

The background of the cover is a detailed illustration of a pirate on the rigging of a sailing ship. The pirate, seen from the side, wears a black bandana with a red feather, a dark coat, and a silver breastplate. He is holding onto thick, twisted ropes. In the background, the blue sea and sky are visible, with several other sailing ships on the horizon. The entire scene is framed by ornate, dark brown scrollwork.

LitRPG

- Эй, ребята, смотрите! - я взошел и вцепился в ванты.
- Что это?

Алексей СЕЛЮТИН

Противостояние

Книга первая

Погружение

Annotation

Новый виртуальный мир, постепенно захватывающий страны и континенты, даёт вторую жизнь тем, кто впустую тратит её в реальном мире. Тем, кто отчаялся и не может найти в себе силы справляться с ударами судьбы. Каждый день "Артения" принимает в свои объятия новых жителей, мечтающих о дивном новом мире. Но такой ли он дивный? Или такой же как и реальный мир, где человек человеку волк? Так же борется с проблемой перенаселения, так же наполнен человеческой злобой, эгоизмом. Ненавистью ближнего к ближнему из-за постоянной борьбы за место под солнцем. Что ж, пришла пора проверить самому...

•

Annotation

Новый виртуальный мир, постепенно захватывающий страны и континенты, даёт вторую жизнь тем, кто впустую тратит её в реальном мире. Тем, кто отчаялся и не может найти в себе силы справляться с ударами судьбы. Каждый день "Артения" принимает в свои объятия новых жителей, мечтающих о дивном новом мире.

Но такой ли он дивный? Или такой же как и реальный мир, где человек человеку волк? Так же борется с проблемой перенаселения, так же наполнен человеческой злобой, эгоизмом. Ненавистью ближнего к ближнему из-за постоянной борьбы за место под солнцем.

Что ж, пришла пора проверить самому...

Погружение

Глава 1

Глава 2

Глава 3

Глава 4
Глава 5
Глава 6
Глава 7
Глава 8
Глава 9
Глава 10
Глава 11
Глава 12
Глава 13
Глава 14
Глава 15
Глава 16
Глава 17

Погружение

Глава 1

Я остановился возле огромного баннера, установленного недалеко от центрального входа, и внимательно посмотрел на улыбающуюся пышногрудую блондинку. Она была словно скопирована с немецких постеров Октоберфеста. Задорно улыбалась, демонстрируя глубокое декольте, а лицо излучало столько счастья, что пройти мимо и не остановиться было невозможно.

Я внимательно осмотрел выдающиеся формы и усмехнулся: весь "инет" завален подобными приманками. Компания "Сэконд Лайф" проводила весьма агрессивную рекламную политику, а полуголые сексуальные девицы томно смотрели отовсюду, лишь бы затащить твою задницу в

"Артению". Но я знал, что таких-то красоток там, куда я собираюсь погрузиться, точно не будет. По крайней мере бесплатно. Но если за деньги, то, конечно, можно выбрать на любой вкус. На любой вкус и цвет. И тебе это обойдётся даже дешевле, чем в реальном мире, ведь "залететь" или подхватить венерическую болезнь в виртуальном мире невозможно.

Вспомнив про деньги, я обречённо махнул рукой, так как понимал, что с такими красотками мне не светит ни там, ни тут, и продолжил свой путь. Створки стеклянных дверей бесшумно разошлись в стороны и я зашёл внутрь. Зажал нос пальцами и сдал вправо, чтобы даже краем плеча не задеть заросшего бородатого бомжа, коих тут была чуть ли не треть из всех посетителей. Воняло от него неслабо, но выглядел он жизнерадостным. Улыбался сквозь неопрятную бороду и сжимал в ладони несколько зеленоватых купюр. Наверное, отмотал срок, отбил аренду капсулы и даже что-то заработал. Иначе чего ему лыбиться? А теперь торопился утонуть в алкогольном или наркотическом угаре, чтобы завтра или послезавтра опять вернуться. Насколько ему может хватить десятки "баксов"? Сколько он протянет? День? Два?

Я проводил его взглядом и поморщился. С тех пор как заокеанские предприниматели утрясли с нашим правительством все сложные моменты и на рынок, наконец, допустили компанию "Сэконд Лайф", она быстро вычистила "социальное дно". Маргиналы, люмпены, бомжи, законченные алкоголики, аптечные наркоманы и прочие отбросы общества были взяты компанией в оборот. В кратчайшие сроки была собрана огромная база данных и проведена рекламная компания. "Жителей дна" активно призывали принять участие в "социальном эксперименте" и приглашали бесплатно пройти регистрацию. Их отмыли, обласкали словами, помогли создать ДНК-аккаунт и, без дальнейших прелюдий, отправили батрачить. Но большинству это даже пришлось по душе. Они не жаловались, не бузили, а наоборот - были весьма довольны, что помахав виртуальным кайлом 8 часов в день, могли заработать достаточно грошей, чтобы хватило на тот образ жизни, который они вели. И ради этого им не приходилось работать в поте лица. Приходилось потеть,

конечно, но не в реальном мире. В реальном мире они лишь лежали в самых дешёвых капсулах...

У регистрационных автоматов и касс с клерками, как я и ожидал, зигзагами извивались очереди. В 9 утра уже аншлаг. Желающих очень много и большинство здесь не в первый раз. Сюда как на работу ходят. Отлежал своё в капсуле и свободен. Копейки гарантировано получишь и делай, что душе угодно. Тебе ещё улыбнутся на посошок и пригласят прийти завтра.

У стойки №16, как мне показалось, очередь была немного меньше и я торопливо стал в конец змейки, опередив паренька лет 18-19, который лыбился себе под нос. Выглядел он как и вся нынешняя молодёжь: тощий задохлик с растрёпанными волосами в зауженных штанах с голыми щиколотками. Буквально утопал взглядом в экране своего смартфона, елозил по нему пальцем и не обращал внимание на окружающий мир. Мы едва не столкнулись, но он даже этого не заметил.

Я поморщился - нынешняя молодёжь вообще не мыслит своей жизни без гаджетов, - а затем привстал на цыпочки и попытался рассмотреть, что там такое интересное он разглядывает. Паренёк только присоединился к игровому portalу и через мобильный браузер изучал игровую статистику. Популяция игры "Артения-онлайн" перевалила за 5 миллионов жителей! И эти цифры постоянно менялись в реальном времени. То резкий скачок на сотню-другую, то наоборот - падение. Но общая тенденция была позитивной: игра обрастала "жирком", привлекая всё новых и новых пользователей.

"Артения" начала покорять мир 8 месяцев назад и, словно вирус, заражала всё новые и новые территории с поистине световой скоростью. Онлайн увеличивался каждый день и сильно не проседал, даже несмотря на разницу в часовых поясах: многие фанаты, - конечно из тех, кто мог себе это позволить, - сутки напролёт проводили в игре. И неохотно её покидали даже ради естественных потребностей. По сети ходило немало весёлых роликов, снятых родственниками-шутниками, когда фанат "Артении" выбирался в реальный мир

и просил подать ему ведро, чтобы не тратить драгоценное время на поход в туалет...

Юнец сделал несколько резких движений указательным пальцем, проматывая страницы, а потом хихикнул, видимо, прочитав что-то весёлое. Я заметил это и не смог удержаться от вопроса:

- Что там такое?

Он прищурился и одарил меня подозрительным взглядом. Но, видимо, не рассмотрев врага, радостно улыбнулся:

- Пиндосам дали по щам, - загыгыкал он. - "Империя" нанесла визит вежливости в Ханфилд и грабанула закрома. Коперник - красава!

Хоть мне совсем не по карману было приобретение капсулы, её установка и обслуживание я тоже, что называется, держал руку на пульсе. Практически ежедневно читал новости, следил за игровым форумом и смотрел ролики, которыми был завален "ютуб". А потому мне совсем несложно было разобраться в его сленге.

Кто такие "пиндосы" - и так знали все. "Империя" - это самый большой и активный клан, собранный из игроков, так называемого "постсоветского пространства". Большинство из них отыгрывали за расу "Людей" и прошли закалку в "чистилище" Восточно-Европейского Сектора. Они были очень озлоблены на тех, кто создал эту игру и контролировал почти половину игрового континента. Ханфилд - это большой и богатый город, который держали под контролем американские игровые сообщества. Он находился не так уж далеко от Фритауна - вольного города, куда попадали смельчаки, выбравшиеся из Американского Сектора. А потому нападение на него выглядело весьма дерзким поступком. Ну а кто такой Коперник знали все, кто хоть немного интересовался "Артенией". И он никакого отношения не имел к знаменитому польскому астроному Николаю Копернику. Анатолий Коперник являлся лидером клана "Империя"! Именно благодаря ему удалось сплотить разношёрстную и злую толпу русскоязычных игроков. Именно он стал тем, кто смог их объединить и навести порядок в Раздолье - вольном городе,

куда попадали игроки, приплывавшие со стартового острова Восточно-Европейского сектора. Там творился полнейший хаос, прежде чем "Империя" под руководством Коперника взяла город под контроль. Стабилизировала игровую ситуацию, выгнала пришлых агитаторов, налаживала контакты с другими игровыми сообществами и просто помогала игрокам, ничего не требуя взамен. Благодаря безвозмездным советам "Империи", стали рождаться новые кланы. Появлялись инициативные и активные лидеры, которые не боялись рисковать и брать в управление виртуальную собственность. Не боялись заключать союзы, жертвуя при этом частью своих интересов. Именно благодаря усилиям Коперника, выходцы из Восточно-Европейского сектора прекратили расползаться по континенту, в робкой надежде прибиться к доминирующим американцам или увеличивавшим свои территории китайцам. Объединённое русскоязычное комьюнити начало бесстрашно осваивать игровой контент, захватило Осомак, сделав его второй столицей, и жадно посматривало на Фархайд - столицу выходцев из Западной Европы. И если бы этот красивый город с средневековым баварским колоритом не имел условного безопасного статуса, его бы давно разграбили подчистую. И ленивые и пассивные бюргеры с Западно-Европейского сектора, которые даже в виртуальном мире оставались на подсосе у американцев, ничего бы не могли с этим поделать.

И вот теперь Коперник, который стал идиологом, иконой для игроков из "постсоветского пространства", и его "Империя" осмелели настолько, что нанесли удар по американским владениям. Хотя подробностей никаких я не знал и не собирался их выяснять у незнакомого паренька, дал себе слово, что как вернусь домой, обязательно погружусь в форумные баталии и изучу всё "от" и "до".

- Да, красавица, - вынужден был согласиться я с ним. - Да тебе-то что? Ты же, наверное, как и все мы тут, камни или руду долбить собираешься? А может деревья рубить, чтобы на учёбу хватило? Студент?

- Угу, студент, - ответил тот, даже не оторвав взгляд от телефона. Он продолжал быстро проматывать страницы,

выделяя лишь самое важное. - И да - буду долбить.

- Долго ещё на билет долбить?

- Да я бы давно уплыл с острова, если бы старики денег дали. Но не дают. Говорят, что не будут помогать больному тратить деньги на болезнь. "Артению" называют чумой 21-го века, прикинь! Так что приходится самому.

- А что ты 20-й уровень уже взял?

- Да, давно. Мне на острове, по большому счёту, уже нечего делать. Все задания закончились. Ещё сотку "зелени" наколочу - и в плавание.

- Ну это не долго, в принципе.

- Именно.

- А не жалко на билет-то столько тратить? 200 "баксов" как-никак. Да и на континенте всего придётся добиваться самому. "Сэконд Лайф" держит под контролем только стартовые сектора и в открытом мире не имеет права добывать ресурсы. Как будешь дальше-то?

- Так же как и ты, - недовольно пробурчал паренёк и, наконец, удостоил меня взглядом. Наверное, я задавал слишком много вопросов и уже порядком ему надоел. - Сам-то что? Что ты тут забыл? Не заработал ещё на капсулу, что ли?

- Верно, отрок, не заработал, - горько усмехнулся я. - Да и безработный сейчас. Так что придётся как и тебе помахать топором или киркой.

- Добро пожаловать в клуб, - опять буркнул он и углубился в чтение, показывая, что я ему совершенно не интересен.

С последней работы меня уволили ровно в первый день весны. И в этом увольнении я могу винить себя и только себя. Слишком большим дураком я был в течение долгого времени, пока меня водили за нос, подготавливали к неизбежному и сладко охали на ушко тёмными ночами...

...К своим 27-и годам я успел отучиться на историческом факультете Государственного Университета, сменить

множество работ, перепробовать кучу разных хобби, быстро жениться и так же быстро развестись. Совершал много глупых и слишком мало умных поступков. Ни к чему не стремился, долго сидел на шее у родителей и совсем не искал своё место в этом мире. Работал где придётся, зарабатывал по минимуму и нигде не мог задержаться больше чем на год. Я был абсолютно инертен и бесперспективен, как говаривала недолгая супруга, каждый вечер распиливая мой мозг на две равные половинки. К счастью, во многом благодаря моей старшей сестре, брак вышел скоротечным и меня не успели развести на половину бабкиной квартиры...

В общем, долго я плыл по течению, грёб как попало и не смотрел дальше своего носа. Ничего не хотел менять и довольствовался малым. Пока не устроился работать в ломбард. Попал туда чисто случайно: один знакомый предложил попробовать, но я поначалу даже не хотел обучаться, считая, что эта работа не для меня. Но быстро втянулся. Назубок выучил все пробы золота и серебра. А поскольку очень неплохо разбирался в технике и мог принимать её в залог, не боясь быть обманутым, директор посадил меня раскручивать новую точку. Поставил задачу поднять её с нуля. Рисковал он, конечно, сильно, ведь я был зелёным новичком, но получилось всё просто замечательно - через полтора года с моим кредитным портфелем никто не мог конкурировать. Мои коллеги - в большинстве своём опытные и матёрые дамы - тихо завидовали и шептались директору, что я подворываю.

Я, несомненно, подворывал. Но заниматься этим начал далеко не сразу. Лишь после того, как разобрался, как работает эта кухня. Но когда разобрался, аж обалдел от вырисовывавшихся перспектив. Иногда бывало, в день по 2-3 грамма золота условно ложил себе в карман. Обсчитывал клиентов, заговаривая им зубы, и оценивал разные украшения ниже их реальной стоимости. В конце дня подводил итоги и украдкой, поворачиваясь спиной к камере, складывал наличку. Директор прекрасно знал, как работает система, но за руку никого поймать не смог. Да и, наверное, не особо-то и хотел. Его зарплата и бонусы рассчитывались от того, сколько прибыли приносит так или иная ломбардная

точка. И если залоги растут, кредиты выдаются и портфель увеличивается, он был готов закрыть глаза на мелкие шалости приёмщиков-кассиров. Ведь зачем ломать то, что работает?

А со мной он даже сдружился, после того как я у одной древней бабульки выкупил серебряный столовый сервис 1883 года. Когда я увидел двуглавого орла, 84-ю пробу, клеймо "Сазиков" и взвесил весь сервис на весах, мне с большим трудом удалось сохранить равнодушно-безразличное лицо. Пот на лбу выдавал моё волнение, но бабулька даже не обратила на это внимание. Она отчаянно нуждалась в деньгах и я потратил не менее получаса, уговаривая её. Она пришла лишь прицениться, но в итоге получила за весь сервис приличную сумму. Я не обманул её, а выдал полную сумму, исходя из веса изделий. Умолчал лишь о том, что это был невероятно редкий антиквариат. Держа в руках весь сервис, я на секунду подумал, что неплохо бы было его оставить себе. Но у меня бы возникли проблемы не только с реализацией, но и с сохранением сией информации в тайне. А потому я лишь бросил быстрый взгляд на камеру под потолком, набрал директора и шепнул ему, какого размера рыба угодила мне в сети. Он примчался стремглав и долго не раздумывал. Позвонил одному из своих знакомых, которому иногда продавал невыкупленные ювелирные изделия, и быстро обо всём договорился. Сказал мне не волноваться ни о чём и через два дня принёс мою долю - 400 долларов. Сколько поднял лично он, я не знаю, но с тех пор мы стали лучшими друзьями и ещё несколько раз проворачивали подобные делишки. Главное было, чтобы бестолковые клиенты приносили мне интересные вещи, а я их уверял, что они совершенно неинтересные.

Заматерев и подкопив денег, я, наконец-то, взял "двушку" в ипотеку. После истории с моей неудачной женитьбой, родители и сестра сговорились и спровадили меня с бабкиной квартиры на съёмную жилплощадь. Аргументировали тем, что ей, дескать, нужнее, а я - дурак - чуть не потерял половину. Так что теперь доверия ко мне нет.

И вот прожив почти 5 лет в съёмной квартире, я не сразу решился на такой крутой поворот в своей жизни. Долго

обдумывал, стоил ли вешать ярмо себе на шею в виде многолетнего кредита, но всё же решил, что пришла пора что-то менять. Впервые за долгое время я чувствовал себя уверенно, смело смотрел в будущее и верил, что смогу долго продержаться на такой хлебной работе. А потом, когда постигну все премудрости, возможно, подамся в директора. Обрасту знакомствами полезными и уже сам буду давать указания кассирам-оценщикам, сразу звонить мне, если вдруг выплывет что-нибудь многообещающее...

Я обустроился на новом месте и был всем доволен. Я, как тот Икар, взлетал всё выше и выше... Пока, в виде оплавающего крылья солнца, не появилась она. Она прощупывала меня довольно-таки долго, делая небольшие залого в течение нескольких недель. Всегда приходила в срок, перезакладывала изделия или выкупала. Но всегда возвращалась вновь, стеснительно рассказывая, что это помогает ей продержаться несколько дней до зарплаты. Она была не озлобленной на весь мир, а милой и улыбчивой, несмотря на то, что рассказывала про нелёгкую жизнь, парализованную после инсульта бабушку, которая её вырастила, и задержки по зарплате. Я всегда рад был её видеть, с удовольствием общался и заранее сообщал, когда подходил её срок. Но потом она проявила инициативу, сама меня вызвонила вне рабочего времени и мы прекрасно провели вечер. Такой замечательной девушки я давно не встречал. Её позитивный настрой и то, что она никогда не унывала, несмотря на все сложности, покорили меня. Мы встречались каждый день в течение целого месяца и каждый вечер я приводил её к себе. Ночи были выше всяческих похвал и я не мог поверить, что это происходит со мной. Я влюбился до состояния, когда в голове появляется мысль: "А может это она?".

Но у Жизни на меня были свои планы. Моё прибывание в нирване продолжалось недолго. Как раз столько времени, чтобы усыпить бдительность, откормить бычка и воткнуть ему нож в сердце.

Однажды она в слезах прибежала на мою рабочую точку, рыдала и заикаясь рассказывала, что её любимую бабушку сразил повторный инсульт. Она отвезла её в больницу и

теперь срочно требуется большая сумма денег. Она вывалила на стол огромную золотую цепочку, которую, по её словам, бабушка получила в подарок на свадьбу, и просила меня помочь ей. И я, как полный дурак, поверил ей. Нет, цепочка действительно была настоящей. Я, как меня и учили, сделал несколько надпилов, проверил гидростатическим методом, удостоверился в её подлинности и выскреб всю наличность из сейфа. За бедную девушку и за её никогда невиданную бабушку я переживал как за родных, а потому даже не почуял подвоха, когда она попросила цепочку назад, чтобы что-то там проверить. Я досконально знал все приёмы, которыми пользуются мошенники, чтобы облапошить "зелёных" приёмщиков, но в тот момент этот самый элементарный приём меня не насторожил. Она вернула цепочку обратно и я ничего не заподозрил. Выдал ей всю сумму до последней копейки и наказал быстрее бежать в больницу. Она поблагодарила меня страстным поцелуем, вытерла капельки влаги с красных глаз и... эти глаза я больше никогда не видел. Когда спустя какое-то время я набрал номер на телефоне, чтобы поинтересоваться, как идут дела, этот номер уже был недоступен. Липкое, противное чувство страха начало охватывать меня своими щупальцами ближе к концу рабочего дня, когда я так и не смог дозвониться до девушки. Я неожиданно вспомнил, что кроме этого номера у меня нет ничего. Я вообще не знаю, как с ней связаться. Её паспортные данные у меня были, но они мне никак не помогли - она была прописана в другом городе. Ещё при первом её появлении, я удивился, как далеко она забралась от места своего рождения. Но она улыбаясь сообщила, что училась здесь и решила остаться после института. Так она могла и работать, и присматривать за мифической бабушкой.

Но что бабушка была мифическая, я понял лишь тогда, когда нехорошие предчувствия подтолкнули меня вновь перепроверить цепь, весившую почти 150 грамм. Вес был совсем нешуточным, а сумма, которую я ей выдал, просто огромной. А когда я не нашёл надпилов, которые сам же и оставил, и гидростатика показала, что в моих руках совсем не золотое изделие, нехорошие предчувствия начали материализоваться.

Дальше всё было как во сне. Я долго не мог поверить, что меня так грязно поимели и ужаснулся тому, на какую сумму попал. Ведь кредитовать приходится чужими деньгами, а если уж ты ошибся, возвращать придётся свои. И скрыть ошибку мне никак не удастся, ведь кредит на такую сумму - крайне редкое явление. Когда ко мне в конце дня приехали директор, чтобы поздравить с таким залогом, и инкассаторы, я был в полуобморочном состоянии. Я был готов повеситься. Директор быстро разобрался, почему на мне лица нет и схватился за голову: он понимал, что мне конец. Хоть мы с ним были в отличных отношениях, собственник ломбарда никогда бы не простил такого долга. А поскольку он был тот ещё неадекват, директор понимал, что на орехи достанется нам обоим.

Так и вышло. Поддельную цепь изъяли, сообщение в полицию накатали, паспортные данные и особые приметы дамы от меня получили. Но за те 6 месяцев, которые я батрачил совершенно бесплатно, отработывая долг, её так и не нашли. Не нашли, потому что по тому адресу в городе далеко-далеко отсюда жили совершенно другие люди. А сам паспорт, по которому я оформлял залоги, оказался фальшивый.

Если ранее ещё теплилась хоть какая-то надежда, что эту суку отыщут и выбьют из неё деньги, то теперь надежд не осталось. Я совершенно упал духом. Хоть директор подбадривал меня, похлопывал по плечам и просил не раскисать, я всё-таки раскис. Потерял всяческую мотивацию и просто тянул ляжку. Потратил почти все сбережения, отдал весь накопленный металл, чтобы погасить часть долга и хоть как-то свести концы с концами. Даже собственный смартфон заложил. Дал самому себе сумму немного большую, чем выдал бы за такой телефон другим, но это меня всё равно не спасло - я был практически разорён. А когда полностью расплатился за свою невнимательность и уже был готов всё начать сначала, мне дали пинка под зад. Как и директору. Выгнали его совершенно непонятно за что, и выгнали меня совершенно понятно за что.

Я был в таком шоке, что целую неделю не мог прийти в себя. Сидел дома и никуда не выходил. Проедал последние

запасы и даже не думал над тем, чтобы разослать резюме по другим ломбардам. Хотя я уже прекрасно понимал, как работает система, и обладал большим опытом в этой специфической сфере деятельности, страх, что такая ситуация может повториться, превратил меня в слизняка. Я полностью потерял уверенность в себе. Я сломался. Стал нерешительным и пассивным. Возненавидел абсолютно всех женщин, убеждая самого себя, что у меня есть на это право. Перебивался случайными заработками, благодарил родителей за финансовую помощь, когда они помогали оплачивать ипотеку, но не делал ничего, что помогло бы преодолеть финансовый и психологический кризис. Отказывался от помощи сестры, которая предлагала посетить знакомого врача, и проводил почти всё время за компьютером. Практически с самого старта следил за тем, как развивается "Артения" и облизывался на этот фантастический мир меча и магии. Приобрести капсулу мне уже давно было не по карману, а посетить филиал "Сэконд Лайфа" и побродить по этому миру на "железном" аккаунте, я не решался. Мне долго казалось, что только полные неудачники стоят в очередях вместе с бомжами и прочими антисоциальными элементами, чтобы погрузиться в виртуальный мир. И чтобы не стать ещё большим неудачником в своих глазах, я отказывался это делать. Не вылезал из-за компьютера, читал все новости о новом виртуальном мире и смотрел захватывающие ролики, коих становилось всё больше и больше. Несметное число "блогеров" и "летс-плейщиков" распространяли свой контент на "ютубе" и я был подписан на каждого из них. Жадно смотрел эпичные бои между сообществами и представлял, что когда-нибудь я заработаю достаточно денег, чтобы приобрести капсулу и сам смогу принять участие в таких боях. Но, разумеется, ничего для этого не делал. Протирал задницу в стареньком кресле, предаваясь мечтаниям. Как ни прискорбно было признаваться самому себе, я был сломлен. Полностью сломлен. У меня не было жизненных сил начать всё заново. Я тихо чахнул и никак не мог взять себя в руки.

Но всё же нужда заставила шевелить задницей. Родители перестали помогать, мотивируя это тем, что мне нужен толчок. Я обиделся на них, конечно, ведь ничего не хотел

менять в своей жизни, но мне опять помогла сестра. Напросившись в гости, она привела психолога в мой дом и не дала закрыть дверь, когда я увидел, что она пришла не одна. Опытный врач очень быстро поняла, откуда у меня такая ненависть ко всем женщинам, и аккуратно её притушила. Помогла немного успокоиться и не чувствовать себя никчёмным овощем. После нескольких сеансов мне полегчало. Хоть не настолько, чтобы встать с печи как Илья Муромец и разогнать супостатов, но достаточно для того, чтобы понять, что больше так продолжаться не может. Хоть любые намёки на то, чтобы попытаться устроиться на работу в ломбард и вновь нести ответственность за чужие деньги, до сих пор вызывали у меня жуткий страх и отторжение, я всё равно попытался. Прошёл несколько собеседований, но быстро понял, что больше не могу заниматься этой сферой деятельности. Я терялся и не мог сконцентрироваться. Не мог сосредоточиться и постоянно отвлекался. Совершенно разучился общаться с людьми и утратил чувство юмора. Психологическая травма была куда сильнее, чем я думал.

Потому с лёгким сердцем оставил все попытки вернуться к прежней деятельности и решил попробовать то, что давно хотел - погрузиться в "Артению". И обшарпанные "БэУшные" капсулы в здании компании "Сэконд Лайф", в которых часто проводили время антисоциальные элементы, уже не вызывали у меня тошноту. Я уже не считал, что стараться ради того, чтобы заработать гроши, могут только нищие студенты и бомжи. Они зарабатывали не больше 10-15 долларов в день, но ради них пахали как папа Карло. Пахали в игре. Виртуально пахали. Пока их реальное тело пребывало в капсуле, виртуальное трудились в поте лица, размахивая топором или киркой на рудниках на стартовом острове. За 7-8 часов непрерывного махания они зарабатывали совсем немного, но были всем довольны и возвращались сюда снова и снова.

К этой огромной и нетребовательной армии решил присоединиться и я. Хоть я давно уже вышел из возраста студента и к бомжам, слава Богу, тоже не имел никакого отношения, решил, наконец-то, попробовать на вкус виртуальный мир. Пример Анатолия Коперника, который

начал с нуля и уже имел кучу элитной недвижимости в Москве, огромную сумму на банковских счетах и собственную охранную структуру, маячил перед моими глазами. Его успех мотивировал лучше, чем общение с психологом. Хотя я не особо разбирался в игре и планировал начать так же как и все - с махания киркой и рубки деревьев, - был уверен в том, что именно это хочу попробовать. Мне больше не хотелось валяться на диване, сидеть за компьютером и тихо ненавидеть всех женщин в мире. Я наконец-то почувствовал, что во мне просыпаются силы, которые помогут что-то изменить. Пусть даже занимаясь таким унижительным занятием, пытаюсь заработать гроши. Я ощутил желание действовать. Я чувствовал, что во мне просыпается жизнь...

...И вот сейчас, стоя в длиннющей очереди, я не испытывал никаких сомнений. Хотя в моих закромах уже почти ничего не осталось, я был готов потратить 50 долларов, чтобы пройти регистрацию и получить ДНК-аккаунт. А потом заплатить за аренду кокона ещё 8, чтобы впервые в жизни провести 8 часов в игровой капсуле. Увидеть воочию, что это за невероятно популярный виртуальный мир, так быстро завоевавший аудиторию. Почувствовать это мир на себе и разобраться, почему все игроки называют стартовую локацию Восточно-Европейского сектора - "*Чистилищем*". Единственное, что я знал об этой локации, что это огромный остров, где игроки обитают с 1-го по 20-й уровень. Изучают игру, выполняют первые, обучающие квесты, стараются заработать немного денег и убраться оттуда как можно быстрее. Но получалось это далеко не у всех. А некоторые так вообще не собирались оттуда убираться.

Стартовый остров был огромен. Там возвышались виртуальные леса, расчищались каменные карьеры, простирались виртуальные горные хребты с железными и медными рудниками. Многие новички, едва появившись в игре, получали в руки топор или кирку, а затем 8 часов - по КЗОТу компания "Сэконд Лайф" не имела права держать виртуальных рабов в капсулах дольше этого времени, - усердно ими работали, чтобы в конце дня хватило оплатить аренду капсулы и получить 2-3 "зелёных" купюры сверху. Многих это устраивало и они, как и я когда-то, не хотели

ничего менять. Те, кого красоты виртуального мира и его фантастические перспективы не интересовали вообще, задерживались на стартовом острове, пока у них была нужда в деньгах. То есть очень надолго. По этой причине остров был перенаселён и там творился сущий ад. И наш Восточно-Европейский сектор являлся уникальным в этом смысле, так как даже бедные, нищие африканцы, которым тоже был выделен стартовый остров, стремились попасть на материк любыми путями...

...Моя очередь подошла минут через 15 и молодая девушка-администратор, окинув меня равнодушным взглядом, приняла документы. Удостоверилась, что я на фотографии в паспорте точно такой же, как и у неё на экране монитора и принялась отбивать чечётку пальцами на клавиатуре. Внесла в систему данные с медицинской карты, ведь общественными капсулами, которые представляли собой самый дешёвый вариант, запрещено пользоваться тем, у кого были хронические или инфекционные заболевания. Потому мне пришлось потратить почти целый день на прохождение медкомиссии. К счастью, за само обследование с меня денег не взяли.

- Работник зала номер 44 подойдите к стойке номер 16, - безэмоциональным голосом произнесла она в микрофон на столе и протянула мне бумажки. - Ждите. Раз для вас это будет первый раз, за вами придут, - и пока я ожидал, занялась парнишкой, стоявшим у меня за спиной.

- Прошу вас за мной, - через пару минут ко мне подскочил молодой парень, едва ли старше того самого студента, в синей спецодежде с логотипом компании "Сэконд Лайф" на груди. Он схватил мои бумажки, на ходу сориентировался и сказал. - Свободный кокон стандартной комфортности. Минус третий этаж. Впервые и сразу на все 8 часов погружаемся?

- Да, именно так, - подтвердил я и мы зашли в большой грузовой лифт, почти под завязку забитый людьми. Половина из них были работниками компании. Половина, судя по выцветившимся одеждам, небритым ромам и специфическим запахам, - люди без определённого места жительства. Они составляли основное ядро армии виртуальных рабов

"Артении", как уже давно прозвали тех, кто только и делал, что добывал ресурсы на стартовых островах.

Камень, дерево, железо, медь добывались просто в огромных количествах. Затем эти дешёвые, самые распространённые и самые востребованные ресурсы погружались на грузовой парусный корабль, который раз в стуки отчаливал с острова, и переправлялись на континент. Но - и это было специально задумано создателями игры - не каждый корабль доплывал до точки назначения. Частенько бывало, что едва покинув мирную зону, на такой корабль нападали и брали на abordаж кланы и альянсы, игроки которых уже давно обосновались на континенте и перевалили за 100-й уровень. Иногда у них это получалось, а иногда транспортнику с экипажем из десятка неигровых персонажей 300+ уровня удавалось отбиться. Риск был велик, но несколько тонн самого необходимого груза выглядели слишком заманчиво. А потому кланы, бывало, даже объединялись ради таких целей, забывая на время про былые обиды. На пассажирский же корабль, который курсировал между островом и континентом, они не нападали, так как с двадцатиуровневых нубасов взять было нечего, хоть грабить такие суда было дозволено, едва они покидали мирную зону. А вот нападать на грузовое судно не стеснялись. Континент потреблял много ресурсов. 5 миллионов игроков по всему миру ежечасно, а то и ежеминутно создавали самые разнообразные предметы. От книжной полочки на стену виртуального домишки, до осадных и стенобитных орудий, без которых не обходилась ни одна добротная осада. Ресурсов нужно было великое множество и самой низкой себестоимостью обладали именно те, которые добывались на стартовых островах. Огромные толпы добровольных виртуальных рабов с утра до вечера махали кирками и топорами и обеспечивали тех, кто мог позволить себе собственную капсулу или аккаунт выше "железного", самыми дешёвыми ресурсами.

- Вы первый раз, да? - пройдясь взглядом по моей фигуре несколько раз, спросил парень с нашивкой "44" на груди. Я заметно отличался от тех, кого он привык видеть ежедневно, хоть тоже как и они был близок к социальному дну. Я уже

несколько месяцев нигде не работал. Но гардероб мой был неплохо пополнен в "тучные" времена, и пока я мог себе позволить одеваться по сезону.

- Да, наконец-то решился, - ответил я, когда все выбрались из лифта и разошлись по разным направлениям.

- Решились на что? - хмыкнул тот. - Батрачить?

- На игру посмотреть, - слегка поморщился я от недружелюбного тона. Я знал прекрасно, что все эти молодые ребята, все эти "работники зала номер такой-то", работали здесь неполный рабочий день лишь с одной целью - провести ночь в "Артении". Днём они были у компании на коротком поводке, а ближе к ночи, когда их смена заканчивалась, получали возможность погрузиться в виртуальный мир совершенно бесплатно. Конечно, они могли выбрать и деньги, но многие предпочитали получать зарплату именно в таком виде - в виде дозы виртуального наркотика. - Надо ж хоть увидеть, что оно такое.

- А зачем? Вы не слышали, что там ад? Знаете, что происходит в "Чистилище"?

- Увижу своими глазами, - отмахнулся я, хоть и понимал, что там народ не икру ложками трескает. - Куда нам идти? - спросил затем, когда мы остановились у порога огромного ангара.

Американская компания "Сэконд Лайф" приобрела у государства это бомбоубежище, которое было построено в период, когда Третья мировая война, что называется, стучалась в ворота. Но тогда политикам всё же удалось доказать, что они ещё не совсем конченные мудаки и договориться. Весь мир вздохнул спокойно, но подготовительные работы всё же были проведены. И после покупки это бомбоубежище перестроили под нужды компании. Установили штабеля из самых дешёвых капсул, подключились к спутнику, получили выделенную линию и теперь одно только это здание могло одновременно обслуживать около 3000 клиентов.

- Следуйте за мной, - сказал "номер 44-й" и махнул рукой. Он уверенно вёл меня меж узких проходов с капсулами. Их

ставили на металлические каркасы и для экономии места водружали друг на друга. Хотя это противоречило технике безопасности, у проверяющих структур к ним вопросов не возникало. "Проверяющие структуры" в моей "невероятно демократической" стране были невероятно коррумпированы...

Парень вёл меня несколько минут, попутно здороваясь с теми, кто, как и он, был в спецодежде с номерком на груди. Эти ребята практически не отрывали взглядов от мониторов и контролировали время подключения тех, за кого несли ответственность. Присматривали за спящими телами в капсулах и помогали выбираться наружу, когда время пребывания в "Артении" заканчивалось.

- Сегодня я буду вашим куратором, - сказал он, когда мы остановились возле большого стола в виде полумесяца, заставленного мониторами и различными непонятными приборами. За столом восседал ещё один молодой парнишка, щурил близорукие глаза в очках и всматривался в мониторы. Он принял бумаги у моего провожатого и дал ему указание расставить оборудование, пока сам принялся вносить данные в систему. - Первое подключение. Будет проведена регистрация, активирован "железный" аккаунт и осуществлена привязка персонажа через ДНК. Аккаунт временный, но созданный персонаж постоянный. Если вы решите создать нового, первого придётся удалить. Это одно из основных требований компании, которое вы подписали, - он вопросительно на меня посмотрел и я кивнул. - Отлично. Теперь смотрите. Запоминающее устройство, - а по-простому ДНК-флешка, - останется у вас навсегда. Следующее подключение к "Артении", если вы вдруг решите продолжать, будет менее затратным по времени. Вас внесут в базу данных и никаких процедур больше не нужно будет проходить. Оплата за регистрацию и создание персонажа была произведена?

