А вот насколько будет эффективно, зависело уже от класса и показателя ловкости. Ну и, наверное, от удачи.

Имелись в режиме стелса и другие возможности: взлом, удар в спину с тройным уроном, оглушение. Все это было интересно и раскрывало «Ракуэн» по-новому, да и вообще, в игре обнаружилась полноценная внутренняя энциклопедия. Оказалось, что незаметность лучше всего прокачивать в тени или сумраке, находясь рядом с противниками. Ловкость хорошо разрабатывалась при использовании акробатических приемов: прыжков, кувыроков, лазанья по стенам и деревьям, а также при уклонениях в бою. Сила прокачивалась тасканием тяжестей, и для этого в песочнице даже существовала тренировочная площадка. Развивать так физические параметры было долго, нудно и крайне неэффективно, но это, если самому всем заниматься. А если это делает твоя виртуальная тушка...

Не выходя из стелса, Егор поперся на тренировочную площадку. Люди, видя крадущегося пританцовывающего варвара, равнодушными не оставались:

- Дебил, мы тебя видим!

- Ой, кто это такой весь незаметный? Ха-ха-ха!

- Трусы подтяни, танцор!

«Шут гороховый, штучный экземпляр, - подумал Егор. - Любим, умеем, практикуем!»

Управляя персонажем, он старался не задевать прохожих. Народ в «Ракуэне» как-то остро реагировал на него, не то что в жизни. Вроде бы в Америке бомжи чуть ли не посреди улицы ссут и песни поют, и ничего, люди просто мимо проходят. А тут прям в центре внимания...

Пройдя в стелсе весь городишко, Егор добрался до цели. Тренировочная площадка пустовала. Полоса препятствий, сложенные штабеля бревен, манекены. Рядом Егор увидел какого-то перца, молотящего деревянную куклу с перекладиной вместо рук. От той отлетали цифры урона.

Полистав энциклопедию, Егор прочитал, что в тренировочных боях с манекенами можно прокачивать специальные умения и атаки, вроде его «Берсерка» и «Удара сверху». Но занятие это крайне неэффективное - чтобы поднять уровень приема с первого на второй, требуется нанести миллион очков урона. Прикинув цифры, Егор хмыкнул. Ну да, триста-четыреста тысяч ударов, по три секунды на каждый - примерно двести восемьдесят часов.

Нет, спасибо. Понятно, что разрабы хотели угодить всем. И тем, кто за такую прокачку через тренировки, и тем, кто хочет быстрого развития и готов платить - для них есть бойцовские школы, учителя, да и очки умений, выдаваемых за каждый новый уровень, никто не отменял.

Кстати, очки! Егор открыл профиль. Да, в наличии по очку характеристик и умений. Посмотрев описания следующих уровней, Егор прикинул возможный эффект. С математикой он дружил. «Берсерк» дает 30% усиления на 10 секунд раз в 3 минуты, второй уровень прибавит 5%. Лучше влить ловкости и усилить «Удар сверху». Первая повысит шансы на крит, второй вместо 120% обычного урона станет наносить 130%, вот только использовать его можно раз в 3 секунды, а не раз в 3 минуты, как «Берсерка»...

Нет, все-таки надо погонять на калькуляторе. Очкис распределить всегда успеется. Может, и ловкость ему не нужна? Он и гайды-то не читал пока, и с Женькой не поговорил.

Егор закрыл профиль и направил варвара к штабелям бревен. И все, не выходя из стелса. Варвар, визуально напрягаясь и обливаясь потом, ухнул и поднял одно бревно. Ага, это опять Х сработал.

Персонаж, не выпуская из рук бревна, снова начал танцевать. Учитывая, что он при этом стоял на полусогнутых и ссгутившись, типа в стелсе, выглядело это забавно.

В дверь позвонили. Оставив геймпад на столе рядом с ноутбуком, Егор пошел открывать. Глянул в глазок - соседка сверху, вредная бабка с бессонницей и ночных хождениями. От ее топота гремела посуда и тряслась люстра, но соседка своих косяков не видела, только чужие. Егор ее, честно говоря, недолюбливал.

- Здравствуйте, Елизавета Павловна, - поздоровался он, открыв дверь.

- Ой, Егорушка, слава богу, дома ты! А мне помощь нужна! Поможешь бабушке?