- Да, конечно. Вон там чек.

- Понял, спасибо, - парень вытащил чек и протянул его администратору. Тот всё проверил и подтвердил платёж. - Теперь ещё. Вы в курсе, что при использовании "железного" аккаунта, вы ограничены лишь одной расой? Расой Людей.

Эльфы, Дроу, Гномы, Орки, Греллы и Демоны доступны для выбора только начиная с "медного" аккаунта.

- В курсе. Читал.

- И вы не сможете поменять расу, если решите отыгрывать этим персонажем и дальше. Даже если купите капсулу и перейдёте на "платину".

- Ну а если его прищучить? Смогу нового создать за орков, например?

- Да, конечно. Старого удаляем, нового создаём. Всё просто.

- Отлично. Тогда никаких проблем.

- Давайте тогда не будем терять времени и приступим к сканированию лица. Пока будет идти процесс, вы сможете просмотреть, как бы вы выглядели, если бы выбрали, скажем, эльфа. Но тогда бы нам пришлось ещё немного поработать с настройками.

- А что, это так сложно?

- С эльфами не очень. Они похожи на людей. С орками, демонами, гномами куда сложнее. Там приходится каждую деталь лица отдельно подгонять, чтобы персонаж вышел симметричным. Иногда на это уходит масса времени. Потому и стоит дороже.

- А что, разве здесь есть кто-то, кто играет на других учётках? Разве тут не одни "железные"?

- Нет, конечно. Здесь очень много тех, кто использует "медный" аккаунт. Есть даже "золото" и "серебро". Много тех, кому не по карману приобрести капсулу, но вполне по карману платить аренду и оплачивать аккаунт.

- Но они же всё равно не смогут проводить в Артении больше 8 часов в день? В чём смысл выбрасывать деньги, если не погружаешься по полной?

- Это вам стоит спросить у них самих, - пожал плечами парень. - Я всего лишь наемный работник. Приступим? - он указал рукой стул с мягкой седушкой, на который был направлен оптический сканер и два ярких прожектора.

Я присел и машинально пригладил волосы. Но мне сразу сообщили, что это ни к чему: в меню создания персонажа я смогу выбрать любую причёску - одну из нескольких десятков. Им нужно лишь моё лицо. Затем меня попросили замереть и запустили сканер. Я неподвижно просидел минуты 2-3, пока он ездил передо мной туда сюда и эту процедуру не пришлось повторять, потому что всё получилось с первого раза.

- На удивление чёткое изображение, - констатировал "44-й". - С расой никаких проблем?

- Да человека делайте, - махнул я рукой. - Всё равно я тут чисто для пробы. Хочу увидеть всё своими глазами. Удаляю потом и создам нового, если что.

- Это отличная новость. С Людьми работать легче всего. Практически ничего добавлять не надо. Держите пока "айпад" и ознакомьтесь с полезной информацией. Изучите меню и создайте персонажа, который будет вам по душе. А мы пока всё подготовим.

Я присел и, пока он с напарником что-то высматривал на мониторе, принялся изучать меню. С гаджетами я был на "ты" - через мою ломбардную точку их прошло великое множество, - а потому сразу сориентировался и нажал пальцем на жидкокристаллический экран.

"Добро пожаловать в Артению! Прекрасный волшебный мир, где каждый может стать героем!" - пафосно поприветствовала меня игра. - *"Желаете приступить к созданию персонажа?"*

- Что, так сразу? - хмыкнул я.

- Всю остальную информацию вы получите, когда впервые присоединитесь к игре, - молодой куратор заметил моё удивление и поспешил объяснить. - Здесь вам нужно лишь выбрать расу и подобрать фигуру по желанию.

Я опять хмыкнул и прикоснулся к экрану. Перед глазами появилось дефолтное лицо. Обычное человеческое лицо. Я нажал на экран и выскочило меню персонажа.

"Люди - самая распространённая и в тоже время самая молодая раса Артении. Люди - это союз разных"

народностей и вероисповеданий. Среди человеческой расы можно встретить самых разных представителей: высоких и низких, плечистых и тощих, темнокожих и альбиносов. Срок их жизни значительно уступает сроку жизни всех остальных рас, населяющих Артению, но благодаря высокой социальности, этот народ плодовит и многочисленен..."

Дальше я не стал читать, так как к лору игры был равнодушен. Да и что нового можно узнать о тех, кого я вижу в своём мире каждый день? То, что там в игре люди ещё не изобрели огнестрельного оружия, но уже давно пользуются магией, которая может наносить куда больший ущерб? Мне это совершенно безразлично.

"Игровые особенности расы Людей" - прочёл я, когда перевернул страницу. - "Пассивные умения":

Жизненные Силы - ускоренная регенерация "маны" и "жизни";

Адаптация - способность адаптироваться к окружающей обстановке (после получения каждого уровня персонаж будет получать 1 свободный балл для распределения характеристик);

Железный кулак - пассивное умение, увеличивающее физический урон в ближнем бою.

- Ого! - вырвалось у меня, когда я прочёл. - А почему именно людям достались такие классные стартовые возможности?

- А потому что они самые что ни на есть усреднённые. Люди, я имею в виду. Эти возможности им мало помогают по большому счёту. У орков и гномов физический урон ещё выше. У эльфов и дроу - ловкость и всё, что к ней прилагается. Греллы - самые лучшие маги в игре. А демоны - лучшие мореплаватели и наездники. У Людей нет ничего выдающегося. Им нечем похвастаться. Как бы кто не старался, он никогда не станет лучшим в том, в чём его изначально превосходят другие расы. Даже стараться не стоит.

- А зачем тогда нужны Люди, если даже с такими особенностями, они не могут стать лучшими ни в чём?

- Да потому что их просто великое множество. Люди в Артении чисто для массовки. Они составляют почти 60% всего населения. Как бы не заманчива была игра за другие расы, многие не решаются отступить от канонов... А у демонов и орков жизнь сексуальная вообще весьма специфическая, - добавил мой молодой куратор и оба захохотали. Видимо, о сексуальной жизни демонов и орков у них были глубокие познания.

Я поморщился и промотал несколько страниц подряд. Передо мной появилось стандартное мужское тело. Никакой одежды на нём не было и цензура стыдливо не прикрывала самые важные места.

- Э-э-э... А там это... - растерянно почесал я макушку. - Ну в смысле... Разве можно настроить?.. Неужели можно выбрать любой размер?

Оба парня засмеялись, когда увидели, что стало причиной моего удивления.

- Размечтался, - развязно произнёс молодой администратор, но увидев мой взгляд, стушевался. - Простите. Создатели Артении побеспокоились об этом... "Любой размер" в настройках - будь вы мальчик или девочка - может выбрать лишь тот, кто оплатит "*платиновый*" аккаунт. Понимаете? То есть всю глубину тамошних глубин может прочувствовать лишь тот, кто заплатит больше остальных.

- Проклятые капиталисты, - буркнул я, обманутый в лучших ожиданиях.

- Любой каприз за ваши деньги, - согласился "44-й".

Я не стал долго перебирать возможные варианты и быстро слепил виртуальное тело. Оставил средний рост, среднее телосложение, голубые глаза, русые волосы и самую обычную причёску с пробором. Попробовал настроить... размер, но, как и ожидалось, у меня ничего не вышло. Я оставил вариант по умолчанию, подтвердил полученный

результат и выскочило окошко для создания игрового ник-нейма.

- Можно любой вписать? - поинтересовался я.

- Нет. В Артении уже миллионы уникальных ник-неймов и тысячи таких, которые можно приобрести за дополнительную плату. Я думаю, вы даже не сможете подобрать тот, который запланировали изначально. Если запланировали, конечно... Правда, для разных учёток есть разные возможности. Но, к сожалению, в "железном" варианте выбор крайне ограничен.

- Не понял.

- В лицензионном соглашении, которое вы, я уверен, внимательно прочитали и подписали, указано, что ник-неймы игровых персонажей должны начинаться с определённых цифр. Предоставляя услуги использования "железного" аккаунта, компания "Сэконд Лайф" настаивает на этом. Так вам будет проще подобрать ник, а "бригадирам" сориентироваться, когда вы появитесь на стартовой локации.

- Бригадирам?

- Это те, кто на острове встретят вас первыми, - усмехнулся администратор. - Вы, наверное, сами уже поняли, что многие, кто погружается в игру отсюда, здесь ради заработка? Им нельзя терять времени, ведь у них есть всего 8 часов. И за эти 8 часов им надо успеть не только отработать аренду капсулы, но и что-то заработать себе. А для облегчения жизни "бригадирам", чтобы они сразу понимали, с кем придётся иметь дело, ник-неймы персонажей, которые разрешено создавать, начинаются с четырёх семёрок. Дальше вы можете писать что угодно, лишь бы ник не превышал 20-ти знаков. Но первые четыре цифры должны быть неизменны.

- А если я не собираюсь ничего отрабатывать? Я, как бы, заплатил уже за себя.

- Ну так вам это делать и не обязательно. Раз заплатили, занимайтесь чем хотите. В Артении практически никаких ограничений нет. Только ник-нейм ваш всё равно будет начинаться с четырёх семёрок. И только когда перейдёте хотя

бы на "медный" аккаунт, поменяете... Ну, или попытаетесь, по крайней мере.

- А почему попытаюсь?

- Не подберёте интересных просто, - пожал плечами "44-й".

- А можно где-то более подробно посмотреть, что вообще дают эти аккаунты?

- Да, конечно. Персонажа создали?

- Угу. Ник-нейм вот только требует.

- Выбирайте его, подтверждайте и переходите в меню учётных записей. Там посмотрите. И не забудьте: ник только на латинице. Кириллицу игра не воспринимает.

- Проклятые капиталисты, - повторил я, нажал на экран и выскочила виртуальная клавиатура. Не долго думая, я набрал "7777Alex7777" и подтвердил выбор. Выскочило сообщение, что данный игровой ник уже занят. Я добавил ещё две семёрки, но и это не помогло.

- Видите. Я же говорил, - сказал парнишка, внимательно наблюдая за моими операциями. - Думаю, одинаковые цифры уже все разобраны. Попробуйте другие варианты. Вперемешку, например.

Перемешивать я ничего не стал и написал "7777Alex000000". Ник-нейм был жуткий, конечно, но система его приняла. Я поморщился слегка и дал себе слово, что если решусь перейти на более дорогой аккаунт, первым делом его сменю.

Затем я, наконец-то, перешёл в меню аккаунтов и внимательно прочёл.

"Железный" аккаунт. Доступ: в капсулах общественного пользования - ограниченный (не более 8-ми часов в сутки). В частных капсулах - отсутствует. Временный игровой ник-нейм. 1 игровая раса на выбор. Стоимость: 1 доллар в час.

"Медный" аккаунт. Доступ: в капсулах общественного пользования - условно ограниченный (не более 8-ми

часов в сутки). В частных капсулах - неограниченный. Постоянный игровой ник-нейм. 7 игровых рас на выбор. Стоимость: 300долларов в месяц.

"Серебряный" аккаунт. Доступ: в капсулах общественного пользования - условно ограниченный (не более 8-ми часов в сутки). В частных капсулах - неограниченный. Постоянный игровой ник-нейм. 7 игровых рас на выбор. Доступ к выводу игровой валюты. Стоимость: 420долларов в месяц.

"Золотой" аккаунт. Доступ: в капсулах общественного пользования - условно ограниченный (не более 8-ми часов в сутки). В частных капсулах - неограниченный. Постоянный игровой ник-нейм (возможность выбрать заготовленный шаблон). 7 игровых рас на выбор. Доступ к выводу игровой валюты. 10 "чистых" магических свитков персональной телепортации. Стоимость: 540 долларов в месяц.

"Платиновый" аккаунт. Доступ: в капсулах общественного пользования - условно ограниченный (не более 8-ми часов в сутки). В частных капсулах - неограниченный. Постоянный игровой ник-нейм (возможность выбрать заготовленный шаблон). 7 игровых рас на выбор. Доступ к выводу игровой валюты. 10 "чистых" магических свитков персональной телепортации. 1 "чистый" магический свиток групповой/рейдовой телепортации. Стоимость: 660 долларов в месяц.

- Нихрена себе! Доступ к выводу игровой валюты??? - после того как закончил читать, это был первый вопрос, который я задал.

- Вы не слышали про такую опцию?

- Нет. Я игрой интересовался поверхностно. Просто смотрел и наблюдал. Эта опция легально позволяет выводить золото? А может и игровые ценности продавать?

- Позволяет. Но есть пара условий.

- Интересно. И каких это? - эта возможность меня весьма заинтересовала. И я даже на секунду представил, как шуршат хрустящие купюры меж пальцев. Можно зарабатывать в игре и выводить деньги. И не бояться, что тебя за это забанят. Это же просто супер!

- Хотя игра по системе "пэй-ту-плэй", как вы уже сами успели убедиться, компания "Сэконд Лайф" официально даёт возможность игрокам зарабатывать. Многие легко за месяц на оплату аккаунта собирают. А некоторым и на жизнь вполне хватает... Но так же разрешены и добровольные пожертвования. Донат я имею в виду. Правда, с определенными ограничениями. В сутки на счёт можно положить 300 долларов при любом варианте аккаунта. А вывести только 200 и только начиная с "серебряного". Но! - весьма молодой куратор воздел палец вверх с таким видом, будто сейчас откроет мне Америку. - В чём самый смак?

- В чём?

- Хотя компания даёт возможность заработать, она так же никогда не забывает про себя. Про свою прибыль. С каждого выведенного цента она забирает 10%!

- Комиссию забирает?

- Именно! Ввести можно без комиссии, но с ограничениями. А вывести - и с ограничениями, и с комиссией. И даже такой самый натуральный грабёж, - как говорят сами игроки - это лучше, чем рисковать на чёрном рынке. Если админы поймут за руку, беспощадный бан обеспечен.

- Пожизненный?

- Нет, конечно. Вернуть доступ можно за деньги. За большие деньги. Ну то есть такие, которые нам и не снились, - усмехнулся парень. - Так что запомните: лучше отдать 10% пиндосам, чем рисковать потерять всё.

- Что-то я смотрю, вы не очень лестно отзываетесь о работодателе, - прищурился я, услышав это презрительное слово уже второй раз за день, и оба парня немного

занервничали. - Не нравится, что компания иностранная? Или просто самим не удаётся заработать?

- Возможности есть, но на стартовом острове особо не заработаешь, верно. Надо на континент плыть. А с пустыми руками туда соваться бессмысленно - там всё куда дороже, - весьма откровенно ответил парень, сидевший перед монитором. - Да и сам билет не дешёвый.

- Ого! Так вы что, ещё даже не выбрались с нашего сектора? - присвистнул я. - Как давно в Артении?

- Вы ник выбрали? - недовольно поморщился мой куратор. Видимо, болтать со мной на эту тему, у него не было никакого желания. - Давайте не будем терять времени? С момента погружения у вас будет ровно 8 часов, чтобы адаптироваться. Если вам не понравится и вы решите выбраться раньше, не забудьте найти безопасное место, мысленно вызовите системное меню и выберите "выход". Но деньги за сеанс, в таком случае, не возвращаются. Впрочем, вы должны это знать, так как подписали лицензионное соглашение...

Ничего подобного я не знал, но, надо признать, соглашение это читал через строку. А то и через две. Несколько страниц мелким шрифтом и нудный текст навивали на меня сон. А потому я быстро пробежался по строчкам и подписал. Теперь мне оставалось только надеяться, что там не было ничего такого, о чём бы я пожалел в будущем.

- Ник выбрал. Готов, наверное.

- Хорошо. Давайте теперь проведем голосовой анализ, чтобы в игре вы говорили своим голосом, и снимем отпечатки пальцев...

- Отпечатки? Зачем? Я читал, что всего лишь надо отдать капельку крови для образца ДНК.

- И её тоже, - утвердительно кивнул головой администратор. - Но то чуть позже. Система будет распознавать вас не только по ДНК, но и по отпечаткам пальцев. Это нужно и для того, чтобы можно было взаимодействовать с капсулой, и для того, чтобы потом,

возможно, вы смогли взаимодействовать с платёжным терминалом.

- Платёжным терминалом?

- Именно. Пополнять счёт и выводить деньги можно через терминалы. Но для подтверждения личности вам понадобится не только ДНК-флешка, но отпечаток пальца. И ещё пароль, кстати, - добавил он. - Вы же видели, я надеюсь, терминалы компании "Сэконд Лайф"? Их полно по городу и вверху в фойе стоят.

- Видел. Но внимания особого не обращал...

- Ну, сейчас это не важно, в принципе. Потом, я уверен, разберётесь... Как вы собираетесь "железный" аккаунт оплачивать? Каждый день нам по 8 долларов банкнотами приносить? Нет, так не пойдёт, - усмехнулся он и я понял, что он прав. Действительно: как я буду оплачивать аккаунт? Каждый день приносить несколько мелких купюр? Да меня из обменки выгонят, если я попрошу разменять полтинник по доллару.

- Хорошо, давайте, - кивнул я. - Что нужно делать?

Парни указали на большой шар из серебристого металла, попросили меня приложить к нему ладони и как можно сильнее надавить пальцами. Сняли образцы с чёткими линиями и остались довольны.

- К микрофону, пожалуйста, подойдите и от одного до десяти досчитайте.

- Удивительно, как в виртуальном мире все понимают друг друга, - сказал я после того, как чётко проговорил все цифры.

- Вы и про Искусственный Переводчик ничего не слышали? - удивлённо вскинул бровь администратор.

- Слышал, - ответил я. - Потому и говорю. Удивительно, как за долю секунды он переводит произнесённые слова и люди разных рас и национальностей без проблем понимают друг друга.

- Это так, да. Это у нас здесь бардак и хаос и надо учить языки. А там всё гораздо проще. Китаец понимает русского. Русский понимает португальца. Португалец понимает монгола. И так далее. В игре даже в этом отношении всё гораздо проще. Возможно, это одна из причин почему Артения захватывает мир с такой лёгкостью. Там не существует языковых барьеров и людям проще понимать друг друга.

Он произнёс эти слова с неким оттенком мечтательности и я усмехнулся про себя. Уж очень этот паренёк похож на одного из тех сектантов, которых в игре называют "миролюбями". Наслышан я про них.

"Миролюбы" были довольно специфическими ребятами. Весьма странными, как по мне. Это было огромное игровое сообщество, единственной целью которого была борьба за мир во всём мире. За мир во всём виртуальном мире. Это были пассивно-агрессивные пацифисты, которые обожали РПГ-составляющую "Артении", но предпочитали уделять внимание лишь ПвЕ-контенту. Клановые или расовые войны между игроками они не только игнорировали, но и активно пытались мешать им. Засыпали жалобами администрацию игры, писали петиции, собирали подписи за отмену ПвП в открытом мире и созданию определённых локаций для этого. Всячески клеймили всех нагибаторов от виртуального мира, которые на форуме хвастались своими победами и количеством набитых "фрагов", и люто ненавидели ПК-шников. А ПК-шники - в простонародье "Player Killers" - так же сильно ненавидели "Миролюбов". Называли их "ракалами", "крабами", "каребирами" и просто "свихнувшимися сектантами". Совершали набеги, мешали везде, где только можно и, часто рискуя быть пойманными или просто убитыми прямо в условной мирной зоне городов на самом континенте, нападали на тех, кто нёс "миролюбивое слово" в массы. Мочили безжалостно не только в сортирах, но и на людях.

Пацифисты же мстили им по-своему: когда приходила пора одному из них побывать игровым присяжным, он делал всё, чтобы "ПК-шник", угодивший в лапы правосудия и попавший на суд, получил "максималку". А "максималка" - это от 5 дней до 2-х недель - в зависимости от тяжести вины - просидеть в тюрьме. Реально просидеть без возможности

досрочного освобождения. Залезешь в капсулу и будешь вынужден мотать срок. И срок этот не станет меньше, если не имея возможности выбраться, решишь не заходить в игру. Твой персонаж так и останется под замком, пока ты полностью не отбудешь наказание.

По этой причине жизнь у "ПК-шников" была совсем несладкой и они старались не попадаться в руки правосудия. Закупались дорогими свитками мгновенного перемещения, которые можно было получить только купив у обладателей "золотого" и "платинового" аккаунта, и носили с собой, используя тогда, когда карающая длань закона уже готова была схватить их за горло. Иногда спасались, иногда нет, но никогда уважающий себя "ПК-шник" не выходил в открытый мир без такого свитка. Ведь без него или уничтожение, или попадание в тюрьму было лишь вопросом времени...

Я встряхнул головой, выгоняя неожиданно нахлынувшие мысли. Эка меня унесло. Парень лишь улыбнулся слегка, а я уже невесть что себе понапридумывал. Возможно, он никакой не "миролюб" вовсе, а просто рядовой игрок. Такой, каких большинство.

- Всё в порядке? - спросил куратор, заметив, что я задумался. - Готовы продолжать?

- Готов, конечно. Что дальше?

- Вам туда, - он указал рукой куда-то вверх. - Ваша капсула на третьем ярусе, - и кивнул головой на железную лестницу, прибитую к стальному каркасу. - Забирайтесь. А я последую за вами.

- Раздеваться надо? - спросил я, всё ещё думая о своём. Парни засмеялись, старательно прикрывая рты руками и я понял, что сморозил что-то не то.

- Нет. Нам нужен лишь ваш мозг... Ну и капелька крови. Прошу.

Ругая самого себя, за то, что ляпнул глупость, я забрался по лестнице и стал на карнизе у капсулы со съехавшей в сторону крышкой из прозрачного пластика. Постучал по ней костяшками пальцев и заглянул внутрь. Надавил

указательным пальцем на резиновую лежанку и пощупал ортопедическую подушку.

- Несмотря на то, что это самая дешёвая модель, здесь очень удобно, - уверил меня парень, когда забрался следом. - Подкладка защищает от пролежней и поддерживает кровообращение. А с такой подушкой шее будет комфортно. Прошу, располагайтесь. Сейчас проведём активацию учётной записи.

- Всё же стерильно, да?

- Да, конечно. Мы очень внимательно за этим следим. Не волнуйтесь. После каждого сеанса проводятся клининговые процедуры. Прошу.

Я аккуратно забрался внутрь и растянулся во весь рост. Капсула была больше двух метров в длину и у меня оставалось достаточно места в запасе.

- Для начала привяжем аккаунт к вашему ДНК, - сказал он и нажал на кнопку на панели. Открылась ниша и он достал оттуда флеш-накопитель, как две капли воды похожий на тот, которым большинство из нас пользуется ежедневно. - Как всё просто, верно? Никаких логинов и паролей. Вся привязка через анализ ДНК. И никто и никогда не сможет вас взломать. Не обчистит персонажа и не удалит его. С момента регистрации он будет полностью под вашим контролем. Руку, пожалуйста.

Парень извлёк вакуумный пакет, вскрыл его и надел резиновые перчатки. Из ниши извлёк иглу и вонзил мне её в подушечку пальца. Аккуратно выдавил каплю крови прямо на тоненькое стёклышко и прикрыл таким же.

- Всего делов, - улыбнулся он, разделил "флешку" на две ровные половинки и положил стёклышки посередине. Затем осторожно прикрыл, закрыл до щелчка и вернул в нишу. - Элементарная процедура. Не забывайте, что каждый месяц кровь надо обновлять. Впрочем, в лицензионном соглашении это написано... Стоимость услуги - 5 долларов. Читали, наверное?

Я неопределённо кашлянул, потому что не читал. Как и 90% текста этого соглашения. Но 5 долларов в месяц меня совершенно не беспокоили и я не стал заморачиваться.

- Читал, конечно, - уверенно выпалил я и прижал к пальцу кусочек ваты, который он мне любезно протянул. - Что дальше?

- Съёмка ведётся постоянно, потому спрошу для официального подтверждения: персонаж создан? Раса и никнейм выбраны?

- Да.

- Ладони положите вот так. Нажмёте кнопку под рукой, когда будете готовы. Образец взят и сейчас будет осуществлена привязка к учётной записи. Кровь уже свернулась. Давайте мне это сюда, - он забрал ватку и положил её в пластиковый пакет. - ДНК-флешка будет передана вам после окончания сеанса и теперь каждый раз, когда вы будете подключаться к "Артении", вам не придётся проходить эту процедуру заново. Повторюсь: хоть никаких логинов и паролей не существует, накопитель лучше не терять. Без него зайти на вашего персонажа вы не сможете. Придётся делать официальный запрос и удалять его с серверной базы данных. Не забывайте об этом.

- Конечно, не забуду.

- И ещё. Флешку дома в компьютер не засовывать! Очень многие умельцы, в кавычках, пробовали проделать этот трюк, непонятно зачем. Уничтожали накопитель, а затем жаловались и требовали всё восстановить. Не забывайте, что вы заплатили за него 50 долларов и если вы не сможете доказать, что он уничтожен не по вашей вине, придётся оплачивать процедуру заново. Впрочем...

- Да-да, - закатил я глазки. - Всё это написано в лицензионном соглашении.

- Совершенно верно, - ничуть не обиделся он. - Значит, вы готовы. Ложитесь удобно и расслабьтесь. Время почти пришло.

Парень вытащил из ниши у изголовья предмет похожий на массажёр для головы. Вставил шнур в разъём и крохотные капельки на концах щупалец загорелись красным цветом.

- Не шевелитесь. Размещаю.

- А техника безопасности какова?

- А вы что не читали лицензионного соглашения? - спросил юморист, чем начал меня порядочно раздражать. Я им деньги плачу, а они ещё издеваются.

- Я имею в виду, как мне выбраться отсюда, если вдруг что? Не понравится или ещё что.

- Мысленно вызываете меню персонажа и выбираете "выход". Ну это только если вы находитесь в безопасном месте. Если же выбраться нужно будет очень срочно, выберите опцию "аварийный выход". Тогда вы сможете покинуть "Артению" моментально. Но ваш персонаж останется в виртуальном мире на том же месте до вашего следующего погружения. Ну то есть вы понимаете, да? И попытаться ограбить могут, и убить. Или просто сбросить в колодец. Шутников хватает. Над "куклами" - как называют их игроки - многие любят издеваться. Делать можно что угодно, ведь ответки не последует. Зато из игры выйдете в тоже мгновение.

- Странновато как-то...

- Разные бывают моменты, - пожал парень плечами. Затем почесал подбородок и нехотя добавил. - В заложники возьмут, например. Или в плен попадёте. Мало ли. Кому понравится, что над ним издеваются? Никому.

- Ничего себе! - присвистнул я. - Какие ещё заложники?

- Артения хоть мир и виртуальный, но имеет очень много общего с миром реальным, - сказал он очевидную вещь и добавил. - Мало ли что может случиться... И на всякий случай программисты создали "аварийный выход". Воспользуйтесь им, если будет крайняя необходимость. Но не забывайте, что персонаж "куклой" останется на том же месте... Если, конечно, с ним ничего не произойдёт. Обворуют, например.

- Здорово, - протянул я. - Техника на грани фантастики.

Паренёк надел мне на голову приспособление и козырнул, не став оставлять за собой последнее слово. Судя по всему, не только он меня раздражал, но и я уже начал раздражать его. Что-то я действительно разучился с людьми общаться...

Крышка капсулы закрылась с тихим шумом и я, ощущая лёгкое волнение, постарался устроиться поудобнее. Я давно хотел посмотреть, что это за мир такой, где "вторую жизнь" пытаются вести уже почти 5 миллионов человек. И даже готовы ежедневно или ежемесячно платить за это деньги. Надеюсь, и я не зря потратил свои. Депрессия не выпускала меня из своих цепких объятий несколько месяцев и я жил, словно в тумане. Ничем не интересовался, ничего не хотел делать, ни к чему не стремился. Опустился практически на самое дно. И вот, вроде бы, вынырнул. Я созрел попробовать нечто новое.

Стекло плотно прилегло, отсекая абсолютно все звуки окружающего мира. Парень пальцами показал "ок" и я кивнул. Он начал спуск вниз по лестнице, а я тихо выдохнул и закрыл глаза.

- Ну что ж, в добрый путь, - и нажал на кнопку.

Глава 2

В ту же секунду мне показалось, будто из под ног вырвали опору. Мне показалось, что я проваливаюсь. Словно падаю в пространственный тоннель. Приступ морской болезни, о котором меня никто не предупреждал и о котором не было написано в лицензионном соглашении, едва не заставил извергнуть содержимое желудка. Раздался глухой удар и, прежде чем я смог открыть глаза, появилось оповещение, выведенное красивым шрифтом.

Добро пожаловать в мир Артении, 7777 Alex 000000! Мы рады, что вы с нами!

Я недовольно хмыкнул, настолько убого выглядел этот ник-нейм, и, наконец-то, открыл глаза. На чистом голубом небе не было ни облачка и яркое солнце в самом зените

слегка ослепило меня. Я инстинктивно зажмурился и прикрыл глаза рукой. Отвернулся и сделал первый в своей жизни виртуальный вдох. Почувствовал, как пахнет свежей листвой и опять открыл глаза. Справа простирался самый настоящий лиственный лес и я увидел как ветерок шевелит зелёные листья.

Меня кто-то бесцеремонно толкнул в спину и я едва удержался на ногах.

- Что смотришь? Первый раз, что ли? - мимо меня прошёл игрок 1-го уровня, одетый в помятые одежды. Он вышел из большого овального портала и хмуро посмотрел на меня. - Не теряй времени даром, малец. Вот тебе первый, самый важный и, главное, бесплатный совет, - усмехнулся затем и заторопился вперёд, где в нескольких шагах от портала творилось непонятное столпотворение.

Я едва успел уйти от столкновения с очередным торопливым первоуровневым игроком, выругался, отошёл немного в сторону и неверяще потёр глаза. Человек двадцать, не меньше, имевшие практически одинаковые игровыми никнеймы и практически одинаковую внешность, направляли огромную и невероятно шумную толпу. Мне показалось, что эта огромная толпа говорила как единое целое, а не как множество отдельных взятых ртов. Все эти люди - а это были действительно Люди - требовали к себе внимания и постоянно повторяли одни и те же вопросы. Но тем самым "бригадирам", о которых мне рассказывали ребята-администраторы, на административно-матерщинном языке без труда удавалось перекрикивать всю эту братию. Они раздавали короткие, чёткие приказы. Размахивали здоровенными ручищами, указывая направление движения, и если кто-то был недостаточно сообразителен, песочили "тупицу" не сомневаясь. Затем доставали из самых обычных рюкзаков за плечами кирку или топор, вручали каждому бедолаге и обязательно давали волшебного пенделя под зад.

Я очень быстро сообразил, что за комедия разворачивается перед моими глазами и усмехнулся. Наконец-то я своими глазами увидел таинство рождения знаменитых "рабов" "Артении". Тех, кто тратил 8 часов своей

жизни, получая за это несколько долларов, но был вполне доволен, ведь не пахал ради этого в поте лица.

- Эй ты, шесть нулей семь! - здоровый бородатый мужик с ником 7777Brigadier14 заметил меня и сделал пренебрежительный жест рукой, подзывая к себе. - Ну прямо чёртот Джеймс Бонд... Что ты там стоишь как бедный родственник? Ты сюда по делу или как?

Пока толпа заискивающе хихикала над его неважнецкой шуткой, я успел понять, что он признал во мне своего. Оценил ник верно и подумал, что я раб-неофит. Признаться, я задумывался над такой возможностью ранее и хотел ощутить на своей шкуре, насколько тяжело "рабам" достаются деньги. Но сегодня точно не собирался тратить 8 часов на махание киркой или топором.

- Нет, сегодня я турист, - ответил я и отошёл ещё дальше, чтобы поток новых игроков, прибывавших каждую секунду, не втоптал меня в землю. Бригадир фыркнул и вернулся к своей пастве. А я, наконец-то, смог осмотреться.

Грунтовая дорога прижималась к лесу и, приблизительно в километре отсюда, насквозь пронзала деревню на несколько десятков домов и исчезала на горизонте. Приглядевшись, я отчётливо рассмотрел крепкие деревенские дома, заполненные людьми широкие улицы и стелу возрождения прямо в центре деревни. Она величественно возвышалась над домами и меч юной девы был направлен ввысь. Хотя я и не помнил имени божества, в честь которого была возведена стела, точно знал, что в каждой занюханной деревне, в каждом городке, в каждой столице каждого сектора есть столб, возле которого возрождаются павшие в боях игроки. Нужно лишь прикоснуться к нему рукой и ты будешь "привязан" к территории. Чтобы с тобой ни произошло, ты появишься именно там, где "привязался".

- Обязательно надо это сделать, - сам себе сказал я и вновь вдохнул полной грудью. Затем улыбнулся, присел и погрузил пальцы в сухую землю. Она ничем не отличалась от той, чтобы была в реальном мире. Те же ощущения, когда перетираешь её между пальцами. Те же ощущения, когда наполняешь ею ладонь.

Я набрал в ладонь земли, сжал кулак, а потом развеял её на ветру. Погладил сухую траву под ногами и опять улыбнулся: действительно новый мир. Хотя и виртуальный, но как настоящий.

Отряхнув руки, я сосредоточился на самом себе. Увидел дырявые лапти на ногах, коричневые холщовые штаны, доходящие до голых щиколоток, и грязновато-серую рубаху на голом теле. Рубаха была навывпуск, но у талии её перехватывал пошарпанный ремень с небольшим кожаным мешочком на боку. Я удивился, сосредоточил на нём взгляд, и немного растерялся, когда неожиданно выплыла системная информация.

"Обычный" ремень с кожаным кошельком".

- Ух-ты! Прикольно, - вырвалось у меня и я повторил процедуру. Надпись появилась вновь и я смело запустил руку в кошель. Ничего не нащупал - даже паутины - и системная информация услужливо сообщила, что у меня в наличии ровно 0 золотых. Хотя щупай, хоть не щупай. - Какие потрясающие стартовые возможности, - пробормотал я себе под нос и заметил ремень, идущий через грудь наискосок. Развернул к себе заплочный мешок и нырнул туда. А вот там уже точно что-то было. Я осторожно извлёк огниво, деревянную ложку, грубо обработанную деревянную миску и хороший такой ломоть твёрдого чёрного хлеба.

"Обычный" кусок хлеба. "Сытность" - 20%", - прочёл я, едва сосредоточив на нём взгляд. А ниже шла дополнительная информация:

"В Артении можно проголодаться. Если вы не будете следить за показателем "сытности", отображающейся в правом верхнем углу виртуального экрана, вы рискуете опустить её до нулевой отметки и безвозвратно потерять 1 пункт случайного параметра. Чем дольше вы "голодаете", тем больше вы будете терять в параметрах. Восстановить "сытность" можно с помощью пищи. Пищу можно приобрести в тавернах, трактирах, кабаках и в специальных магазинах. Или же изготавливать самому, повышая искусность в ремесле "кулинария". Пища уменьшает чувство голода и позволяет держать

характеристики по уровню. Пожалуйста, следите внимательно за показателями "сытности".

Я хмыкнул, скосил глаза и попытался что-то рассмотреть в правом верхнем углу виртуального экрана. Это удалось без особых усилий и я заметил тонкую белую полосу. Сосредоточился и увидел, что она находится на отметке в 97%. Значит, я уже на 3% проголодался. Как-то чересчур уж быстро. Только появился, понюхал воздух, сделал пару шагов, а уже стоит задуматься о тарелке виртуального супа.

Засунув нехитрый скарб обратно и пообещав самому себе никогда не забывать о голоде, я продолжил изучать системное меню. Вызвать его было совсем несложно и я попрактиковался немного, чтобы привыкнуть. Сориентировался и вывел на экран характеристики персонажа.

Текущий уровень персонажа: 1

Сила - 1

Ловкость - 1

Выносливость - 1

Интеллект - 1

Духовность - 1

Соппротивление - 1

Харизма - 1

Единиц жизни: 100/100 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

По первым трём пунктам у меня не было никаких вопросов, а вот описание следующих четырёх я внимательно прочёл. "**Интеллект**", как и ожидалось, увеличивал магическую атаку, шанс и силу критического урона магией. "**Духовность**" отвечала за быстроту использования заклинаний, запас маны, регенерацию маны и эффективность лечения. "**Соппротивление**" повышало физическую и магическую защиту. А "**Харизма**" мне показалась весьма важным элементом построения персонажа. Благодаря ей

росла доброжелательность с неигровыми персонажами, увеличивался диапазон квестов и скидки в магазинах. Пока я не особо понимал нужно ли уделять ей внимание на начальном этапе развития, но в будущем это придётся делать по-любому. Иначе толковые квесты точно пройдут мимо меня.

На несколько секунд я завис, раздумывая по какому пути развития стоит пойти, но информации для размышления было слишком мало. Единственное, в чём я не сомневался, так это в том, что точно не пойду по пути мага.

Никогда не любил магов. Не любил читать книги про них, не любил играть ими, когда просиживал задницу у компьютера. Не любил по молодости слушать рассказы друзей-задротов, когда они рассказывали про свои игровые успехи. Я не любил магов во всём. И уж точно не собирался становиться магом в этом виртуальном мире меча и магии. К тому же мой давешний молодой куратор утверждал, что только у греллов он неплох. Остальные же расы даже рядом не стоят. Но хоть я знал прекрасно кто такие греллы, стартовать за эту расу, имея "железый" аккаунт, не было никакой возможности. Греллы начинались от "меди" и выше. А значит магом я не только не хочу быть - мне им быть не светит. В этом мире меча и магии я буду тем, кто ближе к мечу, а не к магии.

Я прекратил летать в облаках и убрал меню. Затем принялся изучать окрестности, попутно тренируясь и сосредотачивая взгляд на любом предмете, который это взгляд выцеплял. Увидел уровни тех самых "бригадиров", которые стояли в отдалении, рассмотрел уровни новичков, ежеминутно присоединявшихся к игре. Изучил портал позади, успел выделить птичку, пролетевшую над головой, и заметил её уровень. Увидел первоуровневых зайцев, сновавших у опушки леса, и тут до меня дошло, что даже если очень захочется, прикончить их нечем. Нет ни лука, ни ножа, ни меча. Даже дубинки дряхлой нет. И шестерёнки в голове сразу начали крутиться в правильном направлении. Я решительно направился туда, где собиралась толпа виртуальных "рабов" и оказался прав: чуть дальше, за их спинами, сложа руки за спиной, прохаживался туда-сюда высокий статный воин в сверкающей кольчуге. Изредка игроки беспокоили его

вопросами и он односложно отвечал им. Что-то вручал и те стремглав отправлялись в сторону деревни. Хотя никакого имени над его головой я не увидел, 300-й уровень красноречивого говорил, что это НПС, ведь игрокам подобного уровня тут находиться запрещено. Это был тот самый "Помощник Новичков", о котором я читал ранее на игровом форуме.

Я протолкался сквозь пробку, заслужив вслед пару ласковых, подошёл к нему и низко поклонился, как советовали форумные гуру.

- День добрый славному воину.

- И тебе добрый, - он посмотрел на меня так, словно изучал насекомое под микроскопом. Его процессор за долю секунды обработал всю информацию и, даже ничего не спросив, он протянул свёрнутый в трубочку свиток. - Вижу ты из новеньких? А значит для тебя тут всё в диковинку. Возьми это послание и передай его Ксеноклу - помощнику старосты деревни, что лежит перед твоими глазами, - он небрежно кивнул в сторону деревеньки, которую я заметил изначально. - Он даст тебе карту окрестностей и ответит на вопросы.

Внимание!

Вы получили своё первое задание!

Отнесите письмо Ксеноклу - помощнику старосты деревни!

- О! Спасибо! - я забрал письмо и машинально сунул его в вещевой мешок. - А оружие мне где взять? У кузнеца, наверное?

- Может и у кузнеца. А может и в храме магии на восточной окраине острова, - пожал плечами НПС. - Я не знаю, каким оружием ты владеешь. Если магистры увидят в тебе тягу к овладению магией, подскажут, что делать дальше. А если решишь пойти по пути воина, то тебе самая дорога в Тренировочный Лагерь. Вон он. Видишь по левую руку частокол возвышается вдали? Захочешь стать воином - тебе туда.

- Ещё раз спасибо. А мне сейчас куда лучше? В деревню за картой или в лагерь?

- Чувак, да иди ты уже своей дорогой, - меня нагло прервал, один из стоявших рядом игроков. - Ты и так слишком много времени у него отобрал. Не один тут.

Я оглянулся и действительно заметил всё прибывавших и прибывавших новичков. НПС мог разговаривать только с одним одновременно и за те несколько секунд, что он потратил на меня, за моей спиной уже собралась приличная очередь.

- Ну и дела, - только и смог выговорить я и отошёл в сторонку. Бросил взгляд на деревушку дальше по дороге, а затем взобрался на небольшой холмик и заметил, что в другой стороне действительно виден высокий деревянный частокол. До него идти было куда дольше и я решил сначала выполнить задание "Помощника Новичков". Получу карту и осмотрюсь как следует...

Трусой я добрался до распахнутых настежь ворот за несколько минут. Замечал сновавшую в высокой траве живность 2-го и 3-го уровня, и игроков, гонявшихся за этой живностью. Они били её палками и мечами, кололи ножами, протыкали стрелами, саблями и рапирами. Забивали двуручными мечами или посохами. Смешно было смотреть, когда маги - а их я легко узнавал по специфическим одеждам - вместо того, чтобы обрушивать на "мобов" все виды магии, обрушивали на них лишь грубообработанные посохи или деревянные, крючковатые жезлы. Ещё ранее я интересовался этим вопросом и знал, что впервые воспользоваться магией они смогут лишь по достижении 5-го уровня. Сделают какой-то там квест и получат одно атакующее умение, коим будут пользоваться аж до 20-го. А дальше их - как, впрочем, и всех остальных - ждут классовые задания. 2 квеста: один для того, чтобы выбрать архетип, второй - чтобы выбрать специализацию. И оба эти квеста можно получить только на континенте. А для того, чтобы туда добраться, нужно подкопить денег и купить билет на корабль. Иначе с острова никак не уплыть. А билет стоил ни много ни мало - 20 000 золотых! Сумма была более чем серьёзная и не каждому

по карману. А некоторые - в основном, "рабы" - и не собирались никуда уплывать. Они давно добрались до 20-го уровня, но продолжали сидеть на острове и зарабатывать деньги, добывая ресурсы. На классовые задания им было плевать с высокой колокольни и их совершенно не волновало развитие персонажа.

Но меня волновало и я переступил через линию ворот, с опаской посмотрев на двух закованных в латы стражей 300-го уровня. Забрала их шлемов были опущены и, как я не пытался, рассмотреть есть ли кто живой внутри, мне не удалось.

- Это тебе не почётный караул, - засмеялся пробежавший мимо маг 8-го уровня. - Смотри, ещё алебардой огреют.

- Очередная малявка? - прокомментировал другой и сразу побежал дальше.

Человеческий поток, проходивший через ворота, чуть не смёл меня на входе и я опять поспешно отскочил. Стараясь не мешать торопыгам, ведь сам никуда не спешил, я направился в сторону центральной площади, где яблоку негде было упасть. Стихийный рынок плотным кольцом охватывал ту самую стелу возрождения и на секунду я просто оглох от шума, производимого человеческими ртами. Сотни, а может тысячи игроков, приземлившись на пятую точку и буквально касаясь друг друга коленями, торговали нехитрым товаром, разложив его на на клочке материи.

Продавали всё. Я заметил и ржавые мечи, и грубо обработанные стрелы, и травы, и разнообразные фрукты. И даже шкурки гигантских жаб, о которых прямо на ухо проорал мне 2-х уровневый продавец. Видел бутылки с красной и синей жидкостью, видел магические посохи, видел даже неаппетитные, слегка подсушенные куски мяса. Каждый надрывал глотку, стараясь перекричать другого, хватал за рукава, проходивших мимо игроков, и совал под нос свой товар. Кто-то с кем-то ругался, используя красочные междометия. Кто-то пытался спровадить конкурента, который, дескать, занял его место. А некоторые вообще ничего не продавали и не покупали. И таких "некоторых" было великое множество. Они хватали за руки всех, кто был в пределах

досягаемости и тупо клянчили деньги. Классическое: "Брат, помоги!", "Меня развели! Подкинь, сколько сможешь!" или "Давай заточу твой шмот" я услышал не один десяток раз, пока пытался пробиться к центру площади, где у стелы стоял помощник старосты, в окружении доброго десятка игроков.

- Да уж, и это всего лишь стартовая деревня, - пробурчал я себе под нос, наблюдая за людским потоком. - Это даже не столица. Представляю, какой там ужас творится...

- Нет, не представляешь, - рядом со мной возник игрок 4-го уровня и принялся поглаживать по плечу. - Есть деньги, брат? Не хватает 150-ти золотых, чтобы бижу прикупить. Поможешь?

- Ты слепой, что ли, балбес? Ник не видишь? - его услышал ещё один, который проходил мимо. - Откуда у него 150 золотых?

- А, ну да, - схвативший за руку, словно очнулся, когда, прищурившись, меня разглядел. - Недосмотрел. Извини, я подумал, может ты донатор. Авось и подкинул бы денег, - он подмигнул и исчез в толпе.

Я почесал "репу": м-да, ну и дела. У людей гордости что ли нет? Приставать к каждому в надежде на копеечку? Неужели такое прокатывает? Почему самому не заработать? Разве это так сложно?

Я пробился через пробку к помощнику старосты и вытащил послание. С третьей попытки перекричал всех остальных и привлёк к себе внимание. Отдал письмо и получил заслуженную награду.

Внимание!

Вы выполнили первое задание: "Отнесите письмо Ксеноклу - помощнику старосты деревни"!

Награда: карта окрестностей, 100 ед. опыта.

Словно вихрь закружился у моих ног и яркий свет прошёл вдоль тела до самой головы, когда я получил 2-ой уровень. Вот так вот просто, выполнив самый первый квест, который нельзя даже назвать ознакомительным, я сделал первый шаг вперёд и тут же вызвал меню с характеристиками.

Текущий уровень персонажа: 2

Сила - 1

Ловкость - 1

Выносливость - 1

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 1

Харизма - 1

Единиц жизни: 100/100 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 8

О, класс! Расовая "пассивка" в деле! Получил на одно очко больше, чем получают все остальные. Возможно, с этой расой и не всё так плохо, как утверждали админы...

Так, а теперь что-куда? Раз магом становиться я не планирую, значит надо планировать становиться воином. А у воинов всегда в приоритете "**сила**", "**выносливость**" и "**ловкость**". Смотря какого воина я захочу слепить... Если я не ошибаюсь, на острове никаких "воинских" умений не будет. Их можно изучить только после выбора классификации и выполнения квестов. Значит, и "**духовность**" мне пока ни к чему. Кину-ка я 2 балла в "**харизму**" в надежде на скидки в магазинах, и столько же в профильные характеристики.

Текущий уровень персонажа: 2

Сила - 3

Ловкость - 3

Выносливость - 3

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 1

Харизма - 3

Единиц жизни: 120/120 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Выглядит всё, конечно же, печально, но я ещё на самой заре своего существования. Даже оружия в руках не держал. Но прежде чем я задумаюсь о том, где его добыть, нужно пройти важнейшую процедуру в жизни новичка.

Я прикоснулся к памятнику неизвестной грозной воительнице и перед глазами появился текст:

Внимание!

Вы желаете осуществить привязку персонажа к данной локации?

Да/Нет.

Я выбрал "да" и только теперь рассмотрел выгравированные на камне мелкие буквы.

"Стела " Капитан Арэя вдохновляет воинов на битву " возведена древними архитекторами после победы в Валаанском сражении, где у руин Нортфенса объединённые армии людей, гномов и греллов разбили полчища орков. Бесстрашная Арэя повела за собой войска и первой скрестила мечи с предводителем орков. Пав в неравном бою, она покрыла себя славой и обрела бессмертие. Великие мастера подгорного народа возвели в её честь стелу, а великие магистры греллов наполнили магией, позволяющей воинам возрождаться из пепла там, где она установлена".

Я сдал чуть назад и ещё раз осмотрел величественное сооружение. Прекрасная дама воздела над головой меч и, казалось, действительно призывает воинов к битве. Детали лица были переданы столь искусно, что я немного подивился умению гейм-дизайнеров, создавших стелу.

- И никакие вовсе не гномы её создавали, - пробормотал я себе под нос и, растолкав локтями новичков, зажавших меня со всех сторон, переступил через продавца, торговавшего самыми натуральными грушами.

- Эй, ты слепой, что ли!? - игрок сперва возмутился, но уже через мгновение обо мне забыл. Вернулся к своему занятию и принялся хватать за руки всех подряд и предлагать фрукты. Видимо, он и сам прекрасно понимал, что в этой

человеческой мешанине о свободном пространстве можно только мечтать.

Выбравшись из толпы, я развернул карту и впился в неё глазами. Изучил весь остров вдоль и поперёк, запоминая мельчайшие детали. Запомнил, где располагался каменный кряж, медный и железный рудники. Отметил, что тренировочный лагерь находится на южной оконечности, практически у самого берега. На востоке располагался храм магии, а сама столица, окружённая каменной стеной, была возведена на северной стороне. Именно там был единственный порт на острове, откуда 2 раза в сутки - в 9 утра и в 6 вечера - на континент отплывали суда с пассажирами, достигшими 20-го уровня. В столицу попасть я собирался пренебреженно, но только тогда, когда буду хоть немного разбираться в игре и ориентироваться. Пока же мне явно не до морских путешествий. В моём кармане ровно ноль золотых монет, а на билет, как я знал, необходимо накопить 20 000. И пока я даже не представлял как буду их накапливать.

Я ещё раз прошёлся взглядом по карте и решил первым делом посетить тренировочный лагерь. Пока заданий никаких брать не буду, а отправлюсь туда и попробую раздобыть оружие. Зайцев и птичек я уже видел, но уничтожать их нечем. А значит, первым делом, надо найти предмет уничтожения. И только потом вернуться в деревню и набрать полный мешок квестов.

Помогая себе руками выбраться из человеческой мешанины, я добрался до выхода из деревни и остановился. Краем глаза уловил яркий радужный блеск и инстинктивно посмотрел налево. Широкая грунтовая дорога упиралась в небольшое одноэтажное здание с классической скатной крышей. Ни окон, ни дверей я не заметил, зато хорошо рассмотрел двухметровый овал разноцветного барьера. Возле него постоянно топтались игроки, а затем смело пересекали магическую воронку и исчезали в мгновение ока. Мне стало интересно, куда ведёт этот портал и я схватил за руку первого встречного.

- Эй, друг, а что это за здание? Что там за порталом?

- Так зайти и узнаешь, - недовольно буркнул он, вырвал руку и продолжил путь.

- Впервые тут, да? - спросил другой, но, видимо, мой ответ его не интересовал и он тоже отчалил.

- Нубик, это склад, - ответил третий. - Твоё личное пространство в игре. Входи смело.

Под аккомпанемент иронических замечаний от других слишком умных игроков, я протолкался к зданию и прикоснулся к барьеру.

- Смотри, ещё руки лишишься, - поюморил очередной "петросян". Я фыркнул и сделал шаг вперёд.

Поздравляем!

Вы активировали инстанс " Персональные Апартаменты "! Здесь вы можете отдыхать от боёв ратных; без опаски хранить накопленное достояние; предаваться любви с игроками, с коими захотите её разделить; оставлять персонажа для того, чтобы безопасно разорвать игровой сеанс.

Доступ с инстансу вы можете получить в любом населённом пункте, как на стартовом острове, так и на континенте. Никаких условий для этого не требуется. Вы успешно прошли активацию и инстанс закреплён за вами.

Администрация игры поздравляет вас, 7777 Alex 000000 , и напоминает, что апартаменты можно обустроить с помощью предметов интерьера по своему желанию. Предметы интерьера можно приобрести по достижении 20-го уровня и получении специализации. Лучшие дизайнерские решения могут побороться за право победить в ежегодном конкурсе, который будет проводиться на игровом портале "Артении-онлайн". Будьте креативны и у вас есть все шансы на победу.

Убрав с глаз долой длинный текст, я усмехнулся. Единственное, что мне запомнилось из прочитанного, так это то, что здесь, в этой халупе, можно "предаваться любви с игроками". В реальном мире я, что называется, любви уже сто лет не предавался. А с игроками в игре не предавался

никогда. Так что сей вариант меня-таки заинтересовал. Я не только слышал, но и... к-хм... видел, как игроки в игре предаются в любви. На определённых сайтах "клубнички" было столько, что пройти мимо и не глянуть хотя бы глазком было невозможно.

И сейчас, рассмотрев где нахожусь, я иронически хмыкнул: и где же я буду "предаваться любви с игроками"? Оно, наверное, было бы интересно, и, в принципе, попробовать я совсем не прочь. Но вот только где? Ведь ни кровати нет, ни дивана. Ни стула, ни стола, ни кресла. Даже раскладушки нет. Вообще ничего нет, кроме четырёх голых стен.

Я измерил шагами комнату без окон и дверей. От портала до стены 5 метров. И столько же в ширину. Халупа 5 на 5, в общем. Не фонтан, конечно, но своя собственная игровая жилплощадь. И, главное, без ипотеки! Не то что моя НЕ игровая жилплощадь. За ту жилплощадь мне придётся ещё годы и годы расплачиваться...

- Да уж, - пробурчал я, осматривая стены. - Как говаривал Шурик: "Не царские палаты". Совсем не царские... Но, видимо, старт у всех один и тот же. Что тут жаловаться?

Я покинул мой новый игровой дом, вышел за ворота стартовой деревни и, стараясь не мешать сновавшим повсюду игрокам, которые гонялись за мелкой живностью от 2-го до 5-го уровня, направился по дороге в Тренировочный Лагерь. Для большей уверенности ещё раз сориентировался по карте и взял верное направление.

Шёл я около получаса. С интересом глазел по сторонам и изучал новый для меня мир. Стартовые локации кишели народом. В основном это были совсем зелёные новички, которые, даже не имея никакого оружия, только кулаки, пытались получить первые крохи опыта, бегая за пушистыми кроликами. А иногда таких горе-охотников собиралось до 5-ти штук на одного кролика. Вместе они его загоняли, вместе били или топтали ногами, а потом яростно спорили, кому должен достаться первый лут. Доставался он тому, кто нанёс урон последним, но остальные были недовольны такими раскладами. И если бы стартовый остров не был абсолютной

безопасной зоной, где невозможно нанести вред другому игроку, первые яростные схватки состоялись бы прямо здесь, перед глазами охреневших кроликов. Но хоть ПвП было невозможно, материться игрокам никто не мог запретить. И они с удовольствием пользовались отсутствием запрета, иногда используя такие красочные эпитеты, что я невольно подивился богатому словарному запасу...

Дорога шла в гору и взобравшись на холм я смог рассмотреть Тренировочный Лагерь с высоты. Деревянный частокол правильным квадратом охватывал огромное пространство и упирался в береговую линию. С двух сторон в лагерь попасть было невозможно - там шла сплошная деревянная стена. С северной стороны, куда я приближался, были настежь распахнуты ворота, рядом с которыми прохаживалась стража. А с южной - естественным укреплением был океан. Остановившись, я заметил вдалеке несколько двухвёсельных шлюпок, сети, которые ставили рыбаки, и пару небольших яликов с поднятыми парусами. Понаблюдав за лёгким прибоем и тренирующимися на песке неизвестными воинами. Они скрещивали мечи, атаковали друг друга, защищались и вновь сходились. И так раз за разом.

- Вот это верно! - сказал я сам себе. - И никаких тебе заклинаний, магических жезлов и посохов. Всё как положено - настоящее средневековье.

Стража на входе меня даже не остановила. Да даже не посмотрела в мою сторону. Игроков тут хватало с лихвой, но никому из них они тоже не уделили внимание. Казалось, эти трёхсотуровневые истуканы вообще никого не замечали.

Я потратил несколько минут на изучение лагеря, ведь не знал к кому мне обратиться, и прибился к активно жестикулирующей и кричащей толпе у загона прямо в центре. Но приблизившись, я понял, что это совсем не загон, а наспех огороженная арена для поединков. Но для поединков весьма специфических, так как все участники не могли быть выше 20-го уровня. Да я бы даже сказал, тут почти все были 20-го уровня. Тех кто поменьше, в рядах зрителей было куда меньше. А в рядах сражавшихся не было вообще.

Я попытался протолкаться сквозь спины, чтобы лучше рассмотреть, что там происходит, но мне не удалось. Я никого не мог сдвинуть, а меня высокоуровневые руки отталкивали так легко, что я с трудом держался на ногах после таких толчков.

- Не суйся. Надоел, - наконец, один из таких высокоуровневых зрителей не выдержал, схватил меня за плечо и буквально отшвырнул в сторону.

Я растянулся на земле под смех тех, кто решил обратить на это внимание, и выругался себе под нос. Неслабая такая разница между игроками разного уровня. У этих непонятных болельщиков, видимо, "силушки" куда больше. Я для них словно комар. Если бы им было позволено меня прихлопнуть, они бы прихлопнули не сомневаясь.

Поднявшись, я несколько раз обошёл загон, нашёл лазейку, опустился на колени и прополз к забору. Меня кто-то пытался отпихнуть ногой, но промазал. У забора я смог выбить себе местечко и, наконец, детальнее рассмотрел, что происходит. А затем проторчал ещё 30 минут, с удовольствием наблюдая за поединками игроков невысокого уровня. Любой зритель мог принять участие, поэтому недостатка в участниках не было. Затем двое судей-НПС в одинаковой военной форме с накинутыми поверх неё кольчугами, разбивали игроков на пары, ставили друг против друга и давали отмашку. И начинался весёлый беспредел.

Умениями на стартовом острове могли пользоваться лишь маги. Но те проходили обучение в храме магии и сюда им хода не было. А бойцам ближнего боя физические умениями, расходовавшие ману, пока были недоступны. Потому все сражения на арене сводились к тупому "бей-защищайся". Игроки махали палками, дубинами, топорами, кистенями, ржавыми мечами или кинжалами. Прикрывались плохо сбитыми щитами или просто старались отражать удары. Мастерство у всех было явно ниже среднего, но некоторые уже обзавелись сносной экипировкой, а потому имели преимущество перед другими. Например, парень в ржавой латной кирасе, напяленной сверху на рубаху, без всяких для себя последствий принимал на неё удары и делал

неумелые выпады. Но поскольку никакого урона не получал, легко побеждал соперников. Другому повезло иметь меч, который выглядел куда лучше, чем у его соперника, а потому он закончил поединок одним ударом.

Со стороны всё это выглядело довольно-таки интересно, но узнать есть ли какая награда за победу и зачем вообще они тут все собрались, раз даже ставок не делают, мне не довелось. Дёрнуло меня за язык слишком громко спросить у задумчивого соседа, могу ли и я принять участие, за что меня тут же вытолкнули из толпы и опять бросили на землю.

- Куда ты лезешь со своим 2-м лэвэлом, нубас? - сказал мне кто-то на прощанье. - Тебе здесь нечего делать. Иди квесты штурмуй.

Было немного обидно. Но совсем чуть-чуть. Со своим "2-м лэвэлом" мне действительно здесь нечего ловить. Но это можно было бы сказать и повежливее. А то не успел даже рта раскрыть, а уже пинка под зад получил. Тоже мне прокачанные игроки. Сами, небось, сидят на острове и даже не желают выбираться. Добывают ресурсы, а потом развлекаются, отдыхая на новичках.

- Какие вы все тут недружелюбные, - пробурчал я поднявшись.

- В "Чистилище" ...лом не щёлкай! - дали мне полезный совет на прощанье и я, поразмыслив долю секунды, решил, что совет вполне неплохой. Надо будет запомнить. А пока воздержаться от столкновений с теми, кто намного меня выше по уровню.

Я прекратил щёлкать тем самым местом, сориентировался и заметил в отдалении тройку воинов-НПС, стоявших у большого шатра. Их плотным кольцом обступали игроки, но все они были куда меньше уровнем, чем те, которые кучковались у арены. Они что-то спрашивали, получали ответы и торопливо двигали дальше. Туда я и направился. Бесцеремонно вклинился в разговор, за что был злобно облаен недовольным игроком, но своего добился - меня выслушали. Один из НПС пару-тройку секунд меня рассматривал, а затем произнёс:

- Если ты решил идти по пути воина, а не мага, ты пришёл туда, куда надо. Сейчас ты слишком неопытен, чтобы мы могли тебя чему-то научить. Приходи позднее. А начальное оружие можешь получить у мастера Фартана. Он обучит тебя азам... Да? Что? Не можешь попасть по Лесному Лиху? Уворачивается?.. - эти вопросы он уже задавал другому игроку, видимо посчитав, что диалог со мной закончен, и я вынужден был отправиться искать какого-то мастера Фартана.

Его я отыскал у береговой линии, где он одновременно выслушивал просьбы от таких же как и я нубов, и давал указания другим нубам, которые были уровнем повыше. Они становились в стойки, махали деревянными палками, посмеиваясь при этом.

Такую же палку он вручил и мне, когда я озвучил желание стать воином. Просто вытащил её из большого деревянного ящика, стоявшего недалеко, и сунул мне в руки.

- Ступай к манекенам, - сказал он. - Нанеси несколько ударов и ты поймешь, как ею пользоваться.

На резонный вопрос: "А как это можно не понять, как пользоваться палкой?", ответа я не получил. Мастер просто забыл обо мне, едва к нему подошёл другой игрок.

Палка из сосны. Двуручное оружие. Ранг - обычный.
Урон: 3-5 прочёл я, когда сосредоточил взгляд на деревянной палке в руках. Вот так вот просто моим первым оружием в это мире стала простая палка из сосны. Всю жизнь о ней мечтал...

С десятков манекенов расположились у самого частокола и там тоже была очередь. Я решил не выпендриваться и отстоял её полностью. Дождался своей и несколько раз приложился по манекену. Получалось как-то странно: медленно, неуверенно. А палка так и норовила выскользнуть из рук. Словно я вообще впервые взял что-то в руки. Пришлось собраться с силами, сжать её крепче и как следует садануть по одетому в железо манекену.

Внимание!

Вы научились пользоваться оружием ближнего боя!
Продолжайте совершенствоваться для развития навыка.

- О, наконец-то! - выдохнул я и стоявшие сзади ребята, услышав меня, не особо вежливо попросили уступить место следующему.

Хоть меня уже начала утомлять повсеместная беспардонность и бесцеремонность нубского сообщества, отвечать тем же, я не стал. Подумал, что раз можно научиться пользоваться оружием ближнего боя, было бы неплохо научиться пользоваться и оружием дальнего боя. Можно ли выбрать сразу две ветки развития?..

Оказалось, что можно. Мастер Фартан мне так и сказал, когда я в вновь к нему обратился. Он всучил мне самый ужасный лук, который я когда-либо видел, дал 5 стрел и отправил на стрельбище попрактиковаться. С 10-ти шагов и 5-ти выстрелов в мишень я так и не попал, но "пассивку" всё же получил. Мне так же предложили продолжить совершенствоваться, чем я обязательно собирался заняться. Хоть играть лучником я не особо любил, он мне нравился куда больше мага. А поскольку оружие дальнобойное, то вполне сгодится на раннем этапе развития.

Удостоившись смешка от мастера Фартана напоследок, когда я его попросил дать мне ещё стрел, так как те закончились, и совета накопить деньжищ и купить пару пучков, я покинул негостеприимный Тренировочный Лагерь. Бросив взгляд на нубскую арену, пообещал себе вернуться и попробовать силы в спарринге, когда достаточно заматерею, а затем закинул лук на спину, сжал в руках палку и двинул обратно в стартовую деревню. Пора штурмовать квесты, как советовали местные "папки". Судя по времени, у меня чуть больше 6-ти часов до того момента, когда придёт пора выбираться в реальную жизнь и потратить их надо с толком.

Глава 3

В единственную таверну, находившуюся на территории стартовой деревни, я ввалился жутко разочарованный. Весь мой первый день вышел совсем не таким интересным и захватывающим, как я себе представлял. Дивный сказочный мир, о котором с экранов телевизоров и мониторов вещала

реклама компании "Сэконд Лайф", показался мне совсем не дивным и не сказочным...

После посещения Тренировочного Лагеря я, как и планировал, вернулся в деревню и в течение часа бродил по её окрестностям. Брал все задания, которыми со мной с лёгкостью делились местные неигровые персонажи. Отнёс несколько писем в разные места, сбегал в Храм Магии находившийся у чёрта на куличках, и в награду получил набор самой простой бижутерии, которая немного увеличивала магическую защиту. Сделал несколько обучающих квестов, помог травнику, притащив пучок растений. Наградой за это была довольно-таки долгая лекция о полезности зельеварения в повседневной жизни и пара небольших колб с красной и синей жидкостью внутри. Убрав их в заплечную сумку, я, наконец-то, выдвинулся в "поля", чтобы начать выполнять задания по типу "набей-принеси". Было их достаточно много и мне очень хотелось закрыть как можно больше в первый же день.

Но реальность оказалась куда суровее, чем я ожидал. Локации были забиты игроками. Куда бы я не совался, где бы не пытался стать, чтобы убить "респавнившихся" кроликов, где бы не начинал гоняться за лисицами, чтобы собрать с них хвосты и отнести портному, у меня мало что получалось. Конкуренция на каждого "моба" была слишком высока. На опушке леса, где обитали хитрые лисицы, мне пришлось наравне со всеми принимать участие в забегах, чтобы нанести последний удар и претендовать на лут. Я, так же как и все, ругался, высматривал оранжевое тело между деревьев и кидался в ту сторону, мечтая лишь о том, чтобы опередить других. Но если с кроликами мне повезло и 5 тушек я добыл достаточно быстро, то с лисицами никак не складывалось. Потратив на беготню и ругань с конкурентами больше часа, я смог получить лишь 5 хвостов из 10-ти необходимых. Но и это был очень неплохой результат, учитывая, что у остальных дела шли куда хуже. В конце концов мне осточертело слушать ругань и маты злющих игроков, которые, если бы было возможно, разорвали бы друг друга на части, я плюнул на всё и сменил локацию.

Но и в самом лесу, где меня ждали волки, я столкнулся с подобной ситуацией. Игроков было пруд пруди. Найти себе свободный спот для фарма, не представлялось возможным. Всё было занято. А с учётом того, что волки бегали стаями до десятка особей, в одиночку добыть их зубы, как наказывал квест, было нереально. Именно там я впервые увидел смерть в "Артении". Но, к счастью, это оказалась не моя смерть.

Стая волков 7-го уровня просто растерзала четверых игроков, неосторожно к ней приблизившихся. Они бы растерзали и меня, если бы я, и ещё несколько таких же свидетелей-нубасов, не дали такого стрекача, которому позавидовала бы газель. Нам удалось вырваться за радиус действия агрессии и тогда я впервые понял, что одолеть волков можно только группой. Я тут же попробовал её собрать, но дело не пошло. На стартовом острове класса "лекарь" не существовало и лечить было некому. Экипировкой нормальной ещё никто не обзавёлся, зелий "жизни" почти никто не имел, а потому играть роль "танка" никто не мог. Группа моя развалилась, как только мы это выяснили.

Пришлось забыть про волков и заняться собирательством. Дело это было муторное и неинтересное, но в итоге принесло мне крохи опыта. Затем я всё же вернулся к лисицам и нервы мне вытрепали окончательно. Я просто не ожидал, что столкнусь с тем, с чем столкнулся. Даже не предполагал, что мне придётся зубами вырывать спот из конкурирующих пастей. Никто не хотел никому уступать и за пушистые оранжевые хвосты разгорались настоящие словесные поединки. Свирепые и беспощадные. И одним упоминанием родственников дело не обходилось. Выслушивая всё это, я ужасался, когда представлял, что бы тут творилось, если бы весь стартовый остров не имел абсолютно мирный статус. На этой перегруженной локации игроки просто поубивали бы друг друга. И на лисиц им было бы плевать...

Промучившись почти всё отмеренное для игры время, я всё же смог завершить квесты. Все, кроме квеста на волков. Его я решил оставить на завтра и подойти к этому вопросу куда решительнее. И самому экипировкой обзавестись, и людей подыскать таких, кто не побежит, едва заметив

кlyкаcтyю пacть. А зaтeм, минут за сорок до конца моего первого пребывания в "Артении", отправился в таверну.

Кусок чёрствого чёрного хлеба я прикончил ещё в первой половине дня, так как "*сытность*", совершенно неожиданно, шла вниз семимильными шагами. Мне даже показалось, что "голодал" в игре я куда быстрее, чем в реальной жизни. Но ничего не поделаешь. Пришлось съесть даже этот безвкусный хлеб, а потом ещё батрачить на мельнице ради свежего, душистого батона. Опыта мне перепало немного, но еда была необходима и ради неё пришлось таскать мешки. Но и батона хватило ненадолго, а потому я решил отпраздновать свой первый день в "Артении" тарелкой каши или супа. Ну или чего там подают в захолустной таверне.

К концу дня я взял 5-й уровень, имел в запасе по два зелья "маны" и "жизни", свежие грибы в сумке, какие-то там травки, несколько шкурок мелких грызунов, и всё те же палку и лук. Палка-махалка была всё в той же прекрасной форме, хоть сегодня отправила на тот виртуальный свет немало живности. А луком воспользоваться так и не пришлось. Стрелы, как оказалось, в магазине у плотника стоили по 1-му золотому за штуку и услышав эти цифры, я покрутил пальцем у виска. Шутка ли потратить 100 золотых на пучок в 100 стрел! Я за весь сегодняшний день наградами и лутом собрал всего 57. 57 золотых из необходимых 20 000 на билет. Но ладно тот билет ещё, как говорится, на горизонте и явно будет куплен нескоро, но, блин, пучок стрел за сотню? Совсем с ума сошли?

Точно так я и сказал плотнику. За что тот выгнал меня взашей и запретил появляться в его лавке. Так и было написано в системном сообщении, которое выскочило перед моими глазами, что репутация потеряна и зайти сюда я не смогу до тех пор, пока всё не исправлю. Но никаких подсказок как это сделать, не появилось. Оставалось догадываться самому...

...В таверне был аншлаг. И все посетители, как один, являлись игроками. Окинув помещение взглядом, ни одного НПС, кроме бармена у стойки, я не заметил. А вот игроков абсолютно разного уровня хватало с лихвой. Они собирались

в шумные компании или сидели в одиночестве. Хлебали что-то из тарелок, вгрызались в сочные куски мяса или заливали в глотки какое-то пойло. Громко обсуждали последние события в мире реальном или в мире игровом.

Я протолкался к барной стойке, поглядывая на полоску "сытности", которая упала ниже 30-ти процентов, и приземлился на высокий стул. Сосед справа - высокий бородатый мужик 20-го уровня - окинул меня мутноватым взглядом и зычно рыгнул. Флегматичный сосед слева, расставлявший золотые монетки пирамидками, тоже одарил безразличным взглядом и вернулся к своему занятию. Хотя за сегодняшний день общая враждебность этого мира меня порядочно достала, я очень старался держать себя в руках и не обращать внимание на такое отношение. Но в глубине души разочарован был очень сильно. Я ожидал увидеть сказочный мир, а не социальный реализм в худшем его варианте. Я ожидал увидеть волшебство, а не локации перенаселённые злобным отребьем, готовым убить за место под солнцем.

- Чего тебе, "пришлый"? - невежливо поинтересовался бармен, когда я его окликнул.