Егор мысленно вздохнул, но кивнул.

- Кто там, Егорка? - крикнула мать из гостиной.

- Я это, я, Тамара Михайловна, - крикнула соседка, заглядывая в дом. - Помощь Егорушкина нужна...

Так они перекрикивались, пока Егор не выяснил, что на улице скользко, а бабе Лизе нужно в аптеку. Один факт с другим совместить с первого раза не получилось, но соседка пояснила:

- Я та-а-ак в прошлом году упала, аж во-о-от такой синячище был! Теперь побаиваюсь, Егорушка. Сходи за лекарствами, а? Я вот и список принесла, и деньги...

Она протянула ему несколько аккуратно разглаженных купюр и вырванный тетрадный листок в клетку, где крупным

почерком был написан длиннющий список лекарств и продуктов.

- А картошку теперь в аптеке продают? - усмехнулся Егор.
- Ладно, Елизавета Павловна, сейчас сбегаю.

Он накинул пуховик, шапку и побежал за покупками. Соседка осталась у них, почавничать и посплетничать с матерью. А когда вернулся, проводил старуху и донес тяжелые пакеты.

- На вот, мандаринку, Егорушка, - поблагодарила бабка, пошурудав в пакете.

- Спасибо, Елизавета Павловна... - Егор благодарил искренне, сам покупал ей несчастные пять мандаринов.

Дома, отдав презент матери, он, подзабыв о включенном «Ракуэне», занялся разбором гардероба. Близилось время Женькиного корпоратива, а что такое корпоратив? Это встреча коллег, где сначала что-то говорит начальство, которое потом исчезает, а потом начинается вольница: пьяный ведущий устраивает «веселые» конкурсы, кто-то пьет на брудершафт, кто-то танцует, а заканчивается все для каждого по-разному. В свой первый корпоратив Егор подрался с водителем компании, во второй - переспал с девочкой из маркетинга.

Чего ждать сегодня, Егор не догадывался, но знал точно - через пару часов веселья всем будет глубоко до одного места, во что он одет. Так, может, просто опоздать? Пусть шефы отстреляются, поддадут, размякнут, а тут и он подвалит...

Придя к такому решению, Егор вытащил приличные джинсы и рубашку, протер кроссовки, все примерил... В зеркале отображался высокий нескладный парень, немного ссутуленный, вихрастый. Но в целом вполне себе ничего, на отсутствие внимания девчонок он не жаловался. Заглянул на полку: на дне флакона с туалетной водой даже что-то оставалось, так что пойдет на корпоратив, благоухая.

А вот насчет ночной смены в салоне сотовой связи...

Егор набрал номер Сереги, другого ночных охранника, и попросил о подмене. На удивление, тот легко согласился, сообщив, что в преддверие нового года дополнительные деньги лишними не будут.

И только тогда Егор добрался до своей комнаты и глянул на экран ноутбука. Визуально все было по-прежнему: варвар, пританцовывая, бежал на одном месте, упервшись в штабель бревен. Из стелса он так и не вышел, но сейчас чуть ли не сидел на карточках, пригнувшись под тяжестью аж четырех бревен, которые взвалил на себя и пытался потанцевать. Видимо, Х заклинило, вот и нахватал.

Сзади персонажа стоял тот чудак, что колотил манекен, и что-то говорил. Егор прибавил громкости.

- ...интеллекта! Ты что думаешь, самый умный? Поумней тебя люди пробовали так прокачаться! Ты что, начитался «Легендарного лунного скульптора», придурок? Так я тебе скажу, Гор, что это выдумка автора! Разработчики учли этот момент, нельзя вдруг подумать, что ты гений, и качать характеристики так, как ты делаешь!

Паренек по имени Сандэборуто, если Егор правильно прочел латиницу, отчитывал его страстно, как старый знакомый. Сложилось впечатление, что Сандэборуто и сам вдохновился похождениями героя упомянутой саги, оттого и молотил манекен, а поняв, как это трудозатратно, расстроился. Теперь вот воспитывал Гора.

Сандэборуто продолжал говорить, но зачем-то тоже взял бревно и начал прыгать на месте. «Уф, уф, - приговаривал он. - Дурачок ты, Гор! Уф... Уф... Брось эти бревна... Уф... И пойдем бить мобов! Уф!»