"Пришлыми", как я знал, неигровые персонажи, обладающие уникальным искусственным интеллектом, называли игроков. Для них мы не были жителями этого мира, а лишь пришельцами, которые раз за разом появлялись у стелы возрождения. Бессмертными по какой-то совершенно непонятной причине. И за это бессмертие они игроков не любили. Да я бы даже рискнул сказать - ненавидели. Но ненавидели они не только за это. Они ненавидели игроков за экспансию. За то, что те постепенно захватывали их мир. На континенте "пришлых" становилось всё больше и больше, не говоря уже про их многочисленность на стартовых островах. И неигровые персонажи это замечали. Греллы, вон, недавно вообще запретили посещение своей территории всем, кто не имеет отношение к их расе. Да, игрокам, выбравшим для отыгрыша эту расу, там можно было находиться. Но всех остальных, дерзнувших прорваться через горы в земли греллов, выдворяли обратно, обещая убивать при каждой следующей попытке. И никаких поблажек они не делали. И

демонам, и тёмным эльфам, и оркам, и гномам, и даже их старым друзьям - светлым эльфам, в доступе в Дарданус - столицу греллов - было отказано. Что произошло и почему искусственный интеллект, управлявший королевой греллов решил так поступить, никто не знал. Администрация игры отвечала на подобные вопросы "игровой процесс" и ничего объяснять не желала.

- Мне бы погрызть чего, - устало ответил я.

- Кость попроси, - гыгыкнул сосед справа и хохотом его поддержал сам бармен.

- Не умничай, хрен бородатый, - огрызнулся я. Обманутый во всех ожиданиях, я чувствовал себя припаскудно и был готов отвечать грубостью каждому. - Засунь рожу обратно в кружку и заткнись.

Вопреки моим ожиданиям, игрок улыбнулся.

- Да ладно тебе, малёк. Не пыхти. Я просто так цепляюсь. Грех вашего брата нуба не зацепить чем-нибудь. А то растёте как грибы после дождя...

- Отвали. Я не в настроении.

- Что, уж слишком быстро сказка стала былью? - горько усмехнулся сосед слева.

Но отвечать я не стал. Выбрал в весьма ограниченном меню тарелку каши и ломоть хлеба и попросил бармена принести. А чтобы тот перестал на меня зло зыркать, сразу оплатил, положив на стол 5 золотых монет. Капец! 5 золотых за кашу и хлеб...

- Да ты чего такой недовольный, э-э-э... Алекс с кучей семёрок и нулей? Раб, что ли? Или только собираешься им стать? - двадцатиуровневый бородач не желал оставлять меня в покое.

Когда бармен удалился, я прищурился и усмехнулся: ник соседа, тоже содержащий множество цифр, не сильно отличался от моего.

- Ты ведь и сам раб. И уровня уже 20-го. Значит, раб со стажем.

- Краб я, а не раб! - захохотал он. - Ну ты понял, да? Краб! Краблю ресурсы, в общем.

- И не мечтает о континенте, - добавил сосед слева, хотя его не спрашивали.

- Да плевал я на него! Там нельзя зарабатывать так же просто, как здесь!

- Чего кричишь? Я-то это и сам знаю.

- Да я не тебе. Я, вон, карапузу говорю. Слышал, малый? Если мечтаешь о континенте - забудь! Нехрен там делать.

Эти два парня явно хотели выговориться, но у меня желания общаться было ровно ноль. Я не стал поддерживать разговор и молча дождался тарелки с кашей.

- Или ты не собираешься туда плыть? - бородатый облокотился на стол и внимательно наблюдал, как я работаю ложкой. - Эй, Валес, дай-ка мне ещё пинту пива! - сказал он заскучавшему бармену и бахнул горстью золотых монет об стол. - Плачу.

- Ещё бы ты не заплатил, Четыреста сорок четвёртый джунгар сто одиннадцать, - недовольно сказал бармен и я едва не поперхнулся, услышав, как он произносит ник игрока.

- Я же тебя просил - просто Джунгар, - поморщился бородач. - Какой же тупой искусственный интеллект у неписей на этом острове, - склонившись над моим ухом тихо прошептал он. - Только ему об этом не говори - выгонит!

- Да тут, я смотрю, почти все "четыреста сорок четвёртые Джунгары", - поддел я его и выразительно повёл головой, намекая на контингент таверны.

- Верно, - он был явно рад, что я включился в диалог. - Нас, вас. Таких так я, таких как ты. Рабов, в общем, тут большинство. Ибо бабки.

- Деньги, в смысле?

- Нет, старые страшные бабки, - передразнил он меня. - Конечно же деньги! Какой ты, блин, сообразительный. Восточно-Европейский сектор для нашего брата просто лёгкие деньги.

- Если не смотреть дальше своего носа и не мечтать о континенте, - опять влез в разговор сосед слева с ником "333RuslanFedorov69".

- В точку! Нафиг надо. Я вот 20 баксов в день поднимаю и мне хватает.

- Да ну-у-у. Это мало, - сморщился Руслан. - Хотя бы тридцаточку надо выдавливать.

- Мне хватает! - повторил бородач и нырнул носом в здоровенную кружку, которую ему только принесли.

- А мне нет. Потому и стараюсь.

- Стараешься делать что? - их короткая переброска фразами меня заинтересовала, ведь я понятия не имел, что на добыче ресурсов можно зарабатывать выше определённой суммы. Я, вообще-то, предполагал, что те, кто махает кайлом или топором, не получают в день больше десятки. А оказывается, и здесь нет предела совершенству, как говорится. - Разве как-то можно увеличить ежедневную добычу?

- Ясен пень, можно! - хмыкнул Джунгар, но Руслан от него отмахнулся и приобнял меня за плечи.

- Можно, парень, можно. Я тут ради этого и стараюсь. Сейчас заправлюсь под потолок, почешу лясы немного и опять в шахты.

- Что, опять жена весь мозг вынесла!? - захохотал бородач.

Эти двое явно знакомы и общаются не первый день. А судя по тому, как сморщился Руслан, ему нанесли удар в уязвимое место.

- Не обращай на него внимание, - слегка успокоившись, сказал он. - Зарабатывать больше можно и... нужно.

- Ясен пень, нужно! - опять поддел Джунгар. - Жене на фитнес! - И захохотал так, что затрясся деревянный потолок.

- Много ты понимаешь, бобыль старый...

- Не бобыль, а убеждённый холостяк! - воздел палец он, опять совершенно не обидевшись. - Так что слушай меня и учись!

- Не хватало...

- Кто тут говорил про бобылей? Где моя клиентура? - оттолкнув в сторону ближайшую помеху, возле Джунгара припарковалась невзрачная худая женщина.

Сначала я не понял в чём подвох - так неброско она выглядела. Я даже сначала принял её за "непись". Но присмотревшись, рассмотрел ник "Mujskaya Me4ta", 8-й уровень чуть выше головы и ремень заплечной сумки, пересекавший наискось практически отсутствовавшую грудь. Выглядела дама совсем непрезентабельно и я даже немного скривился - так некрасивы были тонкие губы и чересчур большой нос на лице не первой свежести.

- Хе-х, Мечта тут как тут, - опять гыгыкнул Джунгар и схватил её за задницу. - Труженица.

- Эй, красавчик, - она легко отбила его руку и сделала шаг ко мне навстречу. - Ты новенький? Давно прибыл?

- Ну уровень же ж видишь? - хмыкнул Руслан. - Чего спрашиваешь?

- Так я у него спрашиваю, а не у тебя. Не лезь, - отмахнулась она. - Ты при деньгах, малыш? Всего 500 золотых и я сделаю так, что ты останешься доволен, - и, внимательно меня разглядывая, провела кончиком языка по узким, ярко подкрашенным губам.

Я просто потерял дар речи. Был настолько ошарашен неожиданным предложением, что выронил ложку и куски каши разлетелись по столу. Мои злополучные соседи захохотали во весь голос - видимо, настолько нелепым был мой вид - и картинно поаплодировали женщине с ником "Мужская Мечта".

- Умеешь ты страху на них нагнать, Мечта, надо признать, - вытирая слёзы, еле выдавил из себя бородач. - Глянь-ка на него. Он сейчас в обморок упадёт.

- Ничего, оклемается, - сказала она и растянула губы в довольной улыбке.

Я еле сдержал рвотные позывы, когда увидел эту улыбку и представил как она своими устами делает так, чтобы кто-то остался доволен.

- Что происходит? - наконец, собравшись с духом, спросил я. - Какие 500 монет? Откуда?

Джунгар и Руслан опять захохотали, а дама сощурила глазки.

- Понятно, значит. Очередной нищевод на "железе". Всё лезут и лезут сюда...

- Ты дай ему время, Мечта. Если на шахтах регулярно станет, деньжат поднабьёт. И тогда прибудет в твоём полку, - сказал бородатый шутник. - Не стоит сбрасывать его со счетов.

- В моём полку и так хватает, - категорично отрезала она. - Жаль только нормальных новичков не прибавляется. Старые уплывают, а новые не радуют платёжеспособностью.

- Простите, - дар речи ко мне возвращался слишком медленно, а соображал я и того медленнее. - Вы проститутка, что ли? Как это? Здесь, на стартовом острове?

От общего хохота таверна заходила ходуном. Два моих соседа смеялись так, что попадали на пол, а все остальные посетители, из тех, кто слышал обрывки разговора и понимал в чём сыр-бор, хватались за животы и прикрывали рты руками.

- Какой хам! - дама упёрла руки в тощие бока, хотя было видно, что она совсем не обижается. - Назвал работающую женщину проституткой. Я просто частный предприниматель. Занимаюсь индивидуальной трудовой деятельностью.

- И вполне успешно это делает, - добавил Джунгар, опять хлопнул её по заднице и получил за это по рукам.

- Эй, дальше уже за деньги! - сказала она ему.

- И в кредит она не берёт, - улыбаясь, заметил Джунгар.

- Беру, но не в кредит. И ещё как беру! - без тени смущения добавила дама, чем совершенно выбила меня из колеи, а всю таверну снова заставила хохотать.

Окончательно очумевший, я совсем забыл про недоеденную кашу. Эта абсолютно непривлекательная дама, появившаяся ниоткуда произвела на меня сильное впечатление. В моей голове пролетали тысячи мыслей и я как дурак пялился на неё и не мог выдавить ни слова. Мечты о прекрасном волшебном мире, коим я грезил за границами виртуальной капсулы, за сегодняшний день превратились в пепел. Я своими глазами увидел, что этот мир - или, по крайней мере, часть его - не имеет ничего общего со сказкой. Здесь игроки агрессивны и озлоблены, старожилы испытывают ярко выраженную неприязнь к новичкам, а неигровые персонажи, которые, по идее, должны всячески помогать нам и наставлять на путь истинный, не питают никакого уважения. Для них мы чужаки, вызывающие лишь раздражение, но которым надо оказывать содействие, потому что так прописано в программе. Но эта колоритная девица непонятного возраста просто растоптала те красивые картинки, которые я рисовал в своей голове, представляя "Артению". Так просто и буднично она предлагала то, что предлагают ей подобные на окружной дороге. И это окончательно спустило меня с небес на землю.

- Господи, - пробормотал я себе под нос. - Она же страшная, как атомная война. Не может быть, чтобы...

- Хам! - перебила меня дама и громко фыркнула, величественно поведя подбородком.

- Всё может быть, мой юный друг, - улыбающийся Джунгар поймал её за руку, когда она собиралась уходить, одним махом прикончил круженицу и стукнул по столу. Затем притянул к себе эту "частную предпринимательницу" и прижал к себе. - Ну что, Мечта, идём поработаем? Я через 10 минут отправляюсь в шахты, так что ты должна успеть, - он взвалил её себе на плечо как мешок с картошкой и направился к выходу.

- Только деньги вперёд! - отчаянно выкрикнула она ему в задницу, болтаясь в районе поясницы. - А то я тебя знаю!

- А то как же. Обязательно, - с добычей на спине Джунгар пробивал себе дорогу в толпе, словно ледокол. - Я ж не нищевод, которых ты так не любишь. Хоть и на "железном" аккаунте.

Я неверяще помотал головой:

- Да ну-у-у! Не может быть! С ней? За 500 золотых?

- Ха-а-а-а-м!!! - крикнула дама на прощанье, вывернувшись, показала мне кулак, чем вызвала очередной приступ смеха у зрителей.

- А чего тут удивительного? - когда дверь в таверну закрылась за этой странной парочкой и мы остались вдвоём, спросил улыбающийся Руслан. - Ты знаешь сколько это 500 монет по официальному курсу?

- Если не ошибаюсь, 1 золотой к 1 центу, - неуверенно ответил я.

- Верно. Так что 500 золотых, это всего 5 долларов.

- Де-ешёвка, - вырвалось у меня. - Впрочем, она так и выглядит.

- Ты погоди осуждать, малыш, - недовольно скривился Руслан.

- Да я не осуждаю. Просто противно.

- У неё многим надо поучиться зарабатывать...

- Нет уж. Я, пожалуй, пас.

- Да я не о том. Как ты думаешь, сколько она в день имеет?

- Членов или денег?

- Хе-х, а ты с гонором, - опять усмехнулся он. - А с виду тюфяк тюфяком... Ну да ладно. Денег я имею в виду. Ты, наверное, уже оценил количество народа, обитающего на острове? Так вот - ты ещё ничего не видел. Попадёшь в столицу - заценишь... В общем, к чему это я?

- Да, к чему?

- К тому сколько она зарабатывает. Вот мы с Джунгаром, например, по 8 часов в день махаем киркой на медных шахтах. Там и познакомились. В день вывозим по двадцатке и он этим вполне доволен...

- А ты?

- Я - нет. Но сейчас речь не обо мне. Мечта - баба непрезентабельная, это ты верно подметил. Она сама это прекрасно понимает и потому не суётся в столицу. И она, как и мы, не грезит о континенте. Ей вполне хватает того, что она зарабатывает здесь.

- И что, она реально много зарабатывает?

- А ты ник её видел?

- Видел.

- Заметил, чем он отличается от наших?

- М-м-да, - протянул я, сообразив только сейчас, что у дамы был оригинальный игровой ник-нейм. Без всяких цифр. - У неё "*медный*" аккаунт?

- Выше, я думаю. Как минимум, "*серебро*".

- А зачем она тогда здесь торчит? Ведь могла выбрать себе любую расу для отыгрыша, раз готова платить в месяц больше 300 долларов за аккаунт.

- Да ты что дурак совсем, что ли? Не понимаешь? Ей незачем это делать. Она здесь не ради этой долбаной игры. Не ради волшебного мира, о котором мечтают те, кто ни черта не понимает. Она здесь ради того, чтобы зарабатывать на жизнь. Её услуги стоят дёшево даже по местным расценкам. Но народу тут столько, что она без проблем окучивает до 20-ти человек в день. Считать умеешь? Умножь 20 на 500. Получишь 10 тысяч. Вот столько она в день поднимает и не махнет ради этого киркой. Да я даже думаю, она не тратит на это 8 часов, как делаем мы все.

- 100 баксов чистой прибыли, - себе под нос пробормотал я. - Не слабо. Подозреваю, что и не напрягается особо... А выводит как?

- Как и все. Заходит в личный кабинет с терминала, оплачивает комиссию и получает деньги. Это нам, трудягам, перед началом смены предлагают выбрать вид оплаты - золотом получить или долларами на счёт. А она - вольный художник. Что хочет, то и рисует. Попыхтела часа два-три - и свободна.

- Капец, - схватился я за голову, ведь мне от таких заработках приходилось только мечтать. Даже в хороший день в ломбарде я не мог поднять столько же. А я ради этого рисковал. Рискнул чужими деньгами! Что мне потом и аукнулось. А тут она, судя по словам этого странного соседа, имеет куда больше и абсолютно ничем не рискует. Тут даже болезнь какую подцепить нельзя, ибо мир виртуальный. - Как несправедлива жизнь...

- А ты думаешь у неё лёгкая работа?

- Думаю легче, чем тебе киркой махать, - резко ответил я, испытывая непонятную злость ко всем в округе. - И оплачивается лучше. Да и клиентуры пруд пруди, как ты сам сказал. И конкуренции я пока что-то не видел... Да как-то вообще женщин тут маловато. Бегал я сегодня целый день и встретил двух-трёх. Даже не знаю в чём причина.

- Магичек они любят, - с лёгкой грустью в голосе сказал Руслан. - Красивые одежды, вычурные туники, оригинальные дизайнерские туфельки. В храме магии их полным полно. А стартовую деревню избегают. Сам видишь что тут за контингент.

Я почесал репу, вспомнив, что действительно девчонок, пусть и не совсем симпатичных, видел только, когда носил письмо магам. А когда воевал за "мобов", фехтуя матерным словом, воевал только с мужиками. Ни одной случайно забежавшей красотки так и не встретил...

Я прикончил кашу, воспользовавшись моментом, когда мой сосед замолчал, погрузившись в свои мысли, и поднял "сытность" до отметки 100%. Хоть аппетита у меня не было никакого и вообще весь сегодняшний день не задался, я заставил себя это сделать и отодвинул тарелку, когда закончил.

Руслан всё так же молчал, и мне показалось, что воспоминания про магичек и дизайнерские туфельки погрузили его в уныние. Словно разбередили старую рану и он глубоко ушёл в себя.

- Слушай, Руслан, - обратился я к нему. - Ты говорил ранее, что знаешь как зарабатывать больше. Твой друг Джунгар довольствуется двадцаткой, но ты хочешь большего. Ты знаешь как это сделать?

- Элементарно, Ватсон, - опять усмехнулся он и всю его задумчивость будто рукой сняло. - "**Силу**" качаешь и всего делов. Качаешь, становишься сильнее, наносишь больше повреждений рудным жилам, а значит добываешь больше. Больше нормы и больше себе на пропитание.

- Нормы?

- Ну в смысле 8 баксов отбиваешь, которые платишь за аренду капсулы. А всё что выше - твоё.

- Ну-у и тогда почему раз всё так просто вы поднимаете всего по двадцатке? Качайте "**силу**". Кто вам мешает?

- Чувак, мы уже под потолком. Давно взяли 20-й уровень, чтобы "**силу**" разогнать по максимуму. Проблема в том, что нельзя не уделять внимание другим характеристикам. Не будешь "**харизму**" качать, тебя даже Валес не пустит на порог своего заведения. Не говоря уже про покупки в других магазинах. Не будешь "**ловкость**" качать, киркой или топором по ноге заедешь. Бывало и такое... Не будешь вкидывать баллы в "**сопротивление**", любой рандомный моб, который решит наведаться в шахты или прочёсывает лес, тебя грохнет с одного удара. Про "**выносливость**" я вообще молчу. Не увеличивает количество своего здоровья только дурак. А здесь такие не выживают, понял? Так что учти, что нельзя только одной характеристике уделять внимание. Персонажа надо развивать гармонично...

- Смешно слушать, - фыркнул я, так как его менторский тон и слово "чувак" меня раздражали. - И это говорит тот, кто сидит на стартовом острове и ничего менять не собирается? Ты рассказываешь прописные истины. Всем понятно, что баллы надо разбрасывать вдумчиво. Но как ты собираешь

"силу" увеличивать, если ты уже, как ты говорил, под потолком? Всё, тебе уже некуда расти.

- А вот и нет, - сказал Руслан.

- Что "а вот и нет"?

- Есть куда расти. Просто ты нубас и ни черта не понимаешь. Вспомни про достижения!

- Какие достижения? Я первый день в игре.

- Вот именно. Не знаешь ты ещё ничего.

- Так просвети.

- "Достяги" можно заработать, выполняя определённые действия. И выполняя их не один раз. Не один десяток раз. Тысячу раз! Например, убить тысячу кроликов. Или волков. Или каких других хищных животных. Или убить одного, но рейдового. Понимаешь? Или, например, собрать сотню моллюсков. Выловить тысячу сардин или уничтожить одного Кракена. Врубаешься?

- Кажется, да. Или сделать нечто, что не каждому по плечу, или grindить до потери сознания?

- Примерно так. Но не совсем. Тебя награждают не только за ПВЕ-контент. Но и за участие в PvP. Арены, там, охота на "Убийц Игроков", массовые бои. Там куча всяких "достяг" есть. Но на этом долбаном острове PvP запрещено. А потому львиной доли достижений мы лишены. Да и рыбалка тут не особо удачная. А с мобами вообще беда. Может, видел сегодня, раз бегал целый день, какая на них конкуренция?

- Ещё как видел! - воскликнул я. - Я просто в шоке от этого. Не ожидал такого.

- Ха-х! Так ты думаешь почему так? На твоих низкоуровневых мобов охотились только низкоуровневые игроки?

- К сожалению, не часто обращал внимание, - честно признался я. - Времени на размышления было слишком мало и я редко смотрел на игровые ники и уровни конкурентов.

- Так это потому, что все "достяги" делают! Просекли фишку совсем недавно. Теперь все "рабы Артении" выделяют день-два между маханием кирками в шахтах на прокачку "достяг". У тебя в системном меню где-то есть весь список. Посмотри между делом.

- Подожди. Так это получается, что половине, если не большей части тех, с кем я сегодня переругивался и кто мне мешал, там вообще делать нечего? Они мобов давно переросли и просто набивают их, чтобы выполнить достижения?

- Так и есть, малыш, - он упорно отказывался называть меня по нику или хотя бы сокращённо - Алекс. - Тут всем на всех плевать. Тут все просто пытаются выжить и заработать денег. А то, что из-за них нубасы не могут закрыть даже стартовые квесты, никого не колышит. Это - "Чистилище"! Что я ещё могу сказать?..

Озвученная Русланом информация, подействовала на меня гнетуще. Такого я не предполагал. Думал, что это просто так много новичков на локациях. А оказывается, это "деды" бьют "достяги". Мешают умышленно. Но не потому, что могут, а потому, что самим надо. И смысл многих слов, сказанных сегодня, когда не одну сотню раз повторялось, что если бы не мирная зона, меня бы уже разорвали на части, открылся для меня с новой стороны. Я понял, что это не просто угрозы, а реальные факты.

- А какое отношение эти достижения имеют к "**силе**"? - спросил я после недолгого молчания. Переварил информацию, примирился с ней и понял, что дальше будет только сложнее.

- Самое прямое, - ответил Руслан. - Награда за каждую выполненную "достягу" - 1 свободный балл к характеристикам. Кидаешь её в "**силу**", долбишь сильнее, добываешь больше... Ну и дальше по списку.

- Есть смысл попотеть, не спору. Особенно тем, кто дальше ничего не планирует.

- А ты планируешь?

- По крайней мере, я точно не буду рабом слишком долго. Обязательно собираю на билет и отчалию. Я тут первый день, а меня уже тошнит от этого места.

- 200 баксов - это не шутки, - хмыкнул он. - Да и зачем? На континенте хоть ресурсы и можно добывать, реальные деньги ты за них не получишь. По крайней мере, пока не возьмёшь "серебряный" аккаунт, чтобы выводить золото. Да и то с комиссией... Но оно тебе надо? Спокойно расти тут, изучай мир, делай достижения и зашибай копеечку. Континент не для нас. Континент для тех, кто не привык думать о хлебе насущном.

Видимо, на этом он посчитал беседу законченной, положил несколько монеток перед собой и, не прощаясь, отчалил. Я даже не успел ничего сказать или хотя бы поблагодарить за полезную информацию. Затем вызвал меню персонажа и действительно нашёл там закладку с перечислением всевозможных достижений. Их было так много, что я даже слегка растерялся. Проматывал ползунок всё ниже и ниже и офигевал всё сильнее и сильнее. Награда за любое выполненное достижение была одинакова и это действительно был 1 балл, который можно потратить на любую характеристику. И если на начальной стадии игры, это не особо решало, то потом, когда уровни будут даваться тяжелее и достижение выполняться сложнее, эти баллы, возможно, проведут границу между сильными и слабыми. Между теми кто старался и теми, кто просто плыл по течению.

От новых сведений, полученных в результате общения с колоритной троицей случайных знакомцев, кругом шла голова. Меня буквально распирало. Но удовольствия от того, что стал обладателем весьма полезной информации, я не ощущал. Весь день этот новый мир испытывал меня на прочность, а к его концу я понял, что не особо горю желанием возвращаться обратно. Не особо желаю выбрасывать 8 долларов ради непонятно чего. 52 золотые монеты в моём кошельке говорили о том, что заветный билет я получу нескоро, а значит в этой помойке под названием "Восточно-Европейский сектор", придётся задержаться. И это меня совсем не радовало.

Я прищурился и посмотрел на таймер, который настроил у правого верхнего угла виртуального экрана. Отведённое мне время подходило к концу. 8 часов прошли довольно-таки быстро и пришла пора возвращаться в мир, не сильно отличавшийся от увиденного мною здесь.

Глава 4

Я открыл глаза в тот момент, когда электроды убрали с головы, а плексигласовая крышка медленно отплывала в сторону. Ощущения были странными. словно я слишком быстро перенёсся из одного часового пояса в другой и сейчас у меня джетлаг. Но несмотря на странное чувство дискомфорта и лёгкую мигрень, голод сразу дал о себе знать, ведь ел я последний раз ещё рано утром. Но куда громче организм кричал о другом.

- Ё-моё! - непроизвольно вырвалось, когда я понял, что ещё немного и случится непоправимое. Затем торопливо принялся выбираться из капсулы и незнакомый молодой парень с номером "61" на груди мне помог.

- Туалет сразу направо, - за его сообразительность я бы дал ему медаль. Он сразу понял в чём причина. - Там несколько кабинок. Очереди не будет.

Я спустился с лестницы как супермен - соскользнул вниз практически не касаясь ступенек - и под его фразу: "Как закончите, возвращайтесь", рванул по коридору. А когда успел всё сделать вовремя, почувствовал себя на седьмом небе от счастья.

- Охренеть, - облегчённо выдохнул я, когда вернулся к этому парню. - Ещё бы чуть-чуть...

- Вот в чём преимущество персональных игровых капсул перед общественными: там система внимательно следит за состоянием вашего здоровья и обязательно сообщит, что пора сделать перерыв.

- Хорошо хоть памперсы не надо надевать

Но парень меня уже не слушал. Он протянул ДНК-флешку размером с указательный палец и сказал:

- Возьмите. Здесь содержатся ваши персональные данные, а потому лучше не показывать её никому. Или с собой носите постоянно, или прячьте там, где никто до неё не доберётся. Будьте бдительны и никому её не показывайте.

- Спасибо, - искренне поблагодарил я его. - Советом, указавшем мне верное направление, вы меня спасли.

- Не за что, - усмехнулся он. - Такое часто случается. Общественное место всё же... Вы сегодня в первый раз?

- Совершенно верно. Сегодня был мой дебют.

- Если вы что-то заработали, деньги со счёта можно вывести в платёжном терминале в фойе. Их там много и очереди тоже не будет.

Хоть ничего сегодня я не заработал, потому что не работал вовсе, этому совету решил последовать. Поднялся на лифте вместе с такими же как я, слегка помятыми и бледными посетителями "Артении", вышел в холл, жмурясь от яркого солнечного света, пробивавшегося через стеклянные двери, и остановился у ряда терминалов. По-над стенами их было не меньше двух десятков и почти у каждого кто-то колдовал. Я выбрал свободный и некоторое время его изучал. Нашёл гнездо, куда вставляется ДНК-флешка, прочёл появившийся на экране текст и принялся выполнять нехитрые процедуры. Вставил флешку, прошёл обряд идентификации, прислонив большие пальцы к экрану, и зашёл в личный кабинет. Усмехнулся, когда увидел, что на моём счёту ровно 00.00 долларов и понял, что завтра придётся счёт пополнить. Я уже зарегистрирован и мне нет необходимости стоять в очереди. Нужно просто проплатить аккаунт и сразу заказывать капсулу.

Я извлёк флешку, засунул её в карман и призадумался: наличных денег у меня оставалось совсем мало. Катастрофически мало. Если бы не родители, поддерживавшие материально и последние пару месяцев делавшие выплаты по ипотеке, мне бы пришёл конец. Я бы окончательно разорился. Но благодаря им ещё что-то оставалось. На коммуналку, нехитрую еду - пельмени, макароны, жареная картоха - ещё хватало. Но всё остальное мне было недоступно. И хоть я не курил, алкоголь больше не

употреблял, незнакомых и полужнакомых женщин в квартиру не водил, на все эти радости жизни мне бы всё равно не хватило денег. Потому тратил очень осторожно и только на самые необходимые вещи. Но теперь в мой скудный бюджет совсем не против запустить свою похотливую лапу "Артения". И мне предстояло подумать, хочу ли я впускать её в свою жизнь. Или после того, что увидел сегодня, мне она нахрен не сдалась...

Пребывая в глубокой задумчивости, я ехал в переполненном вагоне метро. В сей час пик, когда обычные нормальные люди возвращаются с работы, толкотня была не хуже, чем на стартовых локациях. Это сравнение почему-то постоянно бредило мои мысли, едва я только выбирался из грёз и оглядывался по сторонам. Такие же как и там недовольные, хмурые люди. Их мрачные лица и недобрые глаза, когда я пересекался с кем-то взглядами, заставляли меня мысленно возвращаться в игру и вспоминать тех, с кем я столкнулся на перегруженных локациях. Мне казалось, что эти люди, как и те игроки, видят во мне конкурента в битве за жизненное пространство. Что так же ненавидят и мечтают расправиться. Что и этот мир, и тот, который я увидел сегодня впервые, имеют очень много общего. И там, и там человек человеку волк.

Домой я ввалился, отчётливо понимая, что мне нужна помощь. Но не помощь деньгами - хотя ими тоже, - а помощь специалиста. За долгие месяцы после неожиданного предательства, разрушившего мою перспективную карьеру, я совершенно одичал. Я превратился в классического мизантропа. Социум действовал на меня угнетающе. Я испытывал жуткую неприязнь к людям и ожидал от них подлянки. Каждый из них казался мне врагом, готовым вонзить нож в спину. И если пока был в глубочайшей депрессии, я этого не замечал, то сегодняшняя вылазка в реальный мир привела меня к неутешительным выводам. Мне действительно требовалась помощь.

Сестра ранее познакомила меня с психологом и записала на приём. И я даже пару раз сходил. Ходил нехотя, хоть разговоры с той многоопытной женщиной мне помогали. После них я чувствовал себя куда увереннее. И теперь до

меня дошло, что это просто необходимо. Мне надо брать себя в руки и что-то менять. Дальше так продолжаться не может.

Я бросил ключи на столик в прихожей и выложил флешку. На двери холодильника магнитиком было придавлено расписание моих посещений и, когда я полез за колбасой, сделал зарубку в своей голове, что в пятницу обязательно надо сходить к психологу. Не придумывать отмазки, не пытаться отвертеться, а собрать себя в кулак и уделить этому делу час. Деньги ведь всё равно заплачены. Мне об этом беспокоиться не надо. Так почему нет? Надо перестать быть зажатым и скованным, как она мне говорила. Расслабиться и дать ей шанс помочь мне.

Я поставил чайник на плиту и наделал бутербродов с сыром и колбасой. Готовить что-то более серьёзное совершенно не хотелось. На это бы ушло слишком много времени, а я торопился опустить зад в кресло перед компьютером и погрузиться в пучину "ютуба". Уверен, там появилось много чего нового связанного с "Артенией". А поскольку я теперь стал одним из её жителей, наблюдать со стороны, будет куда интереснее. Авось, и я где засвечусь.

Хоть я ни с кем не общался довольно-таки долго и, бывало, несколько дней ни с кем не разговаривал, даже с самыми близкими родственниками, одиноким себя не чувствовал. Интернет стёр границы общения и для того, чтобы выговориться, тебе не требовался реальный собеседник. Даже в самые тяжёлые моменты душевного надлома, когда апатия взяла надо мной контроль, я не прекращал переписываться в чатах, строчить комментарии под видео или общаться на форумах. Вступал в дискуссии, ругался почти со всеми или пытался кого-то троллить. Получалось плохо, но благодаря тому, что я всегда видел реакцию на свои потуги, одиноким себя не ощущал. Друзьями по переписке, конечно, никакими не обзавёлся, был забанен на нескольких форумах из-за слишком острого языка, но иногда ложился спать вполне довольный собой, после того, как кому-то удачно нахамил. Не могу сказать, почему мне это нравилось. Но провоцируя кого-то, вызывая чьи-то негативные эмоции, я чувствовал себя живым. Возможно, я хотел отомстить всему миру за то, что тот так несправедливо

поступил со мной. А, возможно, во мне просто накопилось слишком много негатива и я хватался за любую возможность излить его на кого-то другого. В глубине души я, конечно же, прекрасно понимал, что поступаю мерзко и это меня совсем не красит, но ничего не мог с собой поделать. Мне это было просто необходимо...

Быстро покончив с бутербродами, я плюхнулся в любимое кресло, включил компьютер, отрыл ящик стола и залез в заглашник. Оставалось около тысячи гривен и три серо-зелёные купюры, с которых Бенжамин Франклин укоризненно на меня смотрел. Моя последняя "наличка". Когда она закончится, останется только два варианта на выбор: или лапу сосать, или кланчить деньги у родителей. Они, конечно, не откажут и дадут, но видеть их глаза, полные неподдельного разочарования своим вторым чадом, было очень тяжело. Потому я старался вообще с ними не общаться и контактировать как можно реже. Проще у сестры денег попросить. Она замужем вполне успешно, ведёт на местном телевидении кулинарную программу и всегда готова помочь младшему брату. Даже как-то пыталась меня расшевелить, предлагая познакомиться с некоторыми из её многочисленных подружек. Но моя уверенность в себе к тому моменту была настолько ниже плинтуса, что я без сомнений отвергал любые потуги.

- Да уж, совсем не густо, - пробормотал я, пересчитывая купюры, и грустно добавил. - Финал всё ближе... Что же делать?

Если я планирую завтра опять погружаться в "Артению", придётся тратить доллары. Но вот сколько? Не 8 же долларов кидать на счёт, чтобы оплатить лишь один день. Глупо это как-то. Да и не разменяю я нигде. Кто мне даст 8 долларов? Придётся платить сразу за несколько дней. На какой период мне погрузиться? Сколько я буду бродить по стартовому острову, изучая его и делая квесты? И как долго мне придётся зарабатывать на билет? Уплывать я буду по-любому - от того, что увидел сегодня, тянуло плевать, едва я вспоминал об этом. А что будет дальше? Что я увижу в столице? И как сложно там будут даваться квесты? А эти "достижения". Как я буду выполнять их? Да и вообще как буду копить на билет? Даже

столь яркой барышне, как та, которую я сегодня увидел, потребовалось бы минимум четыре дня, чтобы накопить 20 000. Но я-то парень нормальной ориентации и её способом зарабатывать точно не собираюсь. Я не "гей"-ропеец какой, обитающий на Западно-Европейском секторе. Это у них там "Содом и Гоморра". Это они там окончательно деградировали и вымирают. А у нас пока полный порядок. Так что с завтрашнего утра кирку в руки - и вперёд! Пополню счёт на 40 "баксов", чтобы на 5 дней хватило, вернусь к "бригадирам" и посмотрю, сколько удастся добыть руды. Ну а волкам и всем остальным заданиям придётся подождать. Завтра попробую начать карьеру рудокопа...

...Оставив на складе, где со вчерашнего вечера обитала моя тушка, бесполезный без стрел лук, я крепче сжал палку-махалку и вышел из деревни. На локациях ничего не изменилось: хоть погрузился я в "Артению" достаточно рано, народу было тьма тьмущая. И теперь, когда я проходил мимо тех, кто подозрительно на меня косился, ожидая, что я начну тулиться и пытаться отобрать спот, убеждался, что вчерашний Руслан был прав. Я присматривался к каждому и видел игровые ник-неймы. Почти все начинались с цифр, а уровни игроков шли от 15-го и выше. Классическими новичками и не пахло. Они просто не могли выдержать конкуренции со старожилами, с одного удара убивавшими любого "моба", ради возможности выполнить достижения. И, если я всё правильно запомнил, любое первое игровое достижение выполнялось на цифре "1000". Собрать 1000 улиток, выловить 1000 рыб, срубить 1000 деревьев, убить 1000 определённых "мобов". То есть всё это совсем непросто. Непросто и небыстро.

Я сплюнул себе под ноги и пообещал, что никогда не буду заниматься этим же. Хрен с ними, с "достягами". Пропущу те, которые можно выполнить на стартовом острове. Как-нибудь переживу. Всё равно я не планирую тут мучаться после 20-го уровня. На билет насобираю - и ищи ветра в поле...

- Эй, ты! Фи-и-ить! Да, ты! - ну совсем уж невежливо свистнул мне один из "бригадиров", когда заметил, что я приближаюсь к толпе. - Ты по делу или как? Новенький? Хотя, вроде, уровень не первый...

- Да, по делу, - утвердительно кивнул головой я. - Готов попробовать.

- Ишь ты! Готов попробовать... Сказал, будто одолжение сделал. Не хочешь работать и зарабатывать - проваливай. А то "готов попробовать", понимаешь...

- Ты чего разошёлся? - рыкнул на него я. Обычно, я первый на конфликт не иду и вообще всегда старался в них не ввязываться, но этот "мелкий управленец" выбесил меня слишком быстро. - Ты такой же как и все. Ничуть не лучше. И не тебе решать, кому проваливать, а кому оставаться... Давай кирку и говори куда идти.

- О, Господи! Тоже мне примадонна, - вместо того, чтобы показать зубы в ответ, он закатил глазки. - Какие мы нежные.

- Да хватит тратить зря время! - крикнул его напарник, увидев задержку. - Отправляй на рудники, если он готов. Вперёд.

- На, держи, - "бригадир" с ярко выраженным синдромом вахтёра, залез в заплечную сумку из достал самую обычную кирку с деревянной ручкой. - На медные шахты пойдёшь? - спросил затем.

Я кивнул, так как мне было без разницы куда идти, и взял кирку из его рук.

- Отлично. Вон дорога, ведущая в западную часть острова. Увидишь горы - продолжай идти вперёд. Перед входом в рыбацкую деревню сверни направо и не заблудишься.

- А там что?

- Там и узнаешь. Свободен.

Он переключился на другого страждущего, а я, закинув кирку на плечо, двинул по указанному направлению. Пристроился у правого края грунтовой дороги, чтобы не быть сбитым проезжавшими мимо всадниками или загруженными до верха телегами, и держался курса.

Минут через 20 в компании десятков таких же добровольных батраков я добрался до деревни. Увидел вдали

водную гладь, острые вершины скалистых гор справа и подивился их красоте, ведь никогда не видел горы своими глазами. Даже в реальной жизни. Но кроме меня восхищённо никто не пялился. Остальные видели их или не первый раз, или не первый десяток раз. Молчаливая колонна свернула направо и я последовал за ними. Даже если бы тот "бригадир" не указал направление, я бы всё равно не заблудился. Просто следовал бы за человеческим потоком, абсолютно равнодушным ко всему. Они бы меня вывели.

У огромного круглого входа в скудно освещённую непонятным светом штольню, сложив руки на груди, лениво прохаживался очередной игрок 20-го уровня с очередным ником с вариацией на тему "Brigadier". Иногда к нему подбегали советоваться "рабы", он что-то отвечал односложно и всех отправлял в штольню. Он же и встретил нашу молчаливую компанию, когда мы приблизились.

- Есть те, кто здесь впервые!? - вместо приветствия крикнул он, изучая нас взглядом. Затем выделил меня и ещё одного, тоже поднявшего руку. - Вы двое стойте пока. А остальные - вниз. Вы уже знаете, что делать и где отмечаться.

- А мы что же? - задал вопрос я.

- Подожди, сейчас расскажу, - он проконтролировал, чтобы новоприбывшие отправились в шахту, а потом вернулся к нам. - На все погружаемся? На все 8? Вернее уже 7...

- Ну да, - пожал я плечами, а второй игрок кивнул головой.

- Тогда быстрый инструктаж, чтобы вы успели хоть немного заработать, а не только выбить норму. Итак. Во-первых, раз решились работать - работайте! Если вы собираетесь ныть и жаловаться, как несправедлива жизнь, не осилив даже первую жилу, можете сразу проваливать. Здесь такие не нужны. Вы не только не принесёте прибыли компании, вы даже не отобьёте те деньги, которые заплатили за аренду капсулы. Во-вторых, внимательно следите за весом, когда будете складывать руду в заплечные сумки. Если забьёте их больше, чем на 50%, ваша продуктивность упадёт. А значит, вы станете работать медленнее. Меньше заработаете, опять же. Выгружать руду будете в вагонетки. На

каждом перекрёстке стоят такие. Подошли, высыпали и обратно. Меньше бестолковых действий - больше внимания добыче. В-третьих, следите за рудой, которую добываете. Разбив жилу, вы получаете несколько кусков "**обычной**" руды. Но с низким шансом можно получить так же "**необычные**" и "**редкие**" куски. "**Редкие**", правда, с совсем уж низким шансом. Руда такая стоит куда дороже и сгружать её надо в другую вагонетку. Будьте очень внимательны, ведь это ваши деньги. Сбросите "**редкую**" руду в общую вагонетку - не обессудьте. Лишний доллар с мелочью потеряете. В-четвёртых и последних, не забывайте в начале и конце смены проходить регистрацию! Иначе система вас не учтёт. Что бы вы не добыли за весь день, вы ничего не получите, если в начале дня не подтвердили, что приступили к работе. А в конце - что закончили. Оплата поступит на ваш счёт автоматически в зависимости от того, какой её вид вы выбрали - золото или доллары. Всё это тоже нужно подтвердить в начале рабочего дня. Вопросы?

- А это сложно, вообще? - скромно спросил мой напарник.

- Что сложно? Киркой махать? Нет, не сложно. Махай себе и всё. Ковыряй руду, складывай в сумку, сгружай в вагонетку. Ничего сложного.

- Я имею в виду, выйти в плюс. Это реально?

- Реально, конечно. Иначе, ты думаешь, зачем здесь сотни и тысячи "махателей"? Они же зарабатывают, верно? Выходят в плюс? Чем ты хуже их?

Парень стушевался и слово взял я:

- А эта "**редкая**" руда, о которой вы говорили, она насколько редкая?

- Очень редкая. Шанс 1%, что с жилы выпадет "**редкий**" кусок. Шанс 5%, что с жилы выпадет "**необычный**" кусок. Вы в грациях вообще разбираетесь? Понимаете, что о чём? А то ваши уровни не внушают оптимизма.

- Ну, "**редкий**", судя по низкому проценту, выше чем остальные? Раз реже, значит выше? - спросил парень.

- Верно. "**Редкий**" куда реже. Кусок "**редкой**" руды идёт по 1,25 доллара за штуку. Кусок "**необычной**" - 25 центов.

- А кусок простой руды?

- Очень-очень дёшево. Узнаешь в конце дня... Если ещё не передумал.

Парень отрицательно закивал головой и я сделал тоже самое, когда "бригадир" посмотрел на меня.

- Да вы не напрягайтесь, мальки. Вам не светит выбить ничего "**редкого**" или "**необычного**". Для того, чтобы был шанс их получить, вам надо тонны руды перемолоть. А с вашими параметрами на таких-то уровнях это невозможно. Спустились вниз, увидите, как работают профессионалы. У них шансы повыше, но и им падает нечасто. Просто делайте что должны, зарабатывайте сколько сможете и включайте голову. Думайте, что вам надо сделать для того, чтобы повысить продуктивность. Если разберётесь и всё поймёте, сами решите уволиться со своей дневной работы и переехать сюда. Местные профи уже давно так сделали.

- А как же континент? - выпучил глаза мой сосед.

- Можешь и на континент отправляться, - пожал плечами "бригадир". - Кто тебя держит? Покупай билет и вали.

- Так он стоит 20 000!

- Ну и что? Это что деньги, что ли?

- Ну конечно! А разве это мало?

- Смешно, - "бригадир" снисходительно усмехнулся. - 200 долларов деньги. Ага, конечно... Ладно, хватит болтать.

- Так если для вас это не деньги, почему вы здесь? - удивился я.

- Потому что работая здесь, я заработал столько, что для меня 200 долларов уже не деньги. Уловил суть? Думаешь, я такой дурак, что откажусь от прибыльной работы и уплыву в неизвестность? Да чёрта с два! И тебе не советую. Если ты не дурак, останешься здесь, разберёшься как работает система, найдёшь меня через пару недель, подойдёшь и скажешь - к такой-то матери этот континент!

Говорил он вполне уверенно. Так же, как и мои вчерашние знакомцы. И они, и он даже не думали о том, чтобы покинуть стартовый остров. И не советовали этого делать другим. Да и вообще говорили о игровом континенте, где шла вся движуха, где классовые квесты и дальнейший рост, с такими пренебрежением, что мне оставалось только удивляться. Я не мог понять, почему так. Ведь здесь нет ни магии, ни боёв в открытом мире. Нет ни кланов, ни печально известных ПК-шников. Нет рейдовых боссов и вкусных групповых "данжей" с тоннами интересного лута. Здесь нет ничего, что напоминало бы ММОРПГ. Это просто огромный остров, где игроки выживают и останавливаются в развитии на определённом уровне. Они не прогрессируют. Зачем здесь оставаться? Неужели только ради возможности иметь двадцатку "баксов" каждый день? Но ведь это предел. Ну ладно, пусть кто-то сможет набивать 30 долларов в день, если будет задротить, выполняя достижения и все свободные баллы отправлять в "силу". Дальше-то что? Дальше же тупик. Что останется делать на этом перенаселённом острове? Продолжать добывать руду? После определённого времени это превратится в рутину и не будет доставлять удовольствия. Если, конечно же, вообще доставляло... И делать больше здесь нечего. Квесты пройдены, уровни взяты, деньги есть, но купить свыше того, что есть в местных магазинах нельзя. Всё существование игрока на этом острове должно сводиться к попыткам из него выбраться. Заматереть, набраться опыта и уплыть. Я в этом уверен. И мне совершенно непонятна мотивация тех, кто всем доволен и не мечтает о большем.

- Нет, пожалуй, я попытаю счастья. Здесь нет будущего. Оно там, за океаном.

- Значит, ты дурак, - без обиняков сказал "бригадир" и пожал плечами. - Чешите вниз. На входе столб стоит. Прикоснётесь к нему и система вас отметит. А на выходе повторите процедуру и закроете смену. И да: в 2 часа по полудню обед. Надеюсь, с собой у вас есть деньги...

- Какой обед? Какие деньги? - удивился мой напарник.

- Деньги на обед, - спокойно ответил "бригадир". - Ты ж не думал, что тут вас будут бесплатно кормить? За "сытностью"

же следить надо. Оголодаете и в характеристиках потеряете. А на черта вы нам нужны, если даже на таких низких уровнях ничего не сможете добыть? Проверяющие внизу сразу это заметят. Заметят и выкинут за шкуру. Так что давайте без нытья. Еда тут недорогая. Точно будет по карману. Никто вам лангустов с шампанским предлагать не будет. Сами увидите. Всё, хватит. Давайте вниз. И так слишком долго лясы точили. Непродуктивно это...

Мы спустились вниз, прикоснулись к каменному столбу на входе, как нам советовали, а затем стоявший там "контролёр" - очередной чересчур усердный работник компании "Сэконд Лайф" с синдромом вахтёра, - развёл нас в разные места. Меня буквально за ручку подвели к золотисто-розовой прожилке прямо на скалистой стене и указали на неё пальцем.

- Работай, - сказал "вахтёр" и отчалил.

Я сосредоточил взгляд на кирке и прочёл

Стандартная кирка. Ранг - обычный. Урон: 1-4

Затем замахнулся и нанёс первый удар. Полоса прочности жилы, появившаяся после удара, просела ровно на 3 единицы. На 3 единицы из 1000.

- За...сь! - никого не стеснясь, смачно выругался я. Внутренний калькулятор сработал моментально и я без проблем подсчитал, что потребуется как минимум 333 удара, чтобы раскрошить одну жилу. Раскрошить жилу и получить... сколько-то там кусков. Сколько я пока не знал, но уже понимал, что работа будет не из лёгких. Не говоря уже о приятных.

- С почином тебя, нубик, - на мой возглас отреагировал игрок с волосами соломенного цвета. Он доверчиво улыбнулся и подмигнул мне. - Не бойсь. Все так начинают.

Отвечать ничего я не стал, зло сжал зубы и вновь замахнулся киркой...

...Ко времени, когда дали перерыв на обед, я окончательно раскис. Дело шло туго и никакими кусками "**редкого**" или "**необычного**" ранга, конечно же, не пахло. Я

сгружал добытую руду в вагонетку, стоявшую недалеко, и мрачнел с каждой минутой. Мне казалось, что работа идёт слишком медленно и я вообще ничего не заработаю.

До самого перерыва я ни с кем не перекинулся и словечком, но едва получил порцию похлёбки и кусок хлеба, став беднее на 7 золотых - да-да, еда здесь стоила даже дороже, чем в той таверне, - ко мне подсел блондин с ником "99ProkhorSyktyvkar". Прочеств его ник верно, я смог лишь с пятой попытки, и хмыкнул про себя, не понимая, зачем было делать такой сложный. Да ещё с указанием своего имени и города.

- Эй, нубик, ты ещё не сдулся? - весело спросил он, опускаясь рядом на пятую точку.

- Я хоть и нубик, но зовут меня не так. Моё имя Алексей. И компании я не ищу, - открыто намекнул я.

- Ой, да ладно тебе! Чего сразу обижаться?

- Потому что уже достали. Все тут на острове такие бесцеремонные?

- Все, - утвердительно кивнул он и принялся торопливо хлебать неаппетитную жижу, откусывая огромные куски хлеба. - Здесь рыцарей не осталось. Все уплыли на материк. Ха-ха. Остались только нубы и работяги... Ну, или такие, как я.

- А ты не работяга, что ли? Вижу по уровню, что не нуб. Тогда ты такой же "раб", как и все остальные. Махаешь киркой, чтобы было чё пожрать за пределами капсулы.

- Ну, это ты верно подметил. Мы все такие, - пожал плечами он. - Если можно зарабатывать столько, чтобы хватало, почему не зарабатывать?

- Тебе хватает?

- Ну как сказать...

- Значит, работаешь хреново. Есть к чему стремиться.

- Чего ты злой-то такой? Я ж камень за пазухой не держу.

Я сделал глубокий вздох и постарался взять себя в руки. Действительно, что-то я слишком неадекватно реагирую на

этого, вроде бы безобидного, паренька. Видимо, я действительно подрастерял коммуникационные навыки. Сказывается одичалость.

- Извини. Просто привыкаю к местной культуре общения. Слишком все какие-то странные.

- Да нет, обычные, мне кажется.

- Не знаю. Мне так не кажется.

- Да ты не заморачивайся. Плыви по течению, уровни бери и никого не слушай... Кроме меня.

- В смысле? Ты кто вообще?

- Смею себя считать, - он поднялся и церемонно поклонился. - Охотником за сокровищами.

Я не сдержался и гыгыкнул - так нелепо это прозвучало в полутьме шахты.

- И судя по тому, что ты находишься здесь и говоришь со мной, ты уже нашёл их великое множество, - совершенно не скрывая иронии, произнёс я.

Но Прохор из Сыктывкара не обиделся.

- Я в процессе, - хитро подмигнул он.

- В процессе поиска или в процессе считания себя охотником за сокровищами? - поддеть этого парня показалось мне очень забавным и я опять не сдержался.

- Какой ты колкий, - засмеялся он.

- Извини. Не смог сдержаться.

- Да фигня. Но я действительно охочусь за сокровищами, если ты не веришь. Пока ещё ни одного не нашёл, но упорно ищу карты.

- Карты? Карты сокровищ? Где? - удивился я. - Ты же киркой машешь, как и я.

- В том-то и суть! - воскликнул он, а затем перешёл на шёпот. - Карты есть здесь. Глубоко в рудниках.

- О, Боже мой! Да с чего ты взял? Откуда картам сокровищ быть медном руднике стартового острова? Что за

чушь?

- Хе-хе, - опять подмигнул он. - Лови скриншот на почту. Покажу что. Заценишь и поговорим.

Крошечная иконка, которую я до сих пор не замечал, замигала жёлтым цветом. Это была пиктограмма, изображающая почтовый конверт. Я выбрал её взглядом, переместил в центр виртуального экрана и открыл. Очень качественный снимок появился перед моими глазами. Какой-то игрок держал на вытянутых руках древний папирус, коряво изрисованный линиями, пометками, стрелками и пунктирами. Края папируса пожелтели от времени, а в самом центре был выведен красный круг с крошечным крестиком такого же цвета. Выглядело всё довольно-таки очевидно и я не удержался от вопроса.

- Это что такое? Неужели действительно карта?

- А то как же! - усмехнулся он. - Конечно карта.

- Ты нашёл её, что ли? Тут???

- Да нет, ты что. Это не я нашёл. Мой друган. Он стартовал давненько и тоже батрачил на рудниках. И здесь, на медном, был. И железо добывал. И даже на каменном карьере поработал. Так он говорит, что нашёл её здесь, в этой шахте. Просто долбил жилы и никого не трогал. А потом - бац! Смотрит, а у него свёрток под ногами...

- Да ну бред какой-то, - скептически сморщился я. Карта сокровищ в руднике? Да быть такого не может.

- Да какой бред!? - воскликнул Прохор. - Что мне друг врать будет?

- Ну и что, нашёл он сокровища по этой карте? Прошёлся по тем пунктирам и вытащил сундук полный золота?

- Не-е-е, ты что!? Ему самому это не под силу. Это только кланам по зубам. Альянсам или союзам. Да и те сокровища, судя по карте, за пределами острова. То ли глубоко в океане, то ли на самом континенте. Я точно так и не понял. Но он сам всё равно не смог бы их достать. А потому продал.

- Продал карту? За сколько?

- Э-э-э, сказал, что очень дорого. Но испугался назвать сумму, - пожал плечами блондин. - Так что дело это верное. Удача должна рано или поздно улыбнуться. Раз она улыбнулась одному, почему бы ей не улыбнуться другому? Верно?

Отвечать я ничего не стал, так как меня мучили сомнения. Я никак не мог поверить, что карту сокровищ, которую он мне продемонстрировал скриншотом, можно получить так просто. Махай себе киркой - и выскочит. Не может такого быть. Нереально это...

Ч-чёрт, а если может? Это ж всё-таки дивный сказочный мир.

Прохор прикончил похлёбку довольно-таки быстро, но на рабочее место не возвращался. Дожидался меня, подмигивал и добавлял: "Вот ведь как бывает".

- Да уж, повезло твоему другу, - сказал я и поднялся. - Один шанс из миллиона.

- Так уж из миллиона, - фыркнул он, когда мы вместе вернулись к месту и продолжили разбивать жилы. - Уверен, и у меня получится.

- Слушай, а зачем ты мне её показал? Хотел, что бы я слюной от зависти изошёл? - усмехнулся я. - У тебя получилось.

- Да ну брось. Зачем? Показал тебе, потому что это реально. У каждого есть шанс... Хочешь поучаствовать?

- В смысле поучаствовать?

- Ну дело ж это непростое. Непростое и небыстрое. Найдём ещё игроков, наберём с тобой команду, скинемся золотом, просчитаем бюджет, разобьём рудник на сектора и будем меняться местами, в надежде, что это увеличит наши шансы её обнаружить. Если программеры додумались засунуть на рудник одну карту, вполне возможно, есть ещё. Нам с тобой только надо их найти.

- А как ты это представляешь? - парень из Сыктывкара говорил вполне уверенно и его уверенность передалась и мне. Но внутри появилось такое чувство, что что-то здесь не

так. Или глубоко во мне сидел не доверяющий никому пессимист. Или просто голос разума призывал к нему прислушаться.

- Да легко, вообще. Мы с тобой станем костяком. Потом соберём команду чётких ребят. Договоримся действовать вместе, будем мониторить информацию в среде простых работяг и, как я уже говорил, поделим рудник на сектора. Только надо будет сразу завести "общак". Раз это общее дело, вкладываться будем все.

- А на что вкладываться?

- Ну-у-у.... э-э-э... для начала нам с тобой придётся поменять кирки. У тебя какая?

- "**Обычная**", конечно же. Я ж тут впервые.

- Ну вот! У меня тоже такая. Купим у кузнеца в столице "**редкие**" и начнём долбить, как не в себя. У "**редких**" урон куда выше, а значит профита больше. Понимаешь?

- Логично, - согласился я. - А сколько они стоят?

- Я завтра туда отправляюсь. Могу закупиться как раз. 4000 золотых стоит такая кирка.

- Нихрена себе!

- Это недорого, ты что.

- Да откуда у меня такие деньги? Я второй день в игре!

- Печально, что я могу сказать, - поник плечами Прохор. - Так бы уже завтра начинали... Так слушай, ты ж можешь тут насобирать золотишко. Несколько дней упорно поработаешь и сможешь позволить. Просто выбирай не доллары оплатой в начале дня, а золото. Быстро накопишь.

- Боюсь, что копить придётся слишком долго.

- Да нет. Оно быстро. Главное работать... Но, в принципе, я могу тебе долгануть.

- Как это? Хочешь на меня потратить 4000?

- Ну так это ж будет наше общее дело. Но нет, не 4000. Когда буду покупать, докину свои к твоим. У тебя сколько

сейчас есть?..

И на этой фразе я всё понял. Понял не только по тому, что он сказал и как он сказал, а по его мимике. По его жестикуляции. По тому как он стыдливо повёл глазами вниз, будто опасаясь, что его рассекретят. Я не особо разбирался в языке жестов, но его поведение в этот момент было очевиднее, чем он бы сказал мне в лицо, что просто пытается меня развести. Что просто долго прощупывал, пытаюсь понять, насколько я лох.

Невероятное негодование, пронзившее меня от пяток до самой макушки, я унял лишь усилием воли. Хоть кулаки сжимались сами собой и я готов был врезать этому горе-кидале в нос прямо сейчас, я понимал, что сделать этого не смогу. Это не реальный мир, а всего лишь игра. Это не континент, где "фри-ПвП" возможно на любом клочке. Это - стартовый остров, где все ограничены в поступках. А потому ничего ему сделать я не смогу. Смогу лишь просто послать.

Я взял себя в руки, выдохнул, чтобы успокоиться, и со всей прямоотой сказал:

- Да пошёл ты на ..., козёл!

Проход из Сыктывкара побелел. Буквально. В полутьме шахты было очень заметно, как его лицо превратилось в каменное изваяние из белого известняка. Он застыл с открытым ртом и беззвучно открывал его и закрывал, словно рыба в аквариуме, наполненном водой. Наблюдая за моим взглядом, полным злобы и ненависти, он, несомненно, понял, что его не особо находчивая идея провалилась. Что за просто развести нубаса на несколько золотых монет не вышло. Проход ничего не сказал в ответ. Ничего не сделал. Просто пожал плечами, непонятно сожалея ли о том, что дело не выгорело, или о том, что так низко хотел поступить со мной, чистым и невинным новичком, забрал кирку и молча удалился вглубь шахты.

А когда он исчез, я, наконец-то, дал выход эмоциям. Нет, я не стал орать и верещать. Не стал злиться на этот виртуальный мир, который второй день подряд испытывает

меня. Я просто взял кирку и как ненормальный несколько минут молотил ею, выбивая куски земли из медной жилы.

Карта, блин! Карта сокровищ! Найденная здесь, в рудниках! Ага, конечно. Как вообще можно было поверить в эту чушь? Ведь я на какое-то время действительно поверил. Логика утверждала, что это бред. Внутренний голос орал, что это бред. Как я вообще мог хоть на секунду поверить в бред? Что со мной не так? Неужели я настолько доверчив, что готов верить словам первого встречного?

Куски разлетались в разные стороны после моих яростных ударов, но я не останавливался пока действительно не устал. Я впервые почувствовал усталость в этом виртуальном мире, удивился неожиданной слабости и опустился на землю. Прищурился и заметил мигающее окошко с текстом системной информации.

Внимание!

Показатели "выносливости" недостаточны! Вы устали! Сделайте перерыв. Отдохните и восстановитесь.

Чтобы получить более подробную информацию, изучите системное меню.

Что я сразу и сделал. Я видел ранее, сколько пунктов жизни на моём маленьком уровне. Но саму шкалу не видел. В системном меню она отображалась как красная полоса и я, чертыхнувшись, что не сделал это ранее, вынес её на виртуальный экран. Установил в левом верхнем углу и вернулся обратно, так как это был ещё не конец. Там же была ещё одна полоса - жёлто-серая. За что она отвечает, я узнал, когда прочитал. Оказывается, это была шкала "*усталости*". Её я видел впервые и отметил, что она опустилась почти до нуля. Чертыхнувшись второй раз, я вынес на экран и её. Пристроил чуть выше шкалы здоровья и остался доволен. За оба показателя отвечала "**выносливость**" и теперь я смогу отслеживать их, что называется, в режиме реального времени. Теперь неожиданная слабость не застанет меня врасплох. Я буду точно знать каков у меня запас прочности.

Слегка повеселев оттого, что узнал нечто новое, что отдаляет меня от слова "нуб" и приближает к слову "про", я

кинул взгляд на часы и с новыми силами вонзился в жилу. Учусь я, учусь. Хоть через синяки и шишки, но учусь. Каждый день набираюсь опыта и продолжаю мечтать о том, чтобы свалить из этой помойки...

...- Ну что, много поднял? - спросил меня тот самый бригадир, утром отправлявший в штольню.

- Нет, не много, - ответил я. - Но я не разочарован. Я предполагал, что так и будет. Всё же я пока ещё слишком мал, чтобы добиться успеха.

- Ну аренду-то хоть отбил?

- Да, отбил. И даже сверху 2 доллара начислили, - усмехнулся я.

"Бригадир" тоже скривил рот в усмешке и хлопнул меня по плечу.

- Начало положено... Ты не расстраивайся. Дальше будет больше. Просто продолжай. Завтра придёшь?

- Нет, не приду, - ответил я. - Сегодняшний день направил меня на путь истинный. Пока мне тут нечего делать. Надо сначала уровень набить и характеристики прокачать. Да и киркой достойной обзавестись не помешает. Та, что вы нам всем даёте, не годится. Она самого низкого ранга. Такой много не наработаешь.

- Это верно, Алекс, - впервые кто-то в этом мире назвал меня по имени и я опять расплылся в улыбке. - Ты схватываешь на лету и это хорошо. Значит, не потеряешься как многие тебе подобные. Делай, что должен и возвращайся. Поверь мне: тут действительно можно зарабатывать столько, что голубая мечта вашего брата нуба - континент, очень быстро перестает ею быть.

- Не ради денег я здесь, - сказал я. - Хотя не скрою, поправить финансовое положение ой как надо. Но всё же я хочу большего. Так что когда возьму 20-й уровень и накоплю на билет - пишите письма.

- Ну тогда удачи тебе, - сказал "бригадир". - Возможно, ты найдёшь там, что ищешь.

Что ищу, я сам пока ещё не знал. Но поблагодарил его от всего сердца. Этот парень оказался самым адекватным из тех, с кем я пересекался за два дня. Он не мучал меня нравоучениями, не пытался обмануть и честно говорил обо всём. Хотя бы за это его можно уважать.

- Ладно, спасибо тебе за науку, - я протянул ему руку и он её пожал. - Пора мне бежать, а то скоро закончится отпущенное время.

- Удачи...

Переступив через магический барьер и оказавшись у себя на складе, я первым делом вызвал список достижений. Промотал вниз, увидел цифры 192/1000 в графе "*Добыть медную руду*" и запомнил, что на выполнение этого достижения мне придётся ещё 5-6 дней поработать на медном руднике. Ну а если удастся разжиться киркой получше, то и того меньше.

Затем я вызвал меню персонажа и рассмотрел свои характеристики.

Текущий уровень персонажа: 5

Сила - 8

Ловкость - 10

Выносливость - 9

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 4

Харизма - 6

Единиц жизни: 180/180 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Ранее я раскидывал баллы не особо задумываясь. Просто пытался уделить внимание всем параметрам, необходимым будущему воину. Но сегодняшний день кое-что изменил в моих планах. Работать на рудниках выгодно. Пока не уверен, что это выгодно в долларовом эквиваленте, но вот

в игровом - точно! Если бы я решил забрать золотом, уже сегодня имел бы в кармане 1000 монет, так как наработал аж на десятку. Не окупил бы деньги, затраченные на аренду капсулы, но приобрёл бы золото. С такой суммой я бы вообще перестал волноваться о хлебе насущном, так как даже 7 золотых за похлёбку с краюхой хлеба - это слёзы. И, думаю, смог бы нормально затариться в деревенском магазине. И приодеться бы смог, и оружие подобрать, и алхимки закупить. Да даже стрел бы купил, потому что было бы за что! Интересные перспективы вырисовываются с этими рудниками. Я всего лишь второй день в игре, а уже мог бы надолго закрыть вопрос с едой. Даже мог бы себе позволить Мечту...

При воспоминании об этой колоритной даме, я вздрогнул и ощутил на теле мурашки. Прямо как в реальной жизни. Затем выгнал её образ из головы, собрался с мыслями и решил, что пока для меня важнее уровень. Я слишком мал. Завтра пройду по квестам до 10-го уровня включительно и абсолютно все полученные баллы буду бросать **"силу"**. И только потом вернусь на рудники, чтобы проверить как это работает. Мне было безумно интересно насколько больше я смогу добывать, увеличив этот показатель.

Этот вопрос не давал мне покоя, когда я возвращался домой. Я рассматривал его со всех сторон, но совсем зашёл в тупик в своих рассуждениях, когда подумал о магах. Мало того, что до определённого уровня они не могут использовать магию на стартовом острове, так они ещё и **"силу"** не качают, ибо она им нафиг не сдалась. Но как тогда они зарабатывают? Если не могут валить лес и добывать руду, откуда берут деньги? Нелегка, видать, жизнь у человеческого мага. Лучше действительно брать аккаунт подороже и стартовать сразу за грелла.

Глава 5

3-й день моего пребывания в "Артении" опять застал меня врасплох. Первым делом, после того, как подключился к игре, я отправился в оружейный магазин при кузне. Во дворе дородный мужичара-"непись" работал молотом не

переставая, а его жена и умудрённый сединами отец трудились в магазине. Продавали нам, начинающим игрокам, продукты его производства. И вот сейчас я стоял напротив витрины, где были разложены не самые изысканные мечи, ножи, булавы и прочие орудия убийства, и удивлялся. Удивлялся ценам. Длинный меч "**обычного**" ранга, который мне сразу приглянулся, стоил 700 золотых. И без торга. Мечи похуже стоили подешевле, но и их мой более чем скромный бюджет не вывозил. Деревянные щиты, обитые железом, шли от сотни и выше. Кирасы, поножи, кольчуги, стальные шлемы с забралами тоже стоили немало и чтобы полностью экипироваться мне пришлось бы заплатить неприличную сумму денег. Неприличную для моего тощего нубского кошелька.

Впрочем, из всего этого многообразия я бы всё равно ничего не смог одеть. Прикоснувшись рукой к стальной кирасе, я увидел, что мне необходимо иметь 20 единиц "**силы**" и 30 "**выносливости**", чтобы её экипировать. У меня столько не было и неизвестно когда бы появилось. Потому, не прощаясь, я покинул оружейный магазин и заскочил к кожевнику. Там мне понравилось куда больше, так как одежды требовали, в основном, "**ловкость**" для возможности быть экипированными. И стоили немного дешевле. Но и там я ничего не купил. Просто не хватало денег ни на что. Я просто ознакомился с перечнем товаров, запомнил, что бы мне хотелось приобрести в будущем, и друг за другом посетил травника и бакалейщика. Купил у одного пару зелий "**жизни**", продав полученные за квест зелья "**маны**". А у второго прикупил еды. Я уже успел подсчитать, что за 8-ми часовое пребывание в "**Артении**", кормить себя нужно минимум два раза, если не хочешь потерять в характеристиках. А мне именно сейчас, когда я вообще ничего не могу позволить, этого делать нельзя. Так что 15 золотых я потратил с лёгким сердцем. Взял сыра, хлеба, яблок и пучок морковки. Мясо пока мне было не по карману и я даже похохотал слегка, когда увидел копчёную свиную ногу приличных размеров по цене "**обычного**" кинжала у кузнеца. Я не удержался и прикоснулся к ней. Прочёл, что помимо восстановления "**сытности**" до 100%, эта аппетитная нога временно

добавляет 1 балл к "**сопротивлению**", и вынужден был согласиться, что оно того стоит.

Отметившись во всех магазинах, я решил что хватит тратить время впустую и отправился туда, куда вели меня задания. Волков я опять отложил на неопределённое будущее, а значит путь мой лежал на западную оконечность острова. Последний квест, взятый позавчера, обязывал меня отправиться в безымянную рыбацкую деревушку у медного рудника. Ту самую, мимо входа в которую я вчера прошёл. И теперь пришло время избороздить и её...

...Час спустя, закрыв несколько мелких квестов, я стоял на прекрасном песчаном берегу и глупо улыбался самому себе. Смотрел вдаль и улыбался. Я никогда не видел океан своими глазами. Что в реальном мире, что здесь. Да, был несколько раз на море, но так и не смог прочувствовать его огромность. Море меня совершенно не тронуло.

Но сейчас я смотрел на океан. Смотрел и чувствовал, как внутри что-то разгорается. Я водил головой из стороны в сторону, всматривался в даль и везде видел только тихие волны и бескрайнюю зеленовато-голубую гладь. Я был впечатлён. Кричавшие где-то высоко чайки, шум лёгкого прибоя, запах водорослей, собирать которые меня сюда и отправили, наполняли сердце незнакомыми ощущениями. Я ничего подобного раньше не испытывал. Возможно, так ощущалась любовь. Возможно, я влюбился в океан с первого взгляда и мне было совершенно безразлично, что этот океан виртуальный. Бескрайние просторы манили, а небольшие волны будто призывали на них покататься.

- Чего застыл!? Впечатляет, да!? - помахал мне рукой незнакомый игрок, босиком прохаживающийся у берега. Если не считать просторных труселей, которые, в принципе, можно принять за плавки, он был абсолютно обнажён, а кожаный ремень его заплечной сумки наискось пересекал грудь. - Ты что, в первый раз? - спросил он, приблизившись.

- Угу, - ответил я. - В первый раз вижу океан...

- Ты с Урала, что ли? - гыгыкнул он.

- Почему с Урала?

- Ты что фильм не смотрел?

- Какой фильм?

- Понятно, проехали, - хмыкнул он и, прижмурившись, осмотрел меня с ног до головы. - 6-ой лэвэл. По квестам здесь, да?

- Угу, - я тоже сосредоточился и увидел его ник и уровень. Парня звали "5555Shatun123" и уровень у него был 20-й. Иногда мне казалось, что тут каждый второй "раб" - 20-й. Нет, я довольно-таки часто видел малышей абсолютно разного уровня, но те предпочитали ни с кем не общаться и занимались своими делами. И только эти местные старожилы, поголовно не желающие уплывать с острова, легко шли на контакт и, казалось, даже сами его искали. - Иду по цепочке нубских квестов и они меня завели сюда. Набрал вот опять и выполняю.

- Как же, помню. Сам когда-то делал. Тоже пашешь на "Сэконд Лайф", я смотрю? - кивнул он, указывая взглядом на мою макушку. - Или только собираешься?

- Попахая точно. Не знаю сколько, но точно буду, - ответил я. - Только подкачаться надо немного. **"Силушки"** поднабрать.

- Тоже верное решение. Но ведь зарабатывать можно и по-другому, - подмигнул мне он и я сразу приуныл. Вроде, вполне нормальный парень. Сначала показался мне абсолютно адекватным. Неужели тоже начнёт рассказывать про карты сокровищ? - Чего морщишься?

- Да вчера мне тут один предлагал карты сокровищ искать в шахте на медном руднике. Вот я сейчас и думаю - неужели и ты клады ищешь?

- А-ха-ха-ха! - засмеялся он и сложился пополам. - Карты сокровищ? На рудниках? Здесь? На стартовом острове? А-ха-ха-ха! Ой, не могу! Ой, держите меня семеро! Красавец тот, кто тебе такое рассказал. Ему удалось тебя заинтересовать? Хе-хе. А может денежку с тебя выдавить?

- Ни то, ни другое, - поморщившись, ответил я. - Ладно, я пойду. Мне тут ещё водоросли собирать...