Но Егор не стал бросать бревна. Логи недвусмысленно говорили, что Сандэборуто не прав. А Егор, хоть и не задумывал ничего из того, что говорил парень, кое-что получил от этой креативной тренировки вприсядку:

Ловкость: +1.

Сила: +1.

Выносливость: +1.

Духовность: +1.

Незаметность: +1.

Атлетика: +1.

Танец: +1.

Достижение разблокировано! Вы развили основную характеристику за счет тренировок!

«Кровью и потом 1 ранга»: +10% к эффективности тренировок физических характеристик. Для достижения следующего ранга наберите совокупно 10 очков основных характеристик тренировками.

Достижение разблокировано! Вы развили навык за счет тренировок!

«Ученик 1 ранга»: +10% к эффективности тренировок навыков. Для достижения следующего ранга наберите совокупно 10 очков умений тренировками.

Пока Егор изучал достижения, Сандэборуто сдался. Психанул, бросил бревно, сплюнул и, охая, пошел прочь.

- Вот же идиот, откуда только в этом странном варваре столько целеустремленности? - приговаривал он, бросая взгляды назад.

Не обращая внимания и даже несколько жалея игрока в полном погружении, Егор открыл профиль. Что еще за «Атлетика» и «Танец»? Да и «Незаметность», разве ее можно прокачивать?

Окно персонажа стало подробнее. Ранее пустовавший блок заполнился тремя новыми строчками:

Гор, человек, варвар 2 уровня

Основные характеристики

- Сила 8.

- Ловкость 6.
- Выносливость 6.
- Интеллект 1.
- Мудрость 1.
- Духовность 2.
- Харизма 1.
- Удача 1.

Умения

- Незаметность 1.
- Атлетика 1.
- Танец 1.

Из описания умений Егор узнал, что «Атлетика» отвечает за скорость бега, успех уклонений, высоту прыжка, в общем, за все то, что делает персонажа подвижным и скоординированным. «Незаметность» - тот же стелс, только теперь шанс обнаружения Егора снизился на 1%. То есть существует некий базовый показатель скрытности, а развитие умения его улучшает. Ну а танец... Это чисто эстетическая штука. Варвар на экране действительно стал танцевать чуть изощреннее, и даже притопы-прихлопы выглядели изящнее. Но все равно грации ноль. Еще бы, под четырьмя бревнами-то.

Егор задумался, как бы закрепить успех. Решил оставить игру включенной, но хаотичные замыкания кнопок были слишком рандомны, чтобы надеяться на их эффективность. Если действие требовало нажатия, а повторное - еще одного, то для танца и бега требовалось просто зажать кнопку. Егор похлопал по карманам, нашел жвачку, закинул ее в рот... Потом решил, что так не очень надежно, может отлипнуть. Сходил за скотчем, примотал шифты. Другое дело!

Для надежности схватил еще несколько бревен. Пределом варвара стало восемь: по одному на каждый пункт силы. Почти готово.

Побегав по тренировочной площадке, Егор нашел надежное место: закуток между зданием и забором. Теперь с трех сторон варвара Гора окружали стены - бежать ему не перебежать.

- Удачи, Гор, - улыбнулся Егор, глядя на то, как варвар утыкается в стену.

Пора собираться на корпоратив.

Глава 5

«Фигня война, главное - маневры!» - ни с того ни с сего подумал Егор, бросая последний взгляд на своего варвара. Крепыш, сверкая белоснежными трусами, уткнулся лбом в стену. Он бежал и исполнял танцевальные движения. Егор видел такие в клубе у четких пацанов: скучные сосредоточенные движения, экономные, чтобы сберечь силы, а то вдруг драться, а они уставшие?

Наверняка и сегодня на корпоративе будут такие танцоры. До ресторана «Каприз» можно было доехать рублей за сто, недалеко, но проще выйти заранее и пройтись пешком.

Егор чмокнул мать в щеку, проверил, выключена ли плита, не капает ли где вода, убедился, что вода в чайнике есть. Перед выходом покрасовался перед зеркалом - ну... такое себе. И джинсы видали лучшие времена, и рубашка топорщится в разных местах.

«Будем надеяться на природное обаяние и харизму», - решил Егор. Не то чтобы он думал о девушках, но... Черт его знает, а вдруг там будет кто симпатичный и достаточно одинокий? Женского полу, разумеется. Ханжой Егор точно не был - ночь свободная, варвар сам качается, так чего бы не помечтать о ни к чему не обязывающем и разнузданном сексе?

В общем, шел он так по смешанному с грязью снегу, месил слякоть и грезил наяву. Мечты, надо сказать, витали у него в голове довольно приземленные: вкусно поесть, познакомиться и продолжить знакомство с девушкой, произвести впечатление на начальство и получить работу в компании Жеки. Как-то так в ближней перспективе. А если в целом: стабилизировать, так сказать, финансовые потоки. Чтобы и на коммуналку с продуктами хватало, и на подписные стриминговые сервисы для мамы, ну и лекарства для нее же, разумеется. Пределом мечтаний стали новые ботинки фирмы Ecco. Видел такие в рекламе - ни снег, ни грязь им не

страшны. И выглядят не как колхозный трактор посреди центрального проспекта, а куда изящнее.

Что удивительно, и об этом Егор подумал, только добравшись до набережной, в мечтах не было ровным счетом ничего о «Ракуэне». Ну да, подфартило ночью, соточка с неба свалилась, считай. А так - несерьезно это как-то. Жеке хорошо рассуждать, работа есть, карьера движется, наверное, можно и поиграть, половить счастливого лута. «Нет, ну его нафиг, - решил Егор. - Надо сливать эту мифическую кирку-кайло хоть за сколько и заниматься серьезными делами. Она уж точно больше ста баксов стоит, раз Проклятый воин хотел купить ее за сотку неопознанной, а шеф Жеки зелень схватил за пять сотен.

В небольшом парке вдоль набережной предпримчивые люди понаставили ресторанов и кафе. В воздухе витал запах шашлыка, и Егор непроизвольно сглотнул. Кишка кишке била по башке, да и вообще, без всяких аллегорий жрать хотелось адски.

В метрах сорока светилась ярко-алая вывеска ресторана «Каприз». Увидев искомое, Егор шумно втянул ноздрями воздух и целеустремленно направился к дверям. Все его мечты собрались воедино под крышей этого заведения. Уже подходя, он сообразил позвонить Жеке и сказать, что подошел. Так-то могут и не пустить?

Жека встретил, буркнул: «Здоров», - критически посмотрел на его одежду, но ничего не сказал. Вместе зашли, Жека дождался, пока бывший сокурсник сдаст пуховик в гардероб, потом хмуро спросил:

- Как дела?

- Да вроде нормально, - не понял Егор. Жека был сам не свой. - А ты чего такой?

- Бывшая звонила только что. Вернуться хочет.

- Так это же здорово! Да?

- Да хер его знает. Технически, она позвонила мне до начала корпоратива, и значит, если мы снова сойдемся, она мне потом весь мозг вынесет, что я без нее пошел.

- А вы сойдетеся?

- Походу да. Нет у меня времени щас другую искать, а тут все привычное. Да и задрался я полуфабрикаты жрать, от бич-пакетов уже изжога! - Женька помотал головой, и Егор понял, что изжога точно есть. От бич-пакетов. Не будет человек просто так мотать головой при упоминании еды, видимо, и правда достали человека полуфабрикаты.

- Ну ладно, - не стал обижаться Егор. Он вытащил из кармана джинсов номерок и подал бабушке в гардеробной. - Извините, можно мою куртку?

Старуха восторга по этому поводу не выразила, но номерок взяла и вернула Егору пуховик. Бросила так небрежно, что парень все понял без слов. Видимо, говорить словами бабуле руководство запретило во избежание всякого.

У Женьки прям настроение сразу поднялось. Ну, можно человека понять - был один, с изжогой и бывшим однокурсником на корпоративе, а стал с девушкой, домашней едой и регулярным сексом.

- О, Евгений! - с отчетливым фрикативным «г» воскликнул какой-то мужик в двубортном костюме. Выглядел он слегка помятым и поддатым. - А это шо, твое плюс один?

- Никак нет, Андрей Михайлович! - Жека чуть ли не в струнку вытянулся. - Это мой однокурсник, вместе учились на юридическом. Егор Переверзев.

- А плюс один твой где?