- Погоди, малец. Я не шучу. Я, конечно, понимаю, что ваш брат становится весьма недоверчивым, когда начинает понимать, как тут обстоят дела. Но шахты, камень и лес - действительно не единственная возможность для заработка. Я имею в виду - заработка золота. Долларов тут не поднять по-другому. Это верно.

- Да ладно-ладно, я верю, - сказал я и убрал его руку со своей. - Спасибо, что хотел мне помочь.

- Хочешь, покажу что? - спросил он, едва я отвернулся и сделал первый шаг.

- Не карту, надеюсь?

- Нет. Нечто более интересное. Смотри, - игрок с ником Шатун запустил руку в заплечную сумку и двумя пальцами извлёк небольшой светло-кремовый шарик правильной формы. То ли бусинку, то ли конфету.

- Что это? - прищурился я.

- Жемчужина, конечно. Прикоснись пальцем. Посмотри. Только не надо вырывать - всё равно не получится.

- И не собирался даже, - сказал я и осторожно прикоснулся к шарiku.

Жемчужина акая. Ранг - редкий. Ювелирное изделие.

- Ого! - вырвалось у меня, так как я впервые видел нечто подобное. - Чё, серьёзно, что ли? Жемчужина?

- Читать же умеешь? Она и есть.

- Жемчуг ценится, наверное? Ты где её достал? - задал я вопрос, но ответ мне уже был не нужен. Я сразу сообразил где. Затем медленно повернул голову в сторону откуда накатывали волны и облизал губы.

- Да уж, - он проследил за мной и улыбнулся. - Догадаться действительно несложно. Именно там я её и достал. На глубине.

- Жемчуг дорого стоит?

- Конечно дорого. Ювелирка же!

- А чего ты её тогда не продашь?

- Зачем?

- Как зачем?

- Я её втридорога продам на континенте, когда там окажусь, - хмыкнул он. - Нехватало продавать нечто столь ценное здесь, на острове. Да и не к спеху мне. Я продолжаю собирать и копить.

Этот неожиданный двадцатиуровневый игрок, первый из всех таких, кто не собирался здесь торчать, а планировал плыть через океан и открыто заявлял об этом, завладел моим вниманием. Сначала я смотрел на него равнодушно, но теперь призадумался. Возможно, он не врёт. Возможно, он действительно нашёл жемчужину, вскрыв раковину. Океан-то рядом. Вполне логично.

- И много собрал? - спросил я.

- 5 штук пока что, - ответил он с таким достоинством, будто это было не абы какое достижение.

- Долго нырял ради этого?

- Каждый день ныряю уже в течение 4-х дней. Билет куплен, золото на еду есть, экипирован по уровню. Так что мне или отплывать, или батрачить, или примерить личину ловца жемчуга. Я выбрал третий вариант.

- Денег ещё недостаточно скопил?

- Просто хочу иметь подушку безопасности. Я наслышан, что там всё намного дороже, чем здесь. Поэтому пока готовлюсь. Да и класс у меня будет не самый дешёвый для отыгрыша. Нужен лук хороший, стрелы постоянно, зелья всякие. Спешить некуда. Успеется ещё.

- Лучник будущий, значит?

- Он самый. Буду незаменим в массовых баталиях.

- Возможно... Слушай, а с кого они добываются? Э-э-э... Жемчужины, я имею в виду. С кого вытаскиваются?.. Тьфу ты, блин! В каких раковинах прячутся?

- В океане на глубине, - кивнул он головой в сторону бескрайних просторов. - С любого двустворчатого моллюска с крайне низким шансом.

- С любого?

- Слушай, а ты вообще хоть что-нибудь знаешь о жемчуге?

- Только то, что он красивый, - просто пожал я плечами. - О добыче - ничего.

- Понятно. В общем, тут всё как и в реальном мире: песчинка, попавшая в складки тела моллюска раздражает его плоть и поэтому она покрывается слоем перламутра, сглаживая острые углы. С каждым годом слой перламутра становится толще и крохотная песчинка превращается в жемчужину. Единственное, чем добыча жемчуга в этом мире отличается от добычи в мире реальном, тем, что здесь не надо ждать 10 лет, чтобы жемчужина созрела. Она может оказаться в любой раковине. Только шанс крайне невелик. К сожалению.

- Прикольно. Представляю, как ты радовался, когда нашёл первую.

- Даже не представляешь, - засмеялся он. - Попробовать хочешь? Пока на берегу никого и я, в принципе, не против, могу взять над тобой шефство. Гарантий не дам, что выловишь что-нибудь, но хоть попробуешь. Может, ты везучий? Кто тебя знает.

- А тебе-то это зачем?

- Помочь тебе хочу. Не веришь?

- Не знаю. Странно это как-то всё. Из всех кого я тут встретил, пока никто особым желанием помочь не горел. Все такие как ты, двадцатиуровневые игроки, талдычили только о том, что им нафиг не нужны никакие Таити, ведь их здесь неплохо кормят. И пытались меня убедить, что только на шахтах есть жизнь. А континент нахрен не сдался.

- Больные убудки, - усмехнулся Шатун. - Тут многие сходят с ума по-своему. Быстро достигают потолка в развитии, потом стагнируют и деградируют со временем. Ведь

волшебный мир, о котором все мечтают, начинается там, за океаном. В вольных городах, куда попадают игроки со стартовых островов. Здесь же, если ты заметил, даже подражаться нельзя. Нет мест, где можно спустить пар...

- Подожди! Я видел арену в Тренировочном Лагере.

- Верно. Она забита народом. Есть ещё одна в столице. Но там регистрация только за деньги. Игроков разбивают на пары и проводятся турниры. Чуть ли не ежедневно проводят, если что. Но и там есть свои нюансы.

- Какие?

- Там уже есть свои записные фавориты и они раз за разом выходят победителями. Потому в последнее время желающих не так уж и много. В основном свежее, ещё непуганое мясо.

- Эти фавориты, о которых ты говоришь, они чересчур рукастые, что ли? Никто их не может победить?

- На счёт рукастости я ничего не говорил. А вот то, что их не могут победить - это факт. Экипировка решает. Сам, наверное, уже понимаешь, что на арене делать нечего, если ты не 20-й уровень, прилично экипированный. Со временем у тебя появляются деньжата, ведь заработать тут несложно. Но экипировку лучше той, что продаётся в оружейных магазинах столицы, тебе всё равно не купить. А она вся **"обычного"** ранга. Хоть и топовая по уровню. Иногда на арене можно встретить игроков, которые выглядят как оловянные солдатики - одинаковый шмот, одинаковое оружие. Все тяжёлые мечники в латных кольчугах со щитами.

- Латные кольчуги, мечи и щиты - это основа выигрышной стратегии?

- В большинстве случаев да. Но не всегда. Решает экипировка, как я уже говорил. Но не купленная, а выбитая с "мобов". За квесты на острове нет приличной награды. Ну в смысле оружия хорошего не получить. А вот выбить **"необычку"**, если повезёт, можно. Например по дороге на юг дальше, - он указал головой вдаль. - Есть башня, где обитает нежить уровнем выше 20-го. "Мобы" там "элитные" и с

каждого из них можно выбить нечто вкусное. Например, самый главный нагибатор арены, о котором на острове знают все, выбил там "**редкий**" посох. И теперь карает всех с одного прокаста, так как бижи толковой ни у кого нет.

- Ого! "**Редкая**" пуха? - удивился я. - И реально выбить, что ли?

- Ну как тебе сказать. Башня с нежитью - это единственная такая локация. И mobs там неслабые, как ты сам должен понимать. Но ещё хуже дела обстоят с игроками. Они там днюют и ночуют. На каждого моба такая конкуренция, что прийти вот просто так и стать где-нибудь невозможно. Заклюют, образно говоря. Многие уже просекли, что надо объединяться. Когда ты в группе, шанс дропа немного увеличивается и у тебя появляется возможность что-то получить, чуть выше, чем мизерная. Одиночкам надеяться не на что. И хоть "заПКшить" тебя никто не сможет, любая группа, возле которой ты посмеешь встать, тебя просто передамажит. С моба не получишь даже крох опыта, не говоря уже о дропе. Так что реально ли это? Кто знает. Один, вон, выбил. Может и другие выбили что. Но я пока не слышал о таком. У меня не получилось.

- Ты там был, что ли?

- И не один раз. Тоже как и все наслушался про посох и решил испытать удачу. Но она никак не хотела испытываться. Всё без толку оказалось.

Я посмотрел в ту сторону, куда он указывал ранее. Никакой башни вдали так и не увидел, но сам для себя решил, что обязательно посмотрю на неё, как стану более-менее приемлемого уровня. Авось, мне действительно повезёт.

- Ладно, идём поныряем, - сказал он. - А то ласы точить можно долго. Но от болтовни денег не прибавляется. Идешь?

- Иду, - уверенно кивнул я.

- Заходи в меню персонажа, всю одежду в сумку прячь, чтобы не промокла. Иначе быстро придёт в негодность и не

сможешь её даже в магазин скинуть. И за мной... Не бойсь, новичок. Я тебя не утоплю. Сейчас сам поймёшь как тут что.

Я сделал, как он советовал, остался в стандартных труселях и мы вместе зашли в воду. Я ощутил ногами мягкий песок и приятной теплоты воду.

- У берега раковин нет, - сказал Шатун. - Придётся нырять. Ты нырял уже?

- Нет. Даже в воду никогда не заходил. Меня сюда за водорослями прислали.

- Потом их соберёшь, - мы дошли до места, где вода была по грудь и остановились. - Короче, смотри. Прежде чем на глубину лезть, тебе надо прокачать "*задержку дыхания*" и "*подводное зрение*".

- Это как?

- Очень просто. Ныряй с открытыми глазами и не закрывай их. Через некоторое время прокачаешь способность и сможешь видеть лучше. Тоже касается и "*задержки дыхания*". Сам понимаешь, что никакого дыхания в виртуальном мире нет. Есть лишь его симуляция. Под водой ты даже рта раскрыть не сможешь, так как система его блокирует. В общем, сейчас увидишь, - мы зашли ещё глубже, где вода была по горло, и Шатун сказал. - Присаживайся. Засеки, как быстро будет убывать полоса, и не высовывайся до последней секунды. Чем дольше ты под водой, тем быстрее идёт прокачка.

- Какая полоса?

- Сейчас поймёшь. И глаза не закрывай. Всё, поехали. Раз, два, три!

Он исчез под водой и я почувствовал, что меня кто-то тянет за руку вниз. Я инстинктивно набрал воздуха и погрузился под воду. С берега вода казалась чистой и прозрачной, но на глубине нескольких сантиметров от поверхности всё было настолько мутным, что своего неожиданного помощника я едва разглядел. Хоть он плавал совсем рядом, я видел лишь его контур. Слегка прищурился и попытался протереть глаза, но видимости это не добавило.

Зато я увидел ту самую полосу, о которой он говорил. Никакого текста над ней не было и она стремительно шла вниз. Непроизвольно я дёрнулся и вырвался наружу.

Внимание!

Ни одна из рас "Артении" не обладает способностью дышать под водой! На короткий промежуток времени у вас есть возможность задержать дыхание, но когда она исчезнет, каждую секунду персонаж будет терять по 50 очков здоровья. Будьте осторожны и крайне внимательны! Потеря здоровья приведёт к гибели персонажа!

Едва прочёл системное сообщение, я закашлялся и сплюнул солёную воду. Не хватало ещё утопиться. По 50 очей за каждую секунду? Жесть!

- Ты чего? - рядом вынырнул Шатун. - Полоса так быстро опустилась до нуля?

- Нет. Просто мне тут система говорит, что утопиться легче лёгкого.

- Легко, да. Ну и что? Подумаешь у стелы возрождения появишься. Следи за полосой просто. И тогда не будет проблем. Давай-ка нырни, а затем вынырни на последней секунде. Увидишь, что будет. А как привыкнешь, всё будет гораздо проще

Я кивнул и опять последовал его совету. Опустил голову под воду, широко раскрыл глаза, пытаюсь рассмотреть окрестности, и как замороженный смотрел на быстро уменьшающуюся горизонтальную полосу. На последней, 30-й секунде, я резко вынырнул и увидел перед собой довольную рожу моего неожиданного учителя по плаванию. Но мой взгляд был сосредоточен не на нём.

Внимание!

Чем больше времени вы будете проводить под водой, оставаясь в безопасном диапазоне, тем выше возможность улучшить ваши способности.

Внимание!

Получен бонус: "задержка дыхания" - +5 секунд.

Получен бонус: "подводное зрение" - +1 чёткость.

- О-хо-хо, - удивился я, когда прочёл. - Зашибись!

- Получил? - спросил Шатун.

- Да, плюс 5 секунд сразу.

- Та ты не удивляйся. Тут у всех так. Я ж тебе говорил. Выжимаешь до максимума и прокачка будет идти легче. Адаптируешься, привыкнешь и тогда до 5-ти минут сможешь задерживать дыхание. Прямо как я.

- Не кисло.

- Окей, разобрался? Тогда ныряем...

...И мы нырнули. Сначала плавали недалеко от берега, но затем Шатун увлёк меня за собой, уверяя, что никаких жемчужниц нам здесь не выловить. Мы отплыли на километр и там он уже разошёлся. Я не меньше получаса тренировался задерживать дыхание, пока, наконец, не разогнал способность с 30-ти секунд до 1-ой минуты. И только тогда смог к нему присоединиться. Нырял до самого дна, хватал любую ракушку, которую мог рассмотреть и реактивно всплывал, не опасаясь проблем с перепадом давления. Выныривал на исходе времени, кидал ракушку в сумку и нырял опять. И так до того времени, пока "сытность" не выгнала нас на берег.

Мы перекусили каждый своим и принялись изучать добытое. Вскрыть раковину можно было только ножом, но у меня, проводившего в "Артении" 3-й день, ножом отродясь не водилось. Пришлось Шатуну вскрывать и свои, и мои раковины. Дело это было довольно волнительное и каждый раз я чувствовал лёгкое покалывание в пальцах. Волновался, переживал, надеялся на фортуны и расстраивался, когда раз за разом внутри раковины ничего не оказывалось. Ничего кроме мясистого нежного тельца.

Шатун подцепил аппетитный кусок и отправил себе в рот.

- Попробуй. Это неплохо, - сказал он.

Я взял тельце моллюска, сосредоточился и прочёл.

Гребенчатка складчатая. Ранг - обычный. "Сытность" - 10%.

Затем отправил себе в рот и пошмякал языком.

- А действительно ничего, - согласился я.

- Ты сейчас слопал 5 золотых, - поддел Шатун и захохотал, когда я закашлялся. - Ага. Их можно сдавать поварам кафешек и таверн в столице. Там покупают, в отличии от жуткого кабака в стартовой деревне. Жаль только они скоропортящиеся. 3 часа и можно выбрасывать. Ну, в смысле, если не успеешь продать спустя 3 часа после того, как выловил, можешь выбрасывать. Их уже и есть нельзя будет, и продать тоже.

- Чёрт, это же деньги! - разочарованно посмотрел я на груды ракушек у наших ног.

- Ерунда это. Так, чисто перекусить, если лень закупаться более дешёвой, но толковой едой. Ты на своих двоих до столицы будешь больше часа добираться. И попробуй там ещё повара найди, который захочет с тобой говорить. Раньше 15-го лэвэла туда лучше вообще не соваться... Чёрт, всё пусто, - огорчился он, отбросив последнюю раковину. - Чё-то нам совсем не прёт. Пошли на второй заход?

Я кивнул и затем мы ещё долго ныряли, доставали раковины и вскрывали их сразу на поверхности. Везение действительно обходило нас стороной и я начал задумываться о бесперспективности этого занятия. Хоть был очень доволен, что прокачал "дыхалку" и мог полные 4 минуты находиться на глубине; что стал гораздо лучше видеть под водой и, бывало, замечал двустворчатые раковины раньше моего напарника, отсутствие результата нагоняло на меня тоску. Жемчужины выглядели, конечно, красиво и очень даже хотелось их найти, но за целый день я почти ничего не достиг. Сделал несколько мелких квестов, взял 6-й уровень и всё. Мне бы дальше качаться и следовать по цепочке, а я тратил время на призрачные надежды. Но чёртов азарт заставлял нырять снова и снова. Я даже продолжал это делать в одиночку, когда Шатун заявил, что его время на исходе. Я сердечно поблагодарил его за всё, ведь он стал

первым, кто помог мне по доброте душевной, не ожидая взамен награды, и продолжил нырять. Добавил к *"задержке дыхания"* ещё 5 секунд, увеличив общий показатель до 245-ти, выгреб из песка две раковины и вынырнул. Солнце ещё стояло высоко, но потихоньку начинало опускаться. Вдали на горизонте я заметил какое-то зеленоватое сияние, очень похожее на северное, и удивился, ведь утром ничего подобного не видел. Мне показалось, что я перегрелся и морских ванн мне достаточно.

Я выбрался на берег и захохотал, когда до меня дошло, что вскрыть добычу нечем. Шатун ушёл, а у меня кроме палки-махалки ничего нет. Когда смех без повода прошёл, я выругался, размахнулся и забросил обе раковины на глубину. Я просто не знал, что с ними делать. Ради двух штук в столицу идти точно смысла не было. А на кинжал в оружейном магазине, чтобы их вскрыть, у меня денег не хватит. Так что проще выбросить и надеяться, что никаких жемчужин там нет. Иначе это будет совсем обидно.

Напялив одежду, я сверился с часами и пошёл вдоль берега собирать водоросли. Хотя сегодняшний день нельзя записать в актив, всё же немного полезной информации я добавил в копилку. *"Подводное зрение"* улучшил, *"задержку дыхания"* разогнал. А значит, мне вполне по силам справиться с этой задачей самому, если я вдруг решу ещё раз или два поиграть в ловца жемчуга. Насколько это профитно, пока непонятно, но наставник мне больше не нужен. Обзаведусь ножом и, может быть, вновь испытаю удачу.

Глава 6

Я занёс руку для того, чтобы постучать в деревянную дверь и замер в нерешительности. А что я здесь забыл? Зачем пришёл? Так ли мне плохо на самом деле, как кажется другим? Я жив-здоров, аппетит нормальный, на стенку не лезу, верёвочные петли не вью и мылом их не натираю. Со мной всё в порядке. Подумаешь, без работы сижу. Ну кризис у меня, что тут поделать. Но он обязательно скоро пройдёт. Я вновь соберусь с силами и буду искать интересные варианты. Через некоторое время...

Я опустил руку, сделал шаг от двери, но тут же остановился. Вдохнул разочарованно, потому что понимал, что кризис сам по себе не пройдет и самоуспокоение не поможет. Затем постучал и открыл дверь. Смазливая молодая девушка с каштановыми волосами, которая ещё при первом посещении вызывала у меня смущение, вопросительно посмотрела поверх очков.

- Да? Вы на приём?

- Прив... здравствуйте, - проклятая неловкость, которую я в последнее время ощущал в присутствии красивых женщин, проявилась крайне невовремя. Вместо того, чтобы развязно с ней поздороваться и поговорить ни о чём, как самый настоящий мачо, я стушевался и проглотил дружелюбное слово "привет", заменив его официальным "здравствуйте". - Да, на приём.

- Алексей, верно? - спросила она и мне ещё больше стало не по себе. Чёрт, из всех психов, которые здесь бывают регулярно, она запомнила именно меня? Неужели я самый большой псих? - Нина Николаевна говорила, что вы должны прийти. Присаживайтесь. Я сейчас ей сообщу.

Я опустил зад на диванчик у стены, безразлично осмотрел обстановку и впился взглядом в девушку. Несмотря на очки с толстыми линзами, выглядела она очень неплохо. Красивое личико с родинкой на щеке, тоненькая шейка, пухленькие губки, спортивная фигура. Ею можно было любоваться. И это единственное, что я мог делать...

С некоторых пор... с тех самых пор... женщин я опасался. Любое слово, вылетающее из каждого женского рта казалось мне ложью. Что бы они не говорили. Даже когда мать с сестрой спорили о способе приготовления яблочного пирога, мне казалось, что они врут друг другу. Бывали такие моменты. И сейчас, смотря на эту молодую девушку, которой было едва ли больше двадцати, я думал, что же должно произойти, чтобы я вот так вот ни с того ни с чего взял бы да и пригласил её на свидание? Что бы делал, если бы она согласилась. Не переспросил бы второй раз, чтобы убедиться, что она не врёт? Но самое главное: не мучался бы потом от

переживаний, если бы она отказалась? Ведь с чего бы ей согласиться на встречу с таким нелюдимым психом как я?

- Вас ждут, - сказала девушка и указала рукой на дверь в соседний кабинет, где я уже бывал ранее.

- Спасибо, - поблагодарил я, но она даже не посмотрела в мою сторону. Действительно, с чего бы ей смотреть?

Я повернул ручку направо и толкнул дверь перед собой.

- Привет, Алексей! - добродушно улыбаясь, поздоровалась со мной Нина Николаевна - миловидная блондинка слегка за сорок. Выглядела она для своего возраста очень даже неплохо. Безупречный макияж, ухоженная кожа, минимальное количество лишнего веса, который она умело скрывала подходящей одеждой. Я видел её не впервые и каждый раз она у меня почему-то ассоциировалась с вином. И не только потому, что в одежде она предпочитала вишнёвый цвет. А потому, что она напоминала выдержанное вино, которое от времени становится только лучше. Вино, которое я совсем не против был пригубить в своих фантазиях. - Проходи.

- Здравствуйте, - я закрыл за собой дверь и без приглашения приземлился на знакомый кожаный диванчик.

Кабинет её был обставлен весьма неплохо. Мне всегда нравилась приятная обстановка, уютный дизайн и мягкие, сладкие запахи, кружившие голову. Даже то, что в кабинете была полная шумоизоляция, внушало спокойствие. Так я был уверен, что никто посторонний нас не услышит.

- Как успехи? - спросила она и пересела со стула у рабочего стола на стул напротив дивана, на котором сидел я. Закинула ногу за ногу, улыбнулась, заметив, что я внимательно наблюдаю за этой процедурой, и спросила. - Есть прогресс с предыдущих встреч?

- Вы имеете в виду, устроился ли я на работу? Нет, так и не нашёл интересных вариантов?

- А искал ли их вообще?

Я поёрзал на диванчике, отчего тот предательски закрипел. Мне стало неудобно, ведь я хотел сказать, что

искал, хотя на самом деле не искал.

- Нет, не искал, - признался я. - Я же вам рассказывал, что больше не могу работать в той сфере, в которой ориентируюсь лучше всего. Не могу сосредоточиться. Теряюсь.

- У тебя симптомы рассеянного внимания из-за депрессии, - сказала она. - Попробуй упорядочить распорядок дня. Вовремя ложись спать и не валяйся в кровати до полудня. Попробуй составить список дел и вычёркивай выполненные. Правильно питайся. Балуй себя шоколадом и орехами...

- Я больше не сижу до глубокой ночи перед компьютером, - сказал я. - Ложусь вовремя, питаюсь нормально. А вот с орехами и шоколадом как-то не сложилось. Да и не люблю я их.

- Попробуй разгадывать головоломки. В интернете можно найти массу всяких задач.

- Да у меня с вниманием, вроде бы, всё в порядке, Нина Николаевна. Я просто не хочу больше возвращаться на старую работу. Слишком силен страх потерять чужие деньги и потом опять расплачиваться за них своими.

- Давай на "ты" уже, наконец, перейдём, - открыто улыбнулась она. - Я же тебя уже просила. Я же не настолько старше, что бы могла "тыкать", а ты мне нет? Правда же? Я просто Нина. Хорошо?

- Хорошо... Нина, - с трудом выдавил я из себя. И не потому, что мне было сложно перейти с ней на "ты". А потому, что подсознательно не хотел с ней сблизиться. Мне не нужны были друзья. Мне и самому было неплохо. Ну, относительно неплохо... И я не хотел большего доверия между нами, чего она давно пыталась достичь.

- Ну вот и отлично... Как твоя сестра, кстати? Я давненько не видела её.

- Не знаю, - пожал я плечами. - У меня телефона нет, а она не приезжала.

- А родители как?

- Не знаю. Я последний раз их видел неделю назад. С тех пор как по ипотеке выплату сделали.

- Понятно... И как долго ты планируешь их избегать?

И я опять пожал плечами. И родителей, и сестру я действительно избегал. И их я видеть не хотел, и её. Сестра даже привезла мне старенький кнопочный "самсунг", что бы я оставался на связи, но едва она уехала, я его отключил. И с тех пор не включал. Я просто не хотел с ними разговаривать, несмотря на то, что они для меня самые близкие люди. Несмотря на то, что только они пытались мне помочь в любых сложных ситуациях. Я, конечно, благодарил их за деньги, позволявшие держаться на плаву, обещал взять себя в руки, и пропадал до следующей потребности. И так раз за разом.

- Так не пойдёт, Алексей, - помотала головой Нина. - Тебя всё ещё гложет обида? Ты всё ещё переживаешь?

Переживать я перестал достаточно давно, а вот обида плотно засела под корку головного мозга. Но обида не на них.

- Хотел бы забыть и не обижаться, да не получается.

- Ты всё ещё испытываешь тоску к концу дня?

Я задумался и вынужден был с ней согласиться: тосковал я постоянно. Даже последние три дня, когда все мысли были сосредоточены на "Артении", что-то внутри меня вызывало тоску. Но тосковал я точно не по той суке, которая превратила меня в тряпку. Тосковал я из-за нищеты и бессилия.

- Надоело безденежье просто, - сказал я. - Бедность отвратительна.

- Алексей, - Нина положила на стол ручку и блокнот, в который делала пометки. - Кроме тебя самого никто не сможет тебе помочь. Не поможешь себе сам - никто поможет, помни об этом. Я вижу, что ты уже выбрался из глубокой психологической ямы. Твои душевные раны зажили. Это замечательно. Но пока ты не возьмёшь себя в руки и не начнёшь вкалывать, как все, бедность никуда не денется. Пока ты не начнёшь зарабатывать деньги хотя бы для того, чтобы прокормить самого себя, лучше не станет. Тебе это надо уяснить. Я тебе советую: берись за любую работу. Лето

на дворе - работы много. Сейчас можно найти даже ежедневную подработку. А втянешься, будет легче. Приведёшь мысли в порядок, ведь труд прочищает голову, забудешь старые неудачи и будешь готов совершить рывок. Но начать надо с малого. Не хандри перед компьютером, ищи варианты.

- Ну я как бы это... - я почесал затылок, потому что не сразу решил рассказать ей про погружения в "Артению". Она хоть женщина ещё не старая и, вроде бы, идёт в ногу со временем, но вряд ли её хоть в какой-то степени интересует виртуальный мир. Возможно, она даже никогда про него не слышала. - Задумал тут кое-что.

- Что "кое-что"?

- Не знаю слышали ли вы... слышала ли ты про компанию "Сэконд Лайф"? Американская компания, зашедшая на наш рынок несколько месяц назад.

- Ты устроился к ним на работу? На какую должность?

- Ну как сказать, - я слегка поморщился, потому что должность раба, как я сам до недавнего времени называл всех, вкалывающих на виртуальных рудниках, не казалась мне стартом блестящей карьеры. - Ну в общем это... Попробовал я погрузиться в виртуальный мир, чтобы посмотреть, можно ли там зарабатывать.

- Виртуальный мир? А-а-а, компания "Сэконд Лайф", ты говоришь!? - воскликнула она, словно вспомнила нечто знакомое. - Как же знаю. У меня старший сын, которому недавно 18 исполнилось, только ею и грезит. Всё нас с мужем пытается уговорить капсулу купить. Даже последний год в школе только на высшие балы учился ради этого.

- И что вы? Сделали парню подарок?

- Пока думаем. Недешёвый подарок всё-таки, - опять улыбнулась она и я, помимо своего желания, улыбнулся ей - такая у неё была заразительная улыбка. - Так ты решил погрузиться в виртуальный мир? Ищешь приключений или действительно там можно зарабатывать? Я мало что знаю, если честно.

- Приключений бы, конечно, хотелось, но нужда призывает к другому. Я пока сам ещё не знаю всего, но бывалые люди уже рассказали, что в день... ну за 8 часов в день, вернее, можно получать до 20-ти долларов. Реальных, не фальшивых долларов.

- Не бог весть какая сумма, - развела руками Нина. - Но с чего-то надо начинать. А ты уверен в этом? В том, что хочешь там зарабатывать?

- Ну выбор у меня невелик. Туда-то хоть меня тянет...

- А в реальный мир не тянет?

- Нет, не тянет. Всё ещё не тянет.

Она внимательно посмотрела на меня и задумалась. Я не выдержал её взгляда и отвёл глаза. Хоть испытывал к ней определённое доверие, я всё ещё стеснялся откровенных разговоров. И она тут же решила повысить градус моего стеснения.

- Скажи мне, как давно у тебя продолжается невольное сексуальное воздержание?

Таких вопросов я не любил, хоть на каждой встрече она их задавала. То спрашивала когда последний раз у меня был секс. То спрашивала о том, что бы я хотел видеть в своей будущей избраннице и в женщинах в целом. Задавала массу неудобных вопросов, вплоть до обсуждения предпочтительного размера груди. Но самый неудобный вопрос, вызвавший долгую, почти часовую дискуссию, звучал совсем уж просто. Ведь ответ на него я дал совсем уж простой. Она спрашивала, какой должна быть женщина, чтобы меня заинтересовать? И хоть я долго пытался найти подвох в вопросе, ответил просто: она должна быть красивой. Не знаю, что я сам вкладывал в это понятие, но Нина Николаевна уверяла меня, что я оцениваю женщин слишком поверхностно. Одной красоты недостаточно. Каждая женщина должна обладать определённым набором качеств, который я бы хотел увидеть. Но я так и не смог ответить, какой набор качеств нужен мне. Последняя женщина, нравившаяся мне очень сильно, обладала, как мне казалось, тем набором, который оценил бы любой мужчина. Но всё это оказалось

фейком. Игрой. Обманом. И ведь она совсем не выглядела королевой красоты. Скорее наоборот. Но её другие качества меня пленили. Пленили настолько, что превратили идиота. С тех пор я сам не знал, что мне нужно от женщины. Потому и говорил, что только красота. Красота лица и красота тела.

- С тех самых пор, - ответил я, ощущая как начинают гореть щёки. - Вы же и так знаете. Зачем задаёте такие вопросы?

- Виртуальный мир не поможет наладить тебе жизнь, - прожигая меня взглядом насквозь, печально произнесла она.

- С чего вы взяли?

- Ты всё ещё не отпустил ситуацию, Алексей. Ты лишь ищешь возможность куда-либо спрятаться, только бы никогда не повторилась та боль, которую ты испытал.

- Я денег хочу заработать, - возмущённо пробурчал я.

- Возможно и заработаешь. А что дальше?

- На континент поплыву.

- Что-что? Какой континент? - удивилась Нина.

- Ну в смысле там, в виртуальном мире поработаю, накоплю денег, чтобы мне хватало на всё...

- На всё на что? Даже ипотеку оплачивать?

- Возможно и на это, - нехотя ответил я, хотя сам понимал, что на ежемесячные выплаты мне вряд ли хватит, даже если буду махать киркой с утра до вечера.

- Понятно, - сказала она, склонилась ближе и взяла меня за руки. - Послушай меня очень внимательно. Ты, вроде бы, неплохой парень. Но ты потерян. Тебе нанесли сокрушительный удар и пока ты не можешь прийти в себя. Поверь мне: пытаться спрятаться от проблем этого мира, спасаясь в другом, - это не выход. Тебе нельзя этого делать. Ты всё равно не сможешь примириться с самим собой. Пожалуйста, продолжай посещать сеансы. Приходи ко времени и мы сможем решить все проблемы. Виртуальный мир не поможет тебе. Он лишь поглотит тебя. И что будет

если и он нанесёт сокрушительный удар? Где ты тогда будешь пытаться спрятаться?

Наше общение перестало мне нравиться от слова "совсем", когда она вызвала во мне чувство дискомфорта вопросом про секс. А от этих вопросов мне вообще стало не по себе. Или оттого, что ответы на эти вопросы просты своей очевидностью. Или оттого, что я понимал, что она видит меня насквозь. Она смотрит в меня гораздо глубже, чем я сам.

- Я не прячусь. Я всего лишь хочу заработать, - скривившись произнёс я.

- Хорошо, - неожиданно согласилась она. - Давай эту тему оставим на следующий раз? Встретимся через неделю и всё обговорим. Ты расскажешь, как она прошла, и обсудим. Хорошо?

Прежде чем сказать "да", я задумался. Я и сегодня идти сюда не особо-то хотел. И уже не рад, что пришёл. Чувствую себя помятым, а легче так и не стало. Стало только тяжелее. Тяжелее потому, что моя идея ей совсем не понравилась и, в отличие от меня, никаких перспектив от пребывания в виртуальном мире, она не видит. Даже наоборот - видит безнадежность.

- Да, я приду, - тихо ответил я, стараясь не встречаться с ней взглядами, ведь точно знал, что не приду. Оплачен сеанс или нет, меня на следующем точно не будет. Сначала я разберусь с игрой, сделаю всё что запланировал, поднакоплю денег и отправлюсь на континент. А потом, как-нибудь, приду к ней без приглашения и похвастаюсь тем, чего смог достичь. И, может быть, приглашу её секретаршу в кафе попить кофе с заварными пирожными. К тому моменту, у меня точно будут деньги...

- Отлично. Жду тебя через неделю, - улыбнулась она и тут уже я улыбнулся ей в ответ, так как неожиданное решение вселило в меня уверенность. Давно я не испытывал такого. Я наметил цель и пообещал самому себе двигаться к ней. Приблизительный план уже созрел в моей голове. Оставалось его немного подрихтовать и приступить у

выполнению. Нанести сокрушительный удар виртуальному миру, а не дать ему возможности сокрушить меня!

Я попрощался с дамами и вернулся домой в прекрасном расположении духа. Достал ручку и бумагу и быстро наваял список дел, как советовала мне Нина Николаевна. Но список дел не для выполнения в реальном мире, а для выполнения в виртуальном. Денег на счету у меня оставалось на три-четыре дня и за это время я собирался закрыть несколько пунктов. Главным из которых был - по-стахановски оттарабанить на рудниках. Перевыполнить норму, получить доллары и положить их на счёт. И когда у меня будет запас по дням, очень плотно пройти по квестам. Не отвлекаться ни на что другое. Выжать максимум и добраться, наконец, до 20-го уровня. Затем, посмотреть что там за башня с нежитью такая и начинать подготовку к отплытию. Ну то есть купить кирку хорошую и опять нырнуть в шахты. И сидеть там до тех пор, пока не насобираю на билет.

Всё! План есть. План расписан. С завтрашнего утра приступаю к выполнению!..

...К девяти я уже добрался до здания компании "Сэконд Лайф", а в девять пятнадцать уже укладывался в свободную капсулу. Едва открыл виртуальные глаза, схватил кирку, проверил запасы наличности и отправился в центральную часть острова, где обычно проходило распределение "рабов". Вчера я отключился в рыбацкой деревушке, как только сдал собранные водоросли, а потому 8 свободных баллов, полученных за взятие 6-го уровня, отправил в **"силу"** только сейчас.

В точке сбора я не стал долго перебирать из четырёх вариантов - железо, медь, дерево, камень - и потопал на медные шахты. Всё отведённое время махал киркой как ненормальный, постоянно подгоняя себя, сделав перерыв лишь однажды, когда заметил знакомого блондина. Он окучивал очередного новичка и я решил вмешаться. В реальной жизни я бы прошёл мимо. Легко бы убедил себя, что это не моё дело и не помешал бы козлу кого-то обмануть. Но здесь, наверное потому, что это в какой-то степени касалось и меня, я не остался в стороне.

К сожалению, как только я сделал шаг навстречу к Прохору из Сыктывкара, он меня заметил. Заметил и сразу погрузился. Затем сорвался с места, как выпущенный из пушки снаряд, и исчез в глубине штольни.

- Эй, ты куда!? - разочарованно крикнул ему в след незадачливый новичок, но ответа, разумеется, не получил.

А я вернулся на место с приятными ощущениями в багажнике. Я чувствовал, будто сделал что-то хорошее. Что-то полезное. И на душе от этого становилось теплее...