- Девушка моя уже едет, - доложил Жека. - Вот, ожидаю, чтобы встретить и препроводить!

- Понял, - кивнул мужик. - А друг твой чего?

- Понадобилась срочная консультация, - не моргнув глазом, соврал Жека.

- Да, - «признался» Егор в собственной некомпетентности. - Женя был лучшим студентом курса, мы все к нему иногда обращаемся. Законов много, толкования разные, а он один такой: все разложит так, что сразу понятно. Ну... спасибо, Жень! Ты мне очень помог!

Затянув «молнию» пуховика, он пожал руку приятелю, кивнул мужику и пошел на выход. «Печально, конечно, что пожрать не удалось, ну да и черт с ним», - подумал Егор. Желудок был с ним не согласен и заурчал.

- Эй, Гор, постой! - услышал он сзади Жекин голос. Догнав друга, тот остановился и, помявшись, сказал: - Ты извини... Капец неудобно вышло. Может, покурим?

- Угостишь, покурим, - пожал плечами Егор.

Жека готовно вытащил пачку, выщелкнул сигарету и протянул. Подставил зажигалку, потом подкурил сам. Сделали по паре затягов, после чего Жека сдавленным голосом спросил:

- Ну как ты? Толком не поговорили даже...

- Да так себе. Работу ищу. Ты, если все-таки будет возможность, поговори с шефом своим.

- Да поговорили уже, - помрачнел Жека. - Андрей Михайлович - мой шеф. Вряд ли он о тебе захочет слышать, после того что мы наговорили. Спасибо, конечно, что ты меня в лучшие студенты курса возвел, только ты сам себя подставил, получается.

- ...ц! - выругался Егор, упомянув северного пушного зверя. - Вот же я лоханулся! Смотрю, мужик какой-то, бухой, кривой, костюм старомодный, у меня дед в таком ходил... Думал, он у вас вроде водителя или охранника. Мордатый главное еще такой!

- Угу. Начальник юридической службы Кабанчук Андрей Михайлович. Мордатый - это ты угадал, это его погоняло в отделе. Ладно, хрен с ним. Я еще поспрашиваю насчет вакансий у партнеров. Ты лучше скажи, чего в «Ракуэне» выбил? Не просто так же спрашивал, долго ли деньги идут?

- Выбил что-то неопознанное, - признался Егор. - Думал, стоит ли тратить бабло на идентификацию...

- ЧТО? - возопил Жека. - Ты выбил легендарку?

- Короче, ее один воин решил выкупить. Неидентифицированную.

- И ты продал? Ну ты дебил...

- Да погоди-ты! - рассердился Егор. - Дай дорассказать. Короче, я, может, и дебил, потому что согласился, но у меня кнопку заело, мой перс сорвался с места - и обмен не состоялся.

- Слава тебе, господи!

- Ну и этот упырь обиделся чего-то, налетел на меня, да ка-а-ак даст!

- ...ц! - пришла очередь Женьки упоминать северную фауну. - Ну ...ц же! Как так? Грохнул он тебя? Вот же идиота кусок, Переверзев! Ну дебил ты! Да как так-то? Там же тыщ десять, не меньше, на ней срубить можно было! Баксов, Гор, баксов!

Слушая однокурсника, Егор все меньше хотел рассказывать ему дальше. Видимо, история о пролюбленной легендарке (вообще-то, то была первозданная мифическая вещь!) полностью вписалась в образ Егора в глазах Жеки. Лох, поймавший удачу за хвост, словивший редчайший лут в первые же часы игры, бездарно все просрал.

- Да и хрен с ним, - Егор бросил окурок, притоптал и сунул руки в карманы. - Найду еще. Ладно, бывай...

Жека так расстроился из-за «потерянной» легендарки, что даже не попрощался. Единожды оглянувшись, Егор увидел, как тот закурил еще, прошелся и со всей силы пнул сугроб. Наверное, представлял, что это Егор.

Пока шел домой, позвонили. Звонил Арам, шеф бригады перевозок.

- Егор, заработать хочешь? - сразу перешел он к сути. - Один офис надо перевезти, рук не хватает.

- На ночь глядя?

- Офис же, говорю! Хотят с утра уже в новом помещении начать работать. За ночь надо управиться. Ты в деле?

- В деле! Куда подъехать?

- Адрес скину. Будь через полчаса.

Арам отключился. Тренькнул смартфон, Егор посмотрел - было недалеко. За полчаса точно можно добраться. Застегнув «молнию» до конца, так, чтобы закрыть горло, Егор надел перчатки и направился по указанному адресу. Начало морозить. Пальцы ног немели, подошва скользила - короче, не лучший выбор для зимних прогулок. Еще и жрать хотелось - думал же, что на корпоративе поест, специально место оставил. Идиот.

По дороге он думал только о «Ракуэне», все из-за слов Жеки. Если легендарки и правда могут стоить десять тысяч долларов, то за сколько уйдет первозданный мифический предмет?

Идя по улице, Егор достал смартфон и, тыкая носом в экран, набрал в поиске: «Градация предметов в Ракуэне». Первая же ссылка дала все ответы. Вещи качеством выше эпических могут быть первозданными. Это значит, что у предмета будут выставлены наивысшие значения свойств. Мифик выше и эпиков, и легендарок, а значит, Егор выбрал самый топовый по качеству предмет из всех возможных. Да?

Он недоверчиво перечитал. Да. Кирка - топ топов. С уроном 1-2, ага. В чем прикол-то? В поглощении свойств? Дословно описания кирки Егор не помнил, в тот момент как-то не до того было. «Ладно, завтра разберемся», - решил он. Ночь бы нормально отработать - заплатить за такой большой заказ должны неплохо, хватит на свет. А там, глядишь, и варвар чего-нибудь за ночь прокачает. Танцор диско, блин.

Он позвонил матери и сообщил, что выехал на работу, вернется или совсем поздно, или даже утром. Потом, выкинув все мысли, потому что дико замерз, добрался до места, а там уже стало не до отвлеченных идей. Тяжелый физический труд, он вытесняет все лишнее. Особенно когда тащишь тяжеленный шкаф с пятого этажа...

До дома он добрался под утро. Злой, замерзший, голодный и смертельно уставший. Мать проснулась, всполошилась, но он заставил ее лечь, сам разделся, погрел руки под горячей водой и пошел жрать. Когда первичные инстинкты были удовлетворены, вспомнил о «Ракуэне».

Там его ждал неприятный сюрприз.

- Мам, а чего ноутбук выключен? - удивился он.

- Так, а чего жечь электричество? - в свою очередь удивилась вопросу мать. - Тебя нет, там все включено, все горит, так я и выключила.

- Это ты молодец, мам, - сказал Егор, стараясь обойтись без ноток сарказма.

Шнуры питания и «плойки», и ноутбука были безжалостно выдернуты из розетки. «Ну да, не самый безопасный способ отключения, зато самый надежный», - прокомментировал увиденное Егор.

Спать хотелось неимоверно, но спать с толком. Чтобы вот ты отдыхаешь, а твой персонаж качается. Так что Егор включил все обратно, дождался восстановления системы на «плойке» и запустил «Ракуэн».

Вход в мир, подключение к серверу...

Варвар второго уровня Гор разминал шею. Стоял он все на той же тренировочной площадке, только без бревен и не в углу, а почему-то в самом центре. Может, мать двинула джойстик, пока наводила тут порядок. Никаких логов Егор не увидел, а потому оценить прогресс персонажа мог, только изучив профиль.

Гор, человек, варвар 2 уровня

Основные характеристики

- Сила 16.
- Ловкость 9.
- Выносливость 18.
- Интеллект 1.
- Мудрость 1.
- Духовность 6.
- Харизма 1.

- Удача 1.

Умения

- Незаметность 3.

- Атлетика 12.

- Танец 9.

Прогресс впечатлял. Сила +8, ловкость +3, выносливость +12! Даже духовность поднялась на +4! Интеллект, мудрость, харизма и удача ожидали остались на прежнем уровне. Очевидно, танцы и бег с бревнами в стелсе не особенно сочетаются с интеллектом и мудростью. Зато атлетика с танцем просто взлетели! На конкурсе атлетичных танцов песочницы теперь можно было рассчитывать на призовое место.

Егор направил варвара к груде бревен, чтобы нахватать и повторить, когда заметил иконку мигающего конверта в углу, прямо возле часов и мини-карты. Навел курсор, кликнул - открылось письмо:

Тема: Инцидент 484762-12272030-XXIW (Нечестная игра)

Здравствуйте, Егор!