...-Эге-гей! - воскликнул старый знакомый "бригадир", когда мы пересеклись вечером. Утром я его не видел - видимо, не его смена была, - и обрадовался словно старому другу. - Вернулся, всё-таки?

- Аж 8 баксов сверху поднял! - вместо приветствия похвастался я и мы вместе засмеялись, понимая, что до рекорда очень далеко. - Теперь могу целый день валяться на песке у океана, пить пиво и трескать креветок.

- Ударно ты, что я могу сказать, - усмехнулся он. - Идёшь к успеху.

- Скажи мне, кирка "**редкая**" реально 4000 стоит? И её реально можно купить где-то в столице?

- Совершенно верно. В городе оружейных магазинов хватает. И кирки есть в каждом. А если "**харизму**" подкачаешь и разговаривать будешь вежливо, может и скидочку получишь. Кто знает.

- Да у меня всё равно пока нет таких денег. То я на будущее интересуюсь.

- Скажу тебе откровенно: мы не особо заинтересованы в таких умниках, которые работают дорогими кирками. Да, их продуктивность куда выше, но и платить им приходится больше. Гораздо выгоднее пучок молодняка посадить на жилу, чем одного умника. Но всё равно тебе никто не откажет, если придёшь подготовленный и покажешь высший пилотаж. У меня на смене один уникум умудрился как-то 33 "бакса" за день намотать. Ненормальный делает "достаю" на 1 000

000 кусков медной руды, чтобы иметь возможность добывать ещё больше. Прикинь!

- Это что же, он, если бы взял золотом, мог бы получить 3300 монет?

- Ну да.

- Класс. 7 таких ударных дней - и билет на корабль у тебя в кармане.

- 6, грубо говоря, - поправил меня он. - Мечты о континенте, я так понял, у тебя из головы всё ещё не выветрились?

- Конечно нет. И я, вроде как, понял порядок действий. На пару дней я опять свалю по квестам, а то чё-то подзастрял. И обратно сюда. Надолго сюда.

- Тому кто ставит цель и имеет смелость к ней идти, всё по плечу, - невесело хмыкнул он, видимо вспомнив о чём-то своём. - Но реальность иногда меняет наши планы. Будь здоров, Алекс. Увидимся, - сказал он и вышел встречать новую партию рудокопов...

...Всю дорогу до дома я размышлял над последовательностью действий. Задумался настолько, что не обратил внимание на припаркованную у подъезда машину, и вздрогнул, когда рядом раздался звук знакомого клаксона.

- Эй, лунатик, привет! - весело крикнула сестра. Затем закрыла окно и выбралась любимого "ниссана". - Ты действительно будто сонный какой-то. Даже по сторонам не смотришь.

- Привет, старушка, - хоть я и не ожидал её увидеть, но всё равно был рад. Она всегда была у меня самой лучшей. Всегда помогала и желала только добра. За это я её и любил.

- Какая я тебе старушка? - недовольно фыркнула она.

- Через месяц ею станешь, - улыбнулся я. Сестра была на 3 года старше меня и в следующем месяце готовилась отпраздновать тридцатилетие. Планировался шикарный банкет, на котором даже обещали присутствовать известные в городе личности.

- Хорошо хоть об этом ты помнишь, - она стала на цыпочки и чмокнула меня в щёку. - Когда ты уже начнёшь брать с собой телефон? Будто в каменном веке живёшь: никак с тобой не свяжешься, никак тебя не отловишь. Письма, что ли, на почту отправлять?

Я не стал ей отвечать на риторический вопрос и посмотрел на троицу малознакомых бабулек, которые смотрели на нас, выпучив глазёнки и расставив уши, словно локаторы. Переехал я сюда не так что бы давно, но бабок этих видел постоянно. Казалось, они с утра до ночи сидят на лавочке и возвращаются домой, лишь для того, чтобы переночевать.

Я быстро поздоровался сразу со всеми, как вежливый малый, и увлёк сестру за собой. Нечего стоять у подъезда. А то эти бабки её ещё узнают. Потом фиг вырвешь её из цепких, когтистых лап.

- Ну что ты? Как поживаешь, Лёшка? - спросила она, как только мы переступили порог. Затем принялась осматривать квартиру, будто искала хоть малейшие изменения в обстановке.

- Лучше всех, - ответил я. - Не высматривай. Никогда здесь нет. Заходи на кухню, налью тебе воды из-под крана.

- Фу! У тебя тут фильтры не стоят. Давай чайку попьем лучше?

- Давай. А ты что чай с собой привезла? - наблюдать за её вытянутым лицом было одно удовольствие. И я даже засмеялся.

Через секунду она поняла, что я шучу и присоединилась ко мне.

- Рада видеть тебя в добром здравии.

- Да уж куда я денусь, - я поставил чайник на плиту и достал из холодильника пару плиток шоколада, купленных намеренно. - Давно ждёшь под подъездом?

- Звонила в домофон несколько раз, а ответа нет. Решила тебя дождаться в машине. С часик где-то жду.

- Извини. Дела были.

- А что ты делал? Неужели на собеседование ходил?

- Эм-м, нет.

- А что? Неужели с девочкой какой познакомился?

Я поморщился, потому что тему "девочек" вообще предпочёл бы не затрагивать.

- Тоже нет. В "Сэконд Лайф" я ходил, - признался я, наконец. - Решил всё же нырнуть и испытать себя в мире виртуальном.

- Я помню ты как-то раздумывал над покупкой капсулы, - произнесла сестра. - Но выбрал квартиру в ипотеку.

- Да, тогда я мог себе позволить или то, или то. Сейчас могу позволить только ежедневную аренду.

- А что это дорого?

- Нет. Всего 8 долларов в день. И можно погрузиться на 8 часов.

- Совсем недорого, - согласилась она.

- Угу. Если не сломаешь ничего, то можешь пользоваться, пока не истечёт время. А если хоть стекло поцарапаешь - заплатишь за ремонт по полной. Пользовательское соглашение для всех одинаковое.

- И чем ты там занимаешься?

- Не поверишь: сегодня целый день работал рудокопом. Аж 8 реальных долларов поднял сверх суммы, требуемой за аренду.

- Целый день ради 8-ми долларов? Какой успешный бизнесмен. Ха-ха.

- Это я только начинаю. А может когда-то завоюю весь мир...

- Ух, завоеватель ты мой! - воскликнула сестра и засмеялась, демонстрируя идеально ровные, белые зубы.

Свист закипевшего чайника не дал мне возможности ответить достойно. Я достал две чашки, кинул в каждую

пакетик чая и насыпал сахара лишь себе. Затем залил кипятком, поставил чашку перед ней и слопал кусок шоколада. Есть утром не особо хотелось, хоть я старался съесть на посошок хоть пару бутербродов, а потому, возвращаясь домой, голод испытывал адский. Ничего по дороге никогда не покупал, ведь питаться на ходу ненавидел. Не говоря уже про сам фаст-фуд.

- Что привело тебя ко мне, систер? - я подул на кипяток и осторожно пригубил. - Впрочем, я хоть и не в форме, но малый не дурак. Дай угадаю: подруга Нина позвонила и рассказала содержание беседы?

- Шутишь, что ли? Это профессиональная тайна. Она бы никогда мне ничего не рассказала. Но да - сегодня позвонила и мы переговорили. А затем попросила встретиться с тобой.

- Зачем?

- Сказала, что ты не собираешься возвращаться к сеансам. Это так?

Я закашлялся. Вот так всегда. Вот и пытайся обмануть профессионального психолога. Он видит тебя насквозь. Читает твою мимику и твои мысли так же легко, как ты матерные слова на заборе. Чёрт, а я-то думал, мне удалось усыпить её бдительность.

Я почесал затылок, раздумывая, что ответить. И говорить сестре: "Не лезь куда не надо", я бы никогда не стал. Я знал, что она за меня переживает.

- Блин, она меня раскусила, - вынужден был признаться я. - Но всё равно я не пойду к ней больше. Не потому что она плохой психолог, а потому что мне как-то не очень помогает её словесная терапия. Мне кажется, даже вредит.

- Да побойся Бога! Ты что? Она же профессионал.

- Возможно. Я ж не спорю. Но мне как-то не по себе у неё.

- Испытываешь чувство дискомфорта?

- И это тоже. Я постоянно себя чувствую неуверенно в её присутствии.

Сестра поёрзала на стуле, словно не хотела говорить то, что, в итоге, произнесла:

- Нина считает, что долгая депрессия вызвала гинофобию. Потому ты всё время чувствуешь себя неуютно во время сеансов.

- Что такое гинофобия? - удивлённо посмотрел на неё я.

- Боязнь женщин, ненависть к ним. Не слышал никогда?

- Не слышал. Неправда это. Тебя же я не ненавижу. Хотя... - я подозрительно смотрел на неё некоторое время, а затем улыбнулся. - Ты же не женщина. Ты - сестра.

- Ну-у-у, спасибо тебе большое, - ненатурально надула губки она. - Очень приятно.

- Не за что.

- Ладно, давай без шуток. Я серьёзно. Тебе надо как-то выбираться. Твоё самобичевание затянулось. Оставь прошлое в прошлом. Ты не делал ничего плохого, тебе просто не повезло. Забудь и живи дальше. Если сможешь измениться и перестанешь быть глупцом, сможешь наладить жизнь.

- Ещё один психиатр хренов. Ты о чём вообще?

- Давай начистоту. Ты мой младший брат и я тебя люблю, но не одна я вижу тебя насквозь. Вспомни свою жену. Она вертела тобой, как хотела. Вила из тебя верёвки, манипулировала, настраивала против меня и родителей и чуть не оттяпала полквартиры. А ты весь восторженный такой ходил, думал она тебя любит. Если бы не я, она бы ободрала тебя как липку.

Я поморщился и пожал плечами.

- Молодой был, глупый. Бабкина квартира всё равно потом тебе и досталась.

- Главное, что не досталась ей. Она всегда плевала на тебя с высокой колокольни, а ты, слепец, ничего не замечал. Хотя для нас с матерью это было очевидно... А эта, как там её? Виолетта, прости Господи. Чтоб ей тварюке такой воздалось по заслугам! Она легко взяла тебя в оборот. Сразу

поняла, что ты из себя представляешь и села на шею. Бабушка в беде. Помоги-помоги, мой герой...

В памяти опять всплыл тот день и заплаканное лицо той, благодаря которой я потерял огромную сумму денег. Я закашлялся: сладкий шоколад на вкус показался ужасно горьким.

- Ну и что ты хочешь этим сказать? Я просто был невнимательным. Такое могло произойти с каждым, кто ещё не потерял способность сопереживать другим.

- Так перестань сопереживать другим! - повысив голос, произнесла сестра. - Подумай о себе. Ты в беде! Тебя спасти надо! Ты полностью потерял уверенность в себе. Потерял уверенность в своих силах. Я никогда не видела тебя таким апатичным и безвольным. И тебе пора меняться. Прекрати быть доверчивым и мягким. Прекрати отводить глаза в сторону, когда общаешься с другими. Будь жёстким и настойчивым.

- Что?

- Ты похож на нашу маму: такой же покладистый, тихий и некоторой степени смиренный. В тебе не чувствуется агрессии. А для мужчины агрессивность и умение жёстко отстаивать свои интересы - очень важная черта. Тебе пора перестать быть таким пассивным. Возьми себя, наконец, в руки и начни что-то предпринимать. Мир несправедлив и не даст тебе ничего просто так. Тебе надо взять у него это.

Мне стало совсем неудобно и я начал раздумывать над тем, как бы её побыстрее спровадить.

- Ну а причём тут... э-э-э... гинофобия?

- Любая баба видит тебя насквозь. Тобою легко манипулировать и управлять. А ты этого не понимаешь. Открываешься, а потом обижаешься, что тебя обманули. У тебя нет стресса, извини. Ты должен стать более решительным и категоричным. Развивай характер, занимайся спортом, больше гуляй. Бог с ней, с работой. Никуда она не убежит. Для начала тебе надо взять себя в руки и перестать бояться всего. Перестать бояться женщин, перестать бояться

всех вокруг. И любому, кто захочет от тебя что-то получить, научись говорить "нет"... И, пожалуйста, никогда больше не ведись на милое хлопанье ресницами и приём "помоги мне, мой герой". Иначе ты очень рискуешь наступить на те же грабли. Изменись, Лёшка. Почитай книги, сходи на тренинги. Попробуй что-то изменить в своей жизни. Иначе тебе грозит одиночество.

Аппетит у меня пропал, едва она начала свою пламенную речь. Щёки пылали и чувствовал я себя будто оплётанным. Моя любимая сестра говорила прямо в лицо, что я похож на чмошника. И это видела не только она, но и другие. Не жалея напоминала о неприятных моментах, о которых я не хотел бы вспоминать, и настаивала, что проблемы внутри меня, а не вокруг меня. Это со мной что-то не то, а не со всем миром.

- Откуда ты всего этого набралась? - спросил я, как только обрёл дар речи. - Раньше только могла попечалиться и посочувствовать. Что изменилось?

- Я сегодня встречалась с Ниной. И Илья ещё подъехал. Мы втроём пообщались и она сказала, что прогресса не будет, пока ты не поймёшь в чём проблема. Пока сам не решишь, что пришла пора меняться. Мы всё обсудили и меня отправили как парламентаря.

- Я совсем не рад, что тебя послали парламентарем, - сказал я и встал из-за стола. Впервые с далёкого детства, у меня появилось то самое чувство, когда очень хотелось от неё избавиться. Как в те времена, когда мне казалось, что вся любовь и внимание родителей достаётся именно ей. Я помню эти моменты и сейчас чувствовал себя так же. Но хоть давно перестал быть ребёнком и прекрасно понимал, что сестра просто хочет помочь, видеть её я больше не желал. - Что ещё Нина сказала? - я принялся убирать чашки со стола, намекая, что чайная церемония завершена.

- Сказала, что тебе нет нужны приходить к ней больше. Она не сможет тебе помочь, пока ты не решишь помочь себе сам. Перестань хандрить и попробуй найти себе хобби. Скажи - "хватит!" и перестань быть тьюфом.

Сестра поняла меня очень хорошо, встала из-за стола и вышла в коридор. Обула туфли, пока я с кислой рожей стоял на кухне, чувствуя себя говном.

- Не обижайся, братишка, - сказала она и улыбнулась. - Мне сказали, что тебе нужна встряска... Не провожай, я сама найду дорогу, - затем открыла замок, дёрнула за ручку и, подмигнув на прощанье, вышла за порог.

А я словно прирос к полу. Никак не получалось отодрать ноги. Они были словно из чугуна и не желали подчиняться. Тот ушат помоев, который на мою голову вылила собственная сестра, продолжал стекать по телу, вызывая чувство отвращения. Чувство отвращения к самому себе. Я был противен сам себе.

По телу прошли мурашки и я подёрнул плечами. Тюфяк... Помню, меня так же называл паренёк, которого я повстречал в игровой таверне. Он видел меня впервые, но оценил очень быстро. Оценил не только по внешнему виду, а и по короткому общению с колоритной дамой с "низкой социальной ответственностью". Наверное, он заметил, какой у меня был растерянный вид и верно решил, что я вялый и безвольный... Вот и моя сестра так же. Она тоже считает меня тюфяком. Считает вялым и безвольным. И, наверное, она права. Я совершенно расклеился. А были времена, когда я брал первые места на турнирах по шашкам; поднимал на головой кубок за победу в финале футбольного матча; мог поговорить с незнакомой женщиной и не испытывал никакого дискомфорта. Всё это было как будто в другой жизни.

Я допил чай и даже не почувствовал его вкуса. Прошёл в коридор и закрыл за сестрой дверь. Обернулся и замер: на столике в прихожей лежала серо-зелёная банкнота. На мгновение я удивился, ведь "баксы" я всегда держал в загашнике. Но затем удивился ещё сильнее, когда понял, что "баксы" не мои. Сестра уходя украдкой положила купюру, прекрасно зная моё материальное положение.

- Однако, - я осторожно взял банкноту в 100 долларов и посмотрел через неё на свет. Заметил знакомую полосу и сетчатку переплетающихся волокон. Деньги были настоящие и я обрадованно выдохнул. Испытал облегчение и мысленно

поблагодарил сестру за помощь. А затем понял, что этого недостаточно.

Я зашёл в зал, увидел на столе кнопочный "самсунг" и впервые за долгое время включил его. Постоял ещё несколько секунд в нерешительности, но всё же набрал номер, который знал наизусть.

- Спасибо, - тихо сказал я, когда на той стороне ответили. Дождался короткого: "Не за что", и отключился.

Я вновь растянул "сотку" перед глазами и мечтательно прошептал:

- 12 дней в "Артении".

Именно на игру, а не на что-либо другое, я планировал потратить эти деньги. Они пришли ко мне неожиданно-негаданно, взялись ниоткуда, если можно так выразиться. И раз они так легко пришли, я дам им уйти так же легко... Но не сейчас. Пока у меня другие планы. Их я потрачу, когда придёт пора отплывать на континент.

Глава 7

Весь следующий день, с самого утра я занимался только тем, что выполнял задания и "гриндил". Цепочка квестов привела меня в очередную безымянную деревню на юго-восточной части острова. Мимо неё я уже как-то пробежал, когда торопился в Храм Магии, но внутрь заходить не стал. И вот теперь пришлось.

"Неписи" были всё так же неприветливы, а игроки, коих тут было куда-меньше, чем в стартовой деревне, так и норовили всучить мне своё старое барахло. Они утверждали, что продают самые лучшие в мире оружие и экипировку, но я только отмахивался. Я уже поднабрался опыта и знал, что они просто пытаются вернуть хоть немного из тех денег, что были потрачены ранее. Пытаются скинуть старую экипировку, ведь в магазинах у них готовы забрать её только за полцены. НПС на острове был крайне скупы и недружелюбны. И мне иногда казалось, что создатели игры специально так задумали, чтобы игроки спешили выбраться из этой клоаки.

Ведь шутка ли, если купленное в магазине ранее, можно продать только если готов продать в два раза дешевле. Купил булаву за 500, например. Она тебе не подошла или просто не понравилась. И вернуть ты её уже не сможешь. Вернее не сможешь вернуть за 500. Тебе за её предложат максимум 250. А если будешь ругаться и возмущаться, выгонят взашей. Наблюдал я как-то такую картину. Просто проходил мимо, а получил жизненно важную информацию. Поэтому пока ничего не покупал и продолжал убивать мелких "мобов" палкой-махалкой. Убивались они теперь куда сложнее и даже умудрялись наносить мне урон. Восстанавливалось здоровье само по себе весьма слабо, и я уже потратил 2 банки зелья из 4-х имевшихся.

В деревне я сдал выполненные задания, получил 10-й уровень и был отправлен в ближайший лесок, где, по словам мучащегося от похмелья старосты, засели "вервольфы". Хотя они не боялись света дня, предпочитали из леса не выходить. И староста наказал мне принести десяток чёрных грив.

У опушки, как я и опасался, был аншлаг. Но дела обстояли куда хуже в самом лесу. Там народу было ещё больше и никаких "вервольфов" я так и не смог обнаружить. Углубился в лес и мне повезло выйти на полянку, где их была тьма тьмущая. Игроков тоже хватало, но они жались ближе друг к другу, что-то обсуждали и не решались ворваться в центр, чтобы всё там зачистить.

С противоположной стороны поляны тоже было многолюдно. Но там нервы всем трепал какой-то двадцатиуровневый маг-имбецил, бегавший по локации и убивавший всех "вервольфов" с одного "нюка". (*игровой термин от англ. Nuke - умение, которое наносит большое количество урона*). Недалеко отсюда тем же занимался незнакомый лучник, всаживая быструю стрелу в каждого. Смеялся на нами, нубасами, и убегал дальше. Видимо, и тот, и этот били "мобов", которых давно переросли, чисто ради достижений.

Поняв, что тут, несмотря на большое количество "вервольфов", тоже не стоит ловить ворон, я достал палку и с ходу врезался в их ряды. На меня сразу среагировали трое

красавцев. Я едва успел рассмотреть жуткие клыкастые морды, огромные когтистые лапы и 12-й уровень чуть выше голов, как получил на орехи. Нанёс одному удар на 12 единиц урона и сразу отхватил от троих по сотне. Ничего не успел понять, а уже открывал глаза у стелы в стартовой деревне. Меня словно что-то вытолкнуло из неё и я был готов поклясться, что вытолкнули чьи-то руки.

Внимание!

Получено достижение - первое возрождение !

Награда: +1 свободный балл для распределения характеристик.

Внимание!

В мире "Артении" вы бессмертны. Существуют лишь определённые штрафы, накладываемые на павшего игрока, с учётом его уровня.

Потеря опыта при смерти - 10%.

Потеря всех наличных денег - 20%.

Пожалуйста, не забывайте прикасаться к стеле возрождения перед тем, как отправитесь в путешествие.

На секунду я забыл обо всём на свете. Забыл о "вервольфах", о стеле, о бесцеремонных игроках стартовой деревни, которые уже всю отпихивали меня, требуя не мешать. Затем до меня дошло и я полез в кошелёк. Недосчитался порядка 30-ти золотых и завыл, как раненный волк. Затем смачно выругался, зашёл на склад и выгрузил абсолютно всю наличку. Вытряс прямо из кошелька на деревянный пол. Сгрёб золото в кучу и пообещал себе никогда об этом не забывать.

Вызвал меню персонажа и докинул, полученный за "достижение" балл, в "**выносливость**". Падать с одной подачи сразу от трёх "мобов", мне совсем не понравилось.

Текущий уровень персонажа: 10

Сила - 41

Ловкость - 12

Выносливость - 12

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 6

Харизма - 7

Единиц жизни: 210/210 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Характеристики выглядели не очень впечатляюще и я задумался: а правильно ли я поступаю, отправляя всё в "силу"? Какой-то бестолковый персонаж получается. Таким действительно только руду добывать...

Я покинул склад и вернулся на локацию, где мне навешали тумачков, только через 20 минут. Нашёл место, где меня уронили, но денег никаких не нашёл. Спросил у стоявших недалеко игроков, не поднимал ли кто из них 30-ти золотых, но те только посмеялись в ответ. Посмеялись настолько нагло, что догадываться поднимали они или нет не приходилось.

Я понял, что тут толку не будет и осторожно обошёл поляну. Пристроился к другой группе игроков, осторожно выманивавших "вервольфов" из общей кучи и разбиравшихся затем с каждым в отдельности, и задал самый очевидный вопрос, который они могли от меня ожидать.

- Здравствуйте. Место в группе есть?

На меня подозрительно скосились и один из них заинтересовался.

- Что за пуха у тебя?

Стыдливо показав "пуху", я был осмеян и отправлен гоняться за кроликами. Спросивший парень покачал головой и добавил:

- Тебе бы совсем не помешало обновить экипировку. Ходишь 10-м лэвэлом в стартовых тряпках. Несерьёзно.

Я поблагодарил его за науку, вернулся в деревню недалече, сразу "привязался" к стеле возрождения, и принялся как пёс-ищейка вынюхивать квесты по уровню. Обошёл всех "неписей", бил челом перед каждым, а потом стремглав отправлялся выполнять. Взял 11-й уровень и застрял наглухо, когда квесты завели меня ко входу в подземелье, находившееся у огромных гор, недалеко от железного рудника. Я спустился вниз, опять получил по шапке от гигантских летучих мышей и, возродившись, понял, что это порог. И чтобы переступить его, мне по-любому надо сменить экипировку. Ну или хотя бы оружие взять в руки такое, которое поможет увеличить падёж "вервольфов". И добыть деньги на всё это, можно лишь в одном месте...

...Весь следующий день я махал киркой, не разгибаясь. Махал уже на железных рудниках, ведь до них отсюда рукой подать. Весело общался с подобными мне "рабами", удовлетворённо отмечая, что добыча идёт неплохо. И когда прикоснулся к столбу, у которого выбрал *"получить награду золотом"*, радостно охнул - я намолотил в свои закрома 1800 золотых. Дождался, когда их переведут, и под слова местного "бригадира": "Будут нужны ещё - приходи", помчался в стартовую деревню. Заскочил в оружейный магазин и, не испытывая вообще никаких сомнений, взял длинный обоюдоострый меч за 800 золотых.

Стандартный боевой меч. Одноручное оружие. Ранг - обычный. Урон: 33-45.

Минимальные требования: уровень - 10, сила - 14, ловкость - 5, выносливость - 5

По всем параметрам я идеально подходил и крепко сжал меч, порадовавшись тому, как хорошо тот сидит в руке. Затем приобрёл обитый железом деревянный щит и, экипировав его, хмыкнул - его дополнительный бонус меня смутил.

Стандартный боевой щит. Ранг - обычный. Физическая защита: +100.

Дополнительные бонусы: "сопротивление" +1, "ловкость" -5.

Чёртов щит резал "**ловкость**" и это мне совсем не понравилось. Но стоявшие рядом игроки успокоили после того, как я начал возмущаться. Они сказали, что все щиты режут "**ловкость**", но добавляют защиту. И чем более громоздкий щит, тем больше он режет. Ну и добавляет соответственно.

Я поблагодарил их за подсказки, успокоился и купил стандартную кольчугу за 500 монет. Тут же напялил прямо поверх рубахи и почувствовал себя непобедимым. А на следующий день, выгрузив оставшееся золото на склад, нанёс визит "верфольфам". С одного удара отрубил голову первому же, поохотал, когда следующие попытались оцарапать кольчугу, и добил их. Закрыл квест за несколько минут, злорадно прищурил глаза, вспомнив кое-что, и отправился карать тех самых волков. Хоть игроков там было немало, я всё закончил очень быстро. Один волк, один удар, один необходимый по квесту клык. Пожелав удачи удивлённо смотревшим на меня карапузам 3-5-го уровня, я вернулся за наградой и вприпрыжку помчался в подземелье. Там уже было не так просто и не так весело - и щит тамошние "мобы" помяли порядочно, и зелья я все потратил, - но поставленные ранее задачи выполнил. Расцеловался со всеми в деревне, получил новое письмо, которое требовалось доставить в Храм Магии, и направился туда...

...- А ты забавный, - первая же девчонка, попавшаяся на ступеньках входа в храм, звонко рассмеялась, когда меня рассмотрела. И действительно: на выдающегося воина я был не особо похож. Расцарапанный щит, длинный меч - более метра в длину, - болтавшаяся до самых колен кольчуга, пошарпанные кожаные штаны, которые эта кольчуга почти полностью скрывала, и простые нубские лапти. Видок у меня был воистину забавный.

Я проводил веселушку взглядом, заметил 15-й уровень и непонятную сферу, которую она сжимала в руках. Понял, что девчонка самая настоящая магичка и продолжил свой путь. Сдал письмо на руки главному магистру, был вознаграждён 14-м уровнем и получил направление в столицу с очередным письмом.

В столице нашего Восточно-Европейского сектора я ещё никогда не был и путь до неё предстоял неблизкий. Почти час я шёл пешком, ругаясь и постоянно поглядывая на часы. Мне совсем не нравилось, что приходится тратить драгоценное время на перемещение на своих двоих. Но ничего нельзя было поделать: на лошадях - единственных доступных "маунтах" (*игровой термин от англ. Mount - ездовые животные, на которых может передвигаться персонаж игрока*) на острове - разъезжать могли только "неписи". А мы, "пришлые", как пришли, так и вынуждены были передвигаться - ногами.

Добравшись до каменного моста через неизвестную широкую реку, я сделал остановку ровно в центре его. Облокотился на высокие каменные перила и присвистнул: такая красота открывалась перед глазами. Вдоль реки и до самого устья, на километр, не меньше, простирались возделанные поля колосившейся пшеницы. Её золотистый цвет вызвал в моей голове образ свежеиспечённого хлеба, а во рту - его вкус. Я облизал губы, столь яркий был образ, и вдали, намного дальше того места, где река впадала в океан, заметил парусный корабль. Рассмотрел три мачты прежде чем он повернул ко мне кормой и начал удаляться.

- Грузовик пошёл, - прокомментировал игрок 18-го уровня, прикрывая ладонью глаза. - Загружен по самую палубу, - затем спохватился, едва удержав удилище. - Чёрт возьми, неужели клюнуло?

За его борьбой я не стал наблюдать, так как по обе стороны моста таких рыбаков было полным полно. Некоторые даже сидели на перилах, бесстрашно свесив ноги, и приговаривали: "Ловись рыбка большая и маленькая". Я было спросил у одного из них: "А почему вы ловите с моста? Не проще ли с берега?", но он посмотрел на меня, как на окончательного нуба и я поспешил удалиться. Пересёк мост и увидел высокие каменные стены впереди. Заметил перекидной мост, бойницы, шпили башен и понял, что я у цели. Наконец-то добрался до столь часто упоминаемой столицы.

Перекидной мост был опущен через ров, узкие ворота открыты настежь и через них входил и выходил сплошной поток игроков и "неписей". Дорога тут была нерегулируемая, а потому бардак стоял жуткий. Столкновения и вопли: ""Пришлые", дайте дорогу, ироды!", слышались повсюду. Игроки лавировали в этом потоке, а "неписи" просто шли напролом. И громко возмущались, если кто-то был недостаточно быстр, чтобы уступить им дорогу.

Стараясь не попасть кому-либо под горячую руку, я змейкой пробрался в город и остановился на мощёной камнем дороге. Тут же получил по спине плёткой от какого-то рыцаря, полностью закованного в латы, и успел отскочить, прежде чем получил добавки от его оруженосца.

- Невежа! - забрала рыцарь-"непись" так и не удосужился открыть, а потому его негодующий выкрик вышел приглушённым.

- Неслыханно! Стоять на дороге у маркиза! - недовольно фыркнул оруженосец и посмотрел на меня, как на слизняка.

- М-да, очередная "нерезиновая", - пробурчал я себе под нос, смотря вслед наглým "неписям". - "Понаехавших" тоже не любят.

Бывал я в Москве всего пару раз, но впечатления остались, мягко говоря, не очень. Недружелюбные люди, злые недовольные бабки, смотревшие на меня так же, как вот этот оруженосец. И огромные толпы гастарбайтеров. Особенно впечатлила в этом смысле площадь трёх вокзалов - Казанского, Ленинградского, Ярославского. Друзья, которые переехали в Москву на "ПМЖ" и к которым я приезжал в гости, специально устроили экскурсию. От увиденного мне стало совсем грустно и, на какое-то короткое мгновение, я даже посочувствовал коренным москвичам. Их озлобленность вполне можно было понять...

Я достал карту, быстро сориентировался и направился в городскую канцелярию, куда направлял меня квест. Шёл по узким каменным улочкам меж двух- и одноэтажных зданий, старался не сталкиваться с грубыми "неписями", и смотрел по сторонам. Изучал столицу и запоминал каждую деталь.

Перенаселение, о котором мне кто-то рассказывал на рудниках, было здесь во всём. Заполненные игроками таверны и трактиры. Ругань в любом магазине, мимо которых я проходил. Нескончаемые споры о том кто круче и клятвы на любых мощах, что если бы не мирная зона, крутость незамедлительно была бы продемонстрирована с фатальным результатом для одного из спорщиков. Так же повсюду возникали стихийные рынки. Определённого места для продаж тут не было и "неписи"-стражники безразлично относились к игрокам, примостившимся прямо на тротуарах и разложивших у ног своё убогое барахло. Они надрывали глотки и призывали каждого посмотреть и оценить товар, но им только советовали заткнуться и проваливать.

У магазина какого-то травника творился полный беспредел. Игроки толпились у входа, прямо на моих глазах разбили стеклянную витрину и никак не хотели организовываться. Любому, кто просил не тупить и начать выстраивать очередь, советовали начать её выстраивать с себя и стать в самом конце. А затем, толкая соседа, продолжали пытаться прорваться внутрь.

- Мама дорогая, - неверяще покачал я головой. - Что это такое?

- Я хоть и не твоя мама, - сказал услышавший меня юморист. - Но на этот вопрос могу дать ответ. Чёртова "непись", обитающая в этом доме, даёт задание, выполнив которое, ты сможешь научиться варить зелья 1-го уровня.

- А в чём смысл? Я и так могу купить зелья 1-го уровня. Они копейки стоят.

- А ты не сможешь продолжить обучение уже в Раздолье, если не выполнишь этот квест. По-простому: не научишься варить зелья 1-го уровня - не научишься варить 2-го. Ну и так далее. Врубился?

- Да уж. Печально.

- Угу, - согласился со мной игрок. - Ведь алхимка - самый прибыльный бизнес для заработка.

- Почему? Алхимия позволяет создавать наркотики?

- Шутник? На 5-м уровне мастерства ты сможешь варить зелья бафов, а не только зелья восстановления "маны", "жизни" и "усталости". Такие зелья очень неплохо бустят персонаж и нужны каждому, ведь разница между "бафнутым" игроком и "не бафнутым" понятна даже нубу на острове... Ну, может быть, только тебе непонятна, - добавил он затем, после того как внимательно на меня посмотрел.

- Почему это мне? Мне тоже понятна! - возмутился я и блеснул эрудицией. - А что греллов-бафферов на всех не хватает?

- А ты попробуй его выкачать этого баффера. К тому же ими могут быть действительно только греллы. На "железном" аккаунте таких не найдешь. В нашем регионе с этим сложно. Узкоглазые и америкосы здесь впереди планеты всей. У них почти на каждый мини-рейд есть свой баффер.

Структура создания группы и рейда в "Артении" распределялась следующим образом. Маленькая группа - максимум 5 человек. Большая группа - максимум 10. Маленький рейд - максимум 25 человек. Большой рейд - 50. Всё это я прекрасно знал, изучив полезную околоигровую информацию. И сейчас, после слов этого парня, кисло скривился: "ютуб" был завален видеосиками про битвы в открытом мире. И частенько такие видео выкладывали наши игроки. Безбашенные, бесшабашные игроки. Они собирались большими компаниями, иногда даже могли договориться о порядке действий, но когда кидались на азиатов, очень часто отлетали только потому, что у тех в рейде всегда был баффер. А то и два, если рейд был большой. Один такой баффер сильно увеличивал характеристики игроков. А если в рейде присутствовали ещё и лекари - такой рейд был непобедим. По крайней мере непобедим для тех, у кого их не было. Я своими глазами видел, как волны наших игроков накатывались на азиатскую твердыню и откатывались, потеряв почти всех. Любой "стример" или "лестплейщик" после таких боёв, не стесняясь добавлял что-то матерное от себя. Жаловался на кривые руки собратьев по несчастью и "проклятых китайских фермеров".

Так что жуткая нехватка бафферов, а значит повышенный спрос на "алхимку", выглядели вполне логичными явлениями.

- К чёрту! Обойдусь, - сказал я сам себе, наблюдая за толкотнёй у двери. Мысль попробовать стать в очередь лишь на секунду задержалась в моей голове. Но я почти сразу её отверг - мне совсем не до того, чтобы тратить драгоценное время на изучение алхимии.

Мои слова неизвестный парень прокомментировал ухмылкой и мы расстались. Я вышел на центральную площадь, немного постоял и посмотрел на то, как зажигает вокально-инструментальный ансамбль из обычных игроков. Удивился красивому, проникновенному голосу девочки-солистки, кинул пару золотых монет в бездонную шапку, лежавшую на брусчатке, и добрался, наконец, до городской канцелярии. Отдал там письмо, получил уровень и ещё с десяток квестов. Мелкий чиновник так быстро их перечислял, что я едва успевал ставить галочки в системном меню, чтобы про них не забыть.

Распрощавшись, я ещё с полчаса бродил по городу, изучая его и выполняя квесты, пока не вышел в порт. Шум, гам, неприятный запах подгнивших водорослей, крики чаек, солёная морская ругань и грязный матрос-НПС в классической тельняшке, который толкал перед собой тележку с овощами, - всё это послужило путеводной звездой. Я спустился по ступенькам и довольно улыбнулся, осмотревшись: вот отсюда я поплыву через океан. Здесь причалит парусный фрегат, который перевозит игроков на континент, и одним из них буду я.

Никуда не торопясь, я подошёл к деревянному причалу и осмотрел гавань. Она имела вид правильной подковы, а небольшие горы, на одной из которых был возведён маяк, защищали от волн и непогоды. Даже если будет буянить шторм, здесь останется так же тихо и спокойно, как сейчас.

Чуть дальше по левую руку припарковался виденный мною ранее матрос и получил нагоняй из-за нерасторопности. Колоритный морской волк с классической бородой и курительной трубкой в зубах, красочно его пропесочил. Затем добавил по шее и принялся подгонять других, таскавших

почерневшими руками увесистые мешки. Они относили их на склад у самого причала, а очередной чинуша-"непись" скрупулёзно делал пометки на бумаге.

- Красота-то какая... Лепота! - сказал я словами классика и улыбнулся. Я действительно был под впечатлением. Вся местная суэта меня радовала своей естественностью. Всё по классике. Всё как положено. И что радовало меня больше всего, это то, что я собираюсь отсюда свалить, как только буду готов.

Прямо в центре небольшой портовой площади, где было так же тесно, как на центральной, словно прыщ на теле вырастала крохотная деревянная халупа, как две капли похожая на биотуалет. Удивлению моему не было предела. Особенно когда я, прищурившись, заметил над ней непонятное синеватое свечение. Подошёл ближе и был осмотрен снизу доверху скучавшим хозяином этой халупы.

- Ты ещё недостаточно силён, "пришлый", - даже не убрав подбородок с ладони, на которую опирался, безразлично произнёс он. - Тебе билет я не продам.

Секундное замешательство тут же исчезло и я сообразил, что со мной разговаривает кассир. Тот самый, который продаёт билеты на спасительное судно.

- А я пока никуда и не собираюсь, - ответил я, с интересом его разглядывая.

- Ужас, - не скрывая печали, сказал он. - Ещё один собирается остаться. Вам тут всем будто мёдом намазано.

- Да пошли вы нахрен со своим островом! - не выдержал я. - Нужны вы больно мне!

- Не забудь деньги принести, когда будешь готов отплывать, "пришлый", - прокричал кассир мне в спину. - Я б каждому из вас делал скидку. Да не могу, - и засмеялся затем. А я крепче сжал рукоятку меча и пошёл своей дорогой. Времени у меня оставалось не так уж и много, а я ещё планировал посмотреть на ту самую арену, о которой все говорили...

...Арена примыкала аккурат к западной стене города. Судя по звуку, за стеной плескался океан, а потому арену решили разместить здесь, ведь нападения с этой стороны не опасались... Наверное. Я этого не знал. Но предположил, когда услышал шум прибоя и увидел на стене с десятков беспечных стражников, нависавших над перилами и смотревших вниз. Они кого-то там подбадривали, не забывая напоминать, что поставили на него кучу денег. На кого там они поставили я не смог разобрать, так как сплошная человеческая пробка преградила дорогу. Едва я добрался до места, заметил две забитые народом трибуны на несколько ярусов и сплошную массу тех, кому мест на этих трибунах не досталось. Галдёж стоял такой, что разобрать что-либо было невозможно. На арене кто-то точно сражался. Были слышны звуки схватки, лязг металла, одобрителные или неодобрителные возгласы.

Не став ничего предполагать, я решительно полез вперёд, несмотря на маячившие перед глазами двадцатиуровневые спины. Кое-где мне удалось просочиться, но какой-то урод, из тех кому больше всех надо, просто взял меня в охапку и перекинул через толпу к стартовой позиции. Сжав зубы, я полез опять, но с тем же результатом. Меня нигде не пропускали. Чувствуя, что вот-вот начну закипать, так как вся эта беспардонность высокоуровневых игроков уже порядком достала, я направился в сторону трибун. Высмотрел место, где плотность зрителей была не слишком высока и нагло полез вверх, хватаясь за металлические опоры.

- Да ты совсем страх потерял? - маг 20-го уровня в зеленоватой тунике присвистнул от неожиданности, когда я вклинился между ним и его соседом - таким же магом. - Испепелю!

- Только если на континенте, - ничуть не испугавшись сказал я и принялся ёрзать задницей, разгоняя тесноту. - На острове я бесстрашен.

- Ты чего здесь забыл? - удовлетворённо усмехнулся маг, которому, видимо, мой ответ пришёлся по душе. - Или просто зритель?

- Впервые в столице, - честно признался я. - Вижу - визжат все. Дай, думаю, посмотрю чего тут.

- Понятно. Ну смотри, пока смотрится. Участвовать, мне кажется, тебе пока рано, - подмигнул он и отвернулся. А второй маг оказался не столь дружелюбен и попытался меня скинуть вниз. Но тут уже "**сила**" была на моей стороне и ему это не удалось.

- Чёртов нубас, - прокомментировал он свои безуспешные действия и оставил меня в покое.

Победив в борьбе за место под... задницу, я, наконец-то, смог сосредоточиться на происходящем. Но едва понял что к чему, разочарованно выдохнул. Два игрока понятно какого уровня лениво мутузили друг друга. Лениво, потому что оба были с головы до пят закованы в латные доспехи и работали двуручными мечами. Из-за плохого обзора в шлемах, плохо реагировали на удары и ограничивались лишь фехтованием. Фехтованием как в замедленном кино - обменивались медленными и неуверенными ударами.

Такое PvP один на один, пусть даже на арене, показалось мне крайне скучным. Смотреть было просто не на что. И я не понимал, почему все так эмоционально переживают за кого-то из этих двоих.

- Деньги, - ответил на мой вопрос "добрый" маг, едва я к нему обратился. - Все поставили деньги. А поскольку эти двое в рейтинге котируются одинаково, неизвестно кто победит. Потому и интересно.

Этих двоих я не знал и мне было совершенно неинтересно. Неинтересно как два то ли "танка", то ли бойца ближнего боя с двуручными мечами, пытаются утомить друг друга. Как по мне, они утомляли лишь зрителей. Я бы с большим удовольствием посмотрел на драку двух юрких бойцов или на перестрелку магов. Магов я тут почти не видел и мне было интересно посмотреть, как это будет выглядеть. А вот на это махание мечами в исполнении двух неповоротливых увальней, смотреть мне не понравилось. А потому я занялся куда более важным занятием - пристал с вопросами к магу. Парень оказался действительно

дружелюбным и поведал мне о ставках, о регистрации, о том, что бои проводятся с самого утра и до момента, когда фонарщики зажигают фонари, так как желающих продемонстрировать свою удачу немало. Утвердительно кивнул, когда я спросил его про записных фаворитов и посоветовал сюда не лезть не только до 20-го уровня, а и до того момента, пока не обзаведусь полным набором магазинной экипировки. Включая и бижутерию. Иначе просто нет смысла - маги завалят с плюхи. Он так и сказал - "с плюхи". Затем показал свой магический посох и дал ему прикоснуться. Посох оказался **"редким"** и мои глаза едва не вылезли из орбит. Маг внимательно следил за моей реакцией и расхохотался до слёз - такая нелепая у меня была рожа. Ну а какая она могла быть, если я увидел того самого "записного фаворита", о котором он сам и рассказывал?

- Слушай, а чего ты здесь сидишь? Чего на континент не отправляешься? - задал я вопрос, когда немного отошёл от шока.

- Рано ещё, - ответил он. - Не нафармил достаточно денег. На шахты я не хожу и сижу только в башне. Там всё гораздо медленнее. С мобов золота не очень много падает, а на луте, который сдаёшь в магазин, тоже не особо разгуляешься. Так что пока фармлю и локации, и арену. А ты думал я из тех даунов, кто собирается сидеть тут до скончания веков, поднимая в день двадцатку? Поверь мне, там, - он кивнул в сторону стены, за которой шумел прибой. - Можно зарабатывать куда больше. Главное знать как.

- Как??? - задал я естественный вопрос, превратившись в слух.

Но ответа так и не получил. "Записной фаворит" лишь улыбнулся и стал пробивать себе дорогу к выходу с трибун.

- Моя очередь следующая. Оставайся, посмотришь...

Я остался и посмотрел, конечно, но увиденное мне понравилось ещё меньше, чем тупое махание мечами. Маг вышел на арену против лучника в лёгкой броне, присел, уходя от его первого выстрела, скастовал заклинание за пару секунд, и бой завершился. Сгусток воздуха, вырвавшийся из

магического посоха ударил лучника в грудь и тот рухнул как подкошенный. Затем встал, отряхнулся и недовольно изрёк, что 2000 единиц здоровья на 20-м уровне у него нет и никогда не будет. Как бы он не старался. А значит нечестно, что маг выдаёт такой урон, сам будучи всего лишь 20-м. Толпа болельщиков посоветовала ему поменять бижутерию, хотя даже я понимал, что от "**редкого**" посоха никакая бижутерия не спасёт.

Я был совсем не прочь продолжить общение с магом, но на трибуну он не вернулся, а в толпе я его потерял. Спрыгнул вниз, проверил сколько у меня осталось времени и потратил его на три важных дела. Нашёл стелу возрождения, которая тут, в столице, была огромной словно Колосс Родосский и прикоснулся к ней. Зашёл в магазин и приценился к киркам. Запомнил понравившуюся и отправился искать склад. Заметил издали переливающийся разными цветами барьер и на секунду обомлел - увидел как один игрок-парень провёл через него игрока-девушку. Они мило общались, улыбались друг другу и, взявшись за руки, пересекли магический барьер.

- Ага-а-а, - протянул я, когда до меня наконец-то дошло. - Вот значит как. А я-то думал, куда Джунгар потащил свою Мечту. К себе в хоромы. Туда, где можно "предаваться любви", - процитировал я системное сообщение и подёрнул плечами, вспомнив колоритную даму лёгкого поведения. Эка Джунгар какой парень непривередливый. Интересно, как у него там дела?

Но писать ему я ничего не стал, потому что абсолютно забыл его полный игровой ник, вызвал меню и нажал "выход"...

...На следующее утро я как штык ровно в 9 опять ложился в капсулу. Присоединился к игре и сразу же отправился выполнять задания. В основном они водили меня по локациям близ столицы, где надо было выкашивать "мобов" или работать на побегушках. Шло легко и я радовался, что 20-й уровень всё ближе.

Затем меня отправили в лагерь разбойников и мне вновь пришлось пересечь каменный мост через широкую реку. Я взял севернее и вышел к берегу, где обитали дезертиры и

разбойники. Без всяких уточнений: "Дезертир - уровень 18" и "Разбойник - уровень 18". И тех, и тех мне надо было нарубить по 20 штук и это занятия отобрало у меня прилично времени. Конкуренция за "мобов" была высока, но в группы игроки не собирались. С каждым сражались один на один и получали медальон, срывая его с павшего тела. И только после этого тело исчезало. А если били будучи в группе, оно исчезало сразу. Потому весь бандитский лагерь был забит игроками-одиночками. Одним из которых был и я. Я высматривал места "респавна", стремглав бросался на любого "разбойника" или "дезертира" и, если первым успевал вступить в схватку, меня уже не беспокоили. Кто успел - тот присел, как говорится.

Собрав 20 медальонов с "дезертиров", я прикончил 18-го "разбойника" и как обычно сдёрнул медальон с его шеи. Но тело не исчезло. Я удивился, провёл рукой, собирая лут, и машинально отправил его в заплечный мешок. Но там что-то было. Рука наткнулась на что-то металлическое и я с удивлением извлёк длинный искривлённый кинжал.

"Стальной кинжал разбойника". Одноручное оружие. Ранг - необычный. Урон - 25-38

Минимальные требования: уровень - 18, сила - 12, ловкость - 25, выносливость - 5

- Мать твою за ногу! - вырвалось у меня, как только я сосредоточил взгляд и прочёл текст. - Неужели? Да ну нахрен!?

Эти возгласы не остались без внимания и ко мне поспешили конкуренты в борьбе за "мобов". Они не оценили чужой удачи, фыркали и ворчали: "Повезло нубасу". И в чём-то они были правы. Я ведь всё ещё не достиг 18-го уровня, а значит пользоваться этим кинжалом не мог. Ну и сам по себе оставался таким же нубасом, каким был в начале этого дня. Но вот только нубасом с **"необычным"** кинжалом.

Удовлетворённо посмеиваясь и держа кинжал двумя руками, я рассмотрел простую деревянную рукоятку без гарды и каких-либо украшений и широкое острое лезвие непривычной для моего глаза ятаганной формы. Пощупал

острие и попробовал сжать кинжал в руке. Не вышло: рука прошла сквозь рукоятку. Кинжал выпал и я еле успел подхватить его в полёте, небезосновательно полагая, что кто-то может подобрать быстрее, если он упадёт.

Внимание!

Ваш уровень недостаточен для использования этого оружия!

- Спасибо за подсказку. Я уже понял, - я вновь покрутил кинжал в руках и заметил 4 странных округлости на рукоятке. Как раз под пальцы, если крепко её сжать. Но разобраться мне так и не удалось. Такое я видел впервые. На мече ведь никаких округлостей не было. Рукоятка как рукоятка. - Чёрт! Скорее бы 18-й и затестить...

Этим я и занимался в течение нескольких часов - скорее брал 18-й уровень. Но брался он не так уж и скоро. Хотя я быстро покончил с разбойниками, мне пришлось потратить кучу времени на ожидание и стоять в самой настоящей очереди.

В северо-восточном лесу, простиравшимся на многие километры аж до самого Храма Магии, скрывался древний бестелесный дух. Он возрождался в дупле огромного дуба, выбирался наружу и мог сражаться только с одним игроком сразу. Если в бой вступали другие, пытались мешать или помогать, он мгновенно ретировался и безвылазно сидел в дупле ровно 15 минут. Потом вылезал и всё начиналось сначала. Через тысячи неудачных и бездумных попыток игроки, наконец, поняли в чём дело и перестали набрасываться на него, как тупое стадо.

Едва ты входил в лес и добирался до нужного места, ты видел длинную извилистую очередь, в которой потом долго и чрезвычайно увлекательно проводил несколько часов подряд. Убить духа было несложно - он обладал низким показателем физической защиты, - а вот дождаться своей очереди - куда как сложнее. В первые полчаса, после того как пристроился в эту очередь, я раз 150 думал плюнуть и свалить. Смотрел на длинную цепочку недовольных игроков примерно моего уровня и вместе с ними плевался. Но очередь мало-помалу

уменьшалась. Счастливики радостно кричали и убегали за наградой. А остальные, кто только готовился стать счастливицом, с завистью смотрели им в след.

Стойко выдержав двухчасовое ожидание, я выместил всю свою злость на духе. Когда подошло моё время, я принял его вялый удар на щит и бил мечом, пока мне сзади не подсказали, что я бью землю. Бестелесный дух был повержен, а стоявший сзади игрок уже нетерпеливо меня спроваживал. Я подобрал нужный по квесту итем и отправился в столицу, клятвенно себе обещая, что никогда больше не буду заниматься чем-то подобным. Такая трата времени казалась мне просто кошунственной...

18-й уровень пришёл после очередного выполненного квеста, когда у меня оставался лишь час в запасе. Без лишних размышлений, я полез в сумку и попробовал сжать в руке кинжал.

Внимание!

Показатели "ловкости" недостаточны! Пожалуйста, вдумчиво распределите очки характеристик.

Свободные баллы я не распределял с 15-го уровня и был уверен, что **"ловкости"** хватит, несмотря на то, что на протяжении долгого времени, я почти всё кидал в **"силу"**. Я вызвал меню характеристик, долго думал, что и куда добавить, и понял, что пора прекращать увеличивать лишь одну характеристику. Да, с **"силой"**, конечно, физический урон растёт неплохо и рудные жилы разрабатываются быстрее, но я и так уже выжал почти максимум из возможного. Последние баллы получу на 20-м и неизвестно, что будет дальше. Вернее известно - я точно не останусь на острове и не буду рудокопом. Я буду кем-то другим. А значит, с **"силой"** надо повременить.

Текущий уровень персонажа: 18

Сила - 60

Ловкость - 30

Выносливость - 27

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 14

Харизма - 11

Единиц жизни: 360/360 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Я распределил баллы и выскочило совсем уж неожиданное сообщение.

Поздравляем!

Параметры "харизмы" достигли 10 пунктов! Теперь неигровые персонажи стартовых локаций будут относиться к вам более благосклонно. При общении вы сможете получать "очки репутации", которые положительно или отрицательно отразятся на вашей игре.

Не забывайте, что чем выше показатель "харизмы", тем проще вам будет наладить отношения с неигровыми персонажами.

Прочитав сообщение, я схватился за голову и безудержно захохотал. Ну не нужно же быть супер умным, чтобы не понимать таких элементарных вещей! Я же сразу догадывался, насколько важна будет данная характеристика. Но нет, блин! Наслушался "мамкиных советчиков", промывших мой мозг этой "**силой**", и обо всём забыл. Ну не дурак ли?

Отвечать на риторический вопрос самому себе я не стал, а просто дал "леща". Самого натурально. А потом, наконец-то, сжал в руке кинжал. Сел он идеально. Я крепче сжал рукоять, ощутив непонятные выпуклости под пальцами, покрутил его в руке и сделал пару взмахов. Мне показалось, что рука действует как-то неестественно. Слишком быстро, что ли. Вроде махнул не сильно, а взмах чересчур быстрый получился.

Я опять повторил движение, а затем нанёс укол в пустоту. Услышал как свистит виртуальный воздух под лезвием и опять удивился - рука выпрямилась на полную длину за долю секунды.

- Не понял. В чём дело? - пробормотал я себе под нос, вытащил меч и повторил манёвры. Вот с ним всё было нормально. Махаю так же, как махал ранее. Спокойно и уверенно. И никакой резкости в движениях. Никакой торопливости. Я с мечом словно самоуверенный гуру, а с кинжалом - словно дёрганный наркоман. Движения слишком резкие. Будто я их не контролирую.

Окончательно запутавшись, я достал щит, взял его в левую руку, а меч в правую. Провёл несколько атак, которыми набивал опыт пяток последних уровней и хмыкнул. Всё как всегда. Никаких изменений. Затем взял в руки кинжал и сразу почувствовал разницу - стал атаковать куда быстрее. Интересная мысль прострелила мне голову словно смертельная пуля и я спрятал в сумку и щит. Повторил атаки и огогокнул - я стал двигаться ещё быстрее. Практически не контролируя свои движения, махал кинжалом так быстро, что иногда не успевал понять, как он оказался в той или другой точке. Наконец сообразил, что всё дело в "**ловкости**". В "**ловкости**" и в том оружии, которым я пользуюсь.

- Понятно, значит, - задумчиво прошептал я. - Щит режет "**ловкость**". А значит, режет скорость атаки. Плюс кинжал сам по себе имеет скорость атаки выше, чем меч. Это вполне логично. Сейчас я сам себе это наглядно и продемонстрировал. Хм, любопытно... Срочно! Срочно тестить на манекенах! - вскричал затем и полон предвкушения устремился к северо-западной стене.

На арене творился всё тот же бардак, но она меня больше не интересовала. Хотя зрители опять толпились и трибуны были забиты до отказа, меня это не волновало. Я проскочил мимо толпы, пробежал по узкому коридору и выбрался на широкий двор, где тоже яблоку негде было упасть. С десятков манекенов, облачённые в помятые стальные кирасы, подвергались всем видам атак. В них засаживали стрелы, били мечами и булавами, кидали копья. И даже обрушивали магию. Я заметил горстку магов, от которых все предпочитали держаться подальше, и увидел что облюбованный ими манекен, подвергается самым серьёзным испытаниям. Они то залпом, то по готовности, то словно пулеметной очередью, наносили магические атаки сгустками

воздуха. На острове у магов это было единственно доступное умение и я не смог понять, зачем они тут тратят своё время. То ли дело мы - бойцы ближнего боя!

Я выбрал место, где собралось меньше всего человек, достал кинжал и провёл несколько неуклюжих атак. Оцарапал бок манекену и едва удержался на ногах, когда кинжал соскользнул. Затем нанёс удар прямо в живот, резанул по груди, попытался вонзить в бок. И при каждой такой атаке мне с трудом удавалось сохранять равновесие.

- Не умеешь пользоваться пока что, - сказал один из игроков, который махал мечом рядом. - Потому так безалаберно выходит.

- Что-что? - переспросил я.

- Ты ещё не умеешь пользоваться кинжалом. Класс же ж не выбран. И специализация не пройдена. Потому махаешь как ненормальный.

- Как это не умею пользоваться? Пользуюсь же!

- Это ты только думаешь, что пользуешься, - подошёл ещё один незванный советчик. - Пассивок нет и обучение ты не прошёл. Толку не будет.

- Хочешь совет? - спросил первый и не дожидаясь ответа произнёс. - Сравни логи урона, когда бьёшь в лицо и когда бьёшь в спину. Заценишь.

- К-хм, спасибо, - поблагодарил я и тут же принялся ковыряться в системном меню. В правый нижний угол виртуального экрана вынес и разместил логи урона, значительно увеличил масштаб текста, так, чтобы можно было сразу разобрать, лишь прищурив глаза. Проверил, как это работает и нанёс несколько ударов манекену в грудь. Уколол 2 раза и 3 раза полоснул. Урон одного из пяти ударов меня удивил и я не сдержался. - Чё-чё???

- Крит, что ли, прошёл? - спросил игрок.

- Крит? Да, наверное, крит, - ответил я, соображая на ходу. - В 3 раза больше урона нанёс, чем после обычного удара.

- Тогда точно крит. И его, кстати, разгонять можно. Теперь проверь в спину.

Я обошёл манекен, выделил взглядом его поцарапанную спину и сделал резкий выпад.

- За...сь! - в этот раз одно из самых распространённых матерных слов имело положительный подтекст. Я неверяще потряс головой, когда в логах увидел цифры критического удара, прошедшего в спину. Они были в 3 раза больше, чем критический удар в грудь.

Окружавшие меня игроки засмеялись, наблюдая за реакцией, и один из них сказал:

- Ну всё, ещё один крыса-даггерщик родился в этом мире. Ховайся, кто может.

Хоть я не особо понял, что такое "крыса-даггерщик" и чего они вдруг все смеются, но урон с кинжала в спину меня потряс. Что-то я не помню никаких критов, когда мечом работал. Хотя, тогда на логи я вообще не смотрел.

Я спрятал кинжал и достал меч. Провёл несколько атак в спину и сравнил цифры. Они были даже меньше, чем критический удар кинжалом в грудь.

- Не понял, - пробормотал я, ни к кому конкретно не обращаясь. - У меча же физическая атака больше. Как это он наносит меньше урона?

- В мечах шанс крита намного меньше по умолчанию, - сказал очередной знаток. - Хоть в спину будешь бить, хоть в лицо - критовать чаще он не станет. А так-таки да - физическая атака выше. Будешь стабильно бить куда сильнее, чем кинжалом. Но кинжал критиует куда чаще.

- За-бав-но, - протянул я и попробовал в деле очередную идею, меня осенившую. Взял в правую руку меч и попробовал левой вытащить из сумки кинжал. Не вышло. Рука вновь проходила сквозь него и я на секунду испугался. - Не понял. Почему я не могу взять кинжал? Баг, что ли?

- От ты ж нубас, - обречённо произнёс советчик справа. - Соображай хоть немного. Это же стартовый остров. Тут никто не может пользоваться оружием в каждой руке. Пассивку

можно получить только после прохождения классовых заданий и заданий по специализации.

- Так подожди. А меч и щит как же?

- Я не знал, что щит это оружие. А что, разве оружие? - он наигранно выпучил глаза, будто растерялся неимоверное, а потом захохотал, как и все остальные, внимательно прислушивавшиеся к нашему разговору.

- Ха-ха-ха, - передразнил я, чувствуя себя очень неуверенно. Не люблю, когда надо мной смеются. - А что это тогда?

- Щит - это щит! - сказал ещё один парень фразой, которую без сомнения можно назвать крылатой. - От слова за-ЩИТа, - выделил он интонацией последние четыре буквы. - Он защищает.

- Та харэ, - недовольно буркнул я. - Я понял уже.

- Ну и отлично. Значит, понимаешь, что или меч и щит, или кинжал. Но без щита. Понимаешь, почему без щита?

- Понимаю. Он "**ловкость**" режет.

- Ну ты прям не капитан Очевидность, а адмирал Ясенх...й! - поспешил вставить очередной зритель и я понял, что адмиралу не мешало бы соображать побыстрее.

- Верно. Потому думай заранее, кем ты собираешься отыгрывать на континенте, где и начинается вся игра. И тестируй, пока не определишься. Магом, я так понял, быть тебе уже не светит, а значит на выбор не так уж много архетипов.

- Понял. Спасибо, - поблагодарил его я и вновь извлёк кинжал. Ещё несколько минут обрабатывал манекен со всех сторон, тщательно замеряя урон, и пришёл к выводу, что боец с кинжалом обречён на атаку с тыла. Даже простой удар в спину наносит больше урона, чем простой удар в лицо. Не говоря уже о критических ударах. Крит в спину меня вообще удивил. Показатели физической атаки у кинжала даже ниже, чем у меча, хоть градации он выше, но если пройдёт крит, вся эта разница в показателях не стоит ломанного гроша.

Я тренировался ещё в течение часа и, если бы мне не напомнила система, что пора выбираться, так бы и продолжал орудовать кинжалом. Мне понравилось безумно. В голове начали возникать картинки со мной на переднем плане и красивым кинжалом в руке. Я сжимал его и так, и эдак, делал выпады, наносил режущие удары и ловко уворачивался. Как настоящий убийца!

Я замер на месте, когда попробовал на вкус это слово, и через секунду сорвался с места. Мне срочно была необходима дополнительная информация! И я знал, где её найти.

- Только от кольчуги избавься, нагибатор! - крикнул кто-то мне в спину. - Кинжальщики не бегают в тяжё!

И этот совет отложился у меня в голове и я добавил скорости.

Глава 8

По дороге домой я купил в бистро кофе с молоком и пару солидных булок, чтобы не тратить время на готовку. Торопливо закрыл за собой дверь, прыгнул на кресло, запустил компьютер и вонзил зубы в хрустящую булку. Открыл браузер, зашёл в "избранное" и выбрал игровой форум игры "Артения-онлайн". А пока он загружался, сделал приличный глоток.

Впервые посетил этот форум я несколько месяцев назад. В основном чисто для того, чтобы иметь возможность смотреть свежие видосики массовых баталий или изучать околоигровую обстановку. Иногда просматривал рекомендации по выбору капсул, техническую информацию, раздел "*Видео*". Грустил, когда читал новые темы в разделе "*Акции и мероприятия*", грустил, когда читал свежие новости, сообщавшие о том, что к игре за последний месяц присоединилось более полумиллиона новых игроков со всего мира. И грустил от того, что меня нет в их числе. Но теперь у меня не было повода для грусти - я стал одним из них и был готов зарегистрироваться на форуме.

Я уже пробовал как-то это сделать, но для регистрации нужны были паспортные данные и идентификационный код. Ранее я постеснялся их "светить", резонно полагая, что незачем. Я ведь всё равно не числился в базе данных компании "Сэконд Лайф". Но теперь пора пришла и я вообще не беспокоился по этому поводу.

Быстренько ввёл данные, отстучал на клавиатуре цифры, и принялся ждать. Никаких электронных почт не требовалось - они просто проверяли есть ли в мире "Артении" игрок с такими паспортными данными. А если им требовалось что-то сообщить игроку, они отправляли сообщение в "личный кабинет". И прочесть его можно или с терминала, или в самой игре, получив по почте.

Через несколько минут пришло подтверждение и меня пустили в меню выбора ник-нейма и личной информации. Здесь мне пришлось немного подумать. Все графы я заполнил, но выбрал опцию *"не показывать никому"*. Так мне показалось правильнее. А с ником вообще не стал заморачиваться. Первый раз попробовал вписать только имя, но оно, ожидаемо, уже использовалось. Я фыркнул и вписал свой игровой ник-нейм - *"7777Alex000000"*. Такого "замечательного" ника, конечно же, ни у кого не было и обряд регистрации успешно завершился.

Браузер перенаправил меня на форум и я чуть не охренел от обилия пользователей. Не знаю как их "железо" выдерживало столько, но 570 000 было только тех, кто прошёл регистрацию. А "гостей" на форуме сидело в три раза больше.

Я прокрутил колёсико мышки, удивляясь количеству тем, спустился в самый низ и зашёл в раздел *"Обзор классов"*. Именно в этом разделе я очень хотел найти то, что искал. И именно ради этого так торопился домой. Тем в это разделе было великое множество, но меня интересовала лишь тема, где шёл разговор о Людях. Найдя её в самом низу, я "кликнул" и в предвкушении потёр руки.

- Вот оно! Сейчас посмотрим, - сказал я сам себе, когда нашёл тему: *"Архетип - кинжальщик!"*, с удовольствием допил кофе с молоком и погрузился в чтение.

Темы было всего две, но обсуждение в каждой шло весьма живо: комментаторы-теоретики и игровые папки-нагибаторы спорили друг с другом до эпистолярной хрипоты. Обсуждали преимущество одного подкласса над другим и утверждали, что только их мнение авторитетно. Я оставил прочтение комментариев на потом и сначала ознакомился с информацией, выложенной администрацией.

Люди, как раса, имели два вида кинжальщиков. Один назывался "Грабитель", второй - "Чистильщик". Выбор класса, как и полагалось, происходил на 20-м уровне в "Гильдии Воинов" в городе Раздолье - вольном городе, куда стекались игроки с Восточно-Европейского сектора. Требовалось выполнить нехитрый квест и получить "пассивку" на использование кинжала. Она добавляла твоим действиям точности и физическую атаку. Увеличивала скорость атаки, шанс критического удара и силу критического удара. Увеличивала всё, что тебе требовалось для того, чтобы превратиться в смертоносное оружие.

Затем шли квесты на специализацию. Тебе предлагалось на выбор стать "грабителем" или "чистильщиком". И у каждого подкласса была своя специфика. "Грабители" - в полном соответствии со своим названием - могли грабить и убивать. "Чистильщики" - только убивать. Но убивать куда быстрее "грабителей".

Я очень внимательно прочёл каждую тему и слегка прифигел от возможностей "грабителя". Судя по тексту, он с довольно высоким шансом мог, что называется, "тырить бабки" прямо из-под носа игрока. В прямом смысле слова. Мог залезть в твой кошелёк прямо в мирной зоне и вытащить оттуда столько денег, сколько удастся. Вернее столько, насколько прокачан "скилл" этого "грабителя". Но этот подкласс мог ещё и убивать, а не только воровать. Имел несколько атакующих умений и был вполне конкурентоспособен как в боях один на один, так и в масс-пвп. Если, конечно, знал, в чём его сила. Но он имел два архиважных, на мой взгляд, различия, отличавших его от второго человеческого кинжальщика.

"Чистильщик" был создан только для того, чтобы убивать. Нанести молниеносный удар и уйти. Да и несмотря на то, что обладал крайне низкой физической защитой из-за слабой брони, мог даже спастись. Если, конечно, верно подбирал "тайминги". "Грабитель", например, мог носить как "лёгкую" так и "среднюю" броню. То есть у него с защитой всё обстояло не так печально. "Чистильщик" же мог носить только "лёгкую". А значит в показателе физической защиты превосходил лишь магов. Тех, кто носит робы и туники и априори не обладает высокой выживаемостью. Но низкая защита с лихвой - как утверждали местные борзописцы - компенсировалась возможностью становиться невидимым на определённый промежуток времени.

- Неужели "инвиз"? (*угровой термин от англ. Invisible - способность угрового персонажа на время становиться невидимым для окружающих*) - вырвалось у меня, когда я прочитал. - Ну ничего себе!

Невидимостью "чистильщик" действительно обладал. У него было даже два таких умения: "**засада**" и "**спасение**". Я очень внимательно прочёл описание каждого и мне не показались они такими уж имбалансными, как утверждали местные гуру. "**Засаду**" ты мог выучить на 50-м уровне, а "**спасение**" - на 100-м. Первое можно было использовать в любой момент времени, но откат у него равнялся 5-ти минутам. Что, по моему нубскому мнению, - ни о чём. Второе позволялось активировать только тогда, когда уровень здоровья опускался ниже 20%. Откат был такой же долгий, а сама невидимость "висела" всего 15 секунд - в 2 раза меньше, чем при использовании "**засады**". Всё это, конечно, было интересно и очень заманчиво для тех, кто выберет игру за класс, не прощавший ошибок. Но самый смак "Чистильщика" был в просто чудовищном уровне его умений. Их было немного, они имели немалый откат, но наносили столько повреждений, что форум был завален нытьём на игроков, достигших особых успехов в этом классе. Форумные папки с пеной у рта доказывали, что "Чистильщик" своей имбанутостью уступает лишь кинжальщику тёмных эльфов - "Ассасину". Хотя имеет преимущество в силу того, что при выполнении квеста на специализацию, получает возможность

использовать кинжалы в каждой руке. То есть при обмене ударов, когда умения в откате, сможет хоть как-то защититься. "Ассасину" же в такой ситуации лучше просто драпать - не сомневаясь использовать расовые способности к повышенной скорости бега.

Но несмотря на жаркие споры, все сходились во мнении, что архетипы кинжальщика - не для слабовольных. Ибо до определённого уровня придётся страдать. Первое активное умение появляется только на 30-м, а до этого ты будешь довольствоваться бесполезными "пассивками". Да и сам персонаж раскрывается только с момента, когда будет взят 50-й уровень и выучена **"засада"**. Так он сможет или напасть незаметно и нанести **"смертельный удар сзади"**, который изучается на 30-м уровне, или просто смыться, если игроки или "мобы" слишком насядут.

Так же игроки соглашались, что "кинжальщики" - отличные "дэмэдж дилеры". Их охотно берут в "данжи", на рейдовых боссов и в локации с элитными "мобами", у которых повышенный запас здоровья. Но берут только тех, кто понимает, что прежде всего "демедж дилеры" обязаны иметь хорошее оружие, чтобы наносить урон. А лишь потом думать про броню и бижутерию, как бы ни печально без них обстояли дела.

- У меня классное оружие! - зачитавшись, воскликнул я. - **"Необычка"**, блин!

Меня, конечно же, за это никто не похвалил и я продолжил чтение. Внимательно прочёл все умения, которыми обладают оба подкласса и сравнил их "пассивки". "Грабитель" мне показался весьма интересным. Его умение **"воровство"** сразу заставило мечтать о **"серебряном"** аккаунте и золоте, которое ты обязательно награбишь и переведёшь в доллары. Такому интересному во всех отношениях персонажу нет необходимости думать про алхимию. У него будет столько денег, что он сможет позволить себе купить зелья бафа любого уровня. Не говоря уже о зельях "маны" и "жизни".

Но "Чистильщик" заинтересовал меня сильнее. Это был классический "дамагер" ориентированный на быстрый урон и

спасение. Мне это понравилось куда больше. Я вспомнил свой сегодняшний опыт, когда обычным ударом не самого лучшего кинжала стегал манекен по спине и выдавал такой урон, рядом с которым меркнул урон с любого меча. Да, с кинжалом ты будешь лишён возможности укрыться за щитом. Да, потеряешь в физической защите, потому что будешь вынужден носить только "лёгкие" одежды. Да, будешь вынужден следить за "усталостью" и тратить драгоценные баллы на бестолковую **"духовность"**, чтобы увеличивать запас маны и её регенерацию. А ещё надо уделять внимание **"выносливости"**, **"сопротивлению"** и **"харизме"**. Не говоря про **"ловкость"** и **"силу"**. Но всё же класс безумно интересный. Невидимость - вообще бомба! Где хочешь там и ходишь. Когда захочешь - исчезнешь. Надо будет незаметно просочиться мимо стражи - просочишься. Надо будет свалить от незадачливых сопартийцев, собравших бестолковый рейд, - свалишь. Можешь делать, что захочешь! Как раз персонаж для такого одинокого волка как я. И самое главное - у меня уже есть оружие!

Я чуть не произнёс эти слова вслух и принялся махать рукой, как делал это, воюя с манекеном. Засмеялся довольный, вскочил и принялся мерить комнату шагами. Решено! Я - будущий "Чистильщик"! Ловкий человеческий боец с кинжалом. Настоящий убийца - невидимый и невероятно опасный. Чёрт с ней с возможностью грабить игроков. Никогда не думал о том, чтобы воровать у других. Мне это даже в голову не приходило