На вашего персонажа (Гор, варвар 2 уровня) поступил ряд жалоб от игроков, заподозривших вас в нечестной игре. Мы провели расследование и выяснили, что способ вашего подключения к миру «Ракуэна» дает персонажу незаслуженное преимущество, позволяя использовать развитие характеристик методами, неучтенными разработчиками.

Мы исправили это. Теперь для персонажей, управляемых вне игровой капсулы, развитие характеристик тренировками недоступно. Приносим наши извинения за доставленные неудобства. Рекомендуем вам использовать VR-капсулы погружения следующих зарекомендовавших себя брендов...

Чтобы сдобрить бочку дерьма разработчики сохранили достигнутую прокачку. Но беспокоило Егора не это. Он открыл панель аукциона, вкладку своих лотов и облегченно вздохнул: «Первозданное кайло хояйки Медной горы» у него не отобрали. Могли бы, но не отобрали.

Сон как рукой сняло, потому что, читая письмо разработчиков, Егор мысленно попрощался и с персонажем, и, как следствие, с первозданкой. Пережитый стресс запустил мозги, Егор прочитал и вник в описание основной фичи кирки: «Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются».

Перенять одно или несколько свойств... Так-так-так... Егор потащился персонажем в мэрию. Там он нашел интенданта и сходу заявил:

- Я рудокоп. Потерял кирку. Мне нужна новая.
- Пожалуйста, - не требуя оплаты, интендант достал из ниоткуда еще одну «Старенькую кирку».

Старенькая кирка

Урон: 1-2.

Прочность: 9/10.

- Да, старенькая, - признал интендант. - Надолго не хватит.

- Ничего страшного, - ответил Егор и пошел искать укромное место.

Интендант говорил заскриптованными фразами, и вступать с ним в долгую беседу никто не собирался. Тем более после бессонной ночи, проведенной за перетаскиванием мебели.

Побегав варваром по городку, Егор в конце концов остановился за храмом. Место среди игроков было непопулярное, а там точно никого не было. Потому что высыпалась городская стена, а в тесном закутке даже не росло ничего.

Открыв панель аукциона, Егор снял с продажи первозданку. «Старенькую кирку» он положил на землю, в руки взял «Первозданное кайло хозяйки Медной горы». Замахнулся и легонько тюкнул по кирке. Прочность у той упала на единицу. «Ага», - кивнул сам себе Егор и продолжил стучать.

После шестого или седьмого удара «Старенькая кирка» с треском развалилась и исчезла.

В логах, сменяя друг друга, замелькали строчки:

Количество свойств разрушенного предмета «Старенькая кирка»: 1 (Урон: 1-2).

Расчет вероятности перенять свойство... положительно.

Свойство разрушенного предмета «Старенькая кирка»: 1 (Урон: 1-2) поглощено.

Кайло в руке на мгновение зашлось белым сиянием, но было это так недолго, что Егору даже показалось, что показалось. Ага.

В некотором изумлении он дважды перечитал логи, потом треснул себя по лбу и открыл инвентарь. Там единственный слот оружия сиротливо занимала первозданка:

Первозданное кайло хозяйки Медной горы

Качество: первозданный мифический предмет.

Урон: 2-4.

Эта, казалось бы, обычная кирка рудокопа способна разрушить любой предмет и с некоторой вероятностью

перенять одно или несколько его свойств. Если кирка уже имеет аналогичные характеристики, показатели суммируются.

Поглощено свойств: 1.

Прочность: 776/777.

Урон кирки вырос, просто приплюсовав урон от разрушенной! Тут можно было бы начать радоваться, но Егора смущило сразу несколько вещей. Как оказалось, могло и не прокнуть - тогда и вещь потеряна, и пользы никакой. И какой процент вероятности того и другого непонятно. Прочность первозданки упала на пункт, а «с каждым ремонтом прочность будет снижаться, и когда упадет до нуля, вещь разрушится окончательно» - так вроде говорил интендант. Ну и самое фиговое - это возможность потерять вещь на десятки тысяч баксов после первой же неудачной драки.

«Утро вечера мудренее», - решил Егор, вырубил приставку и пошел спать. Хотя утро и так уже наступило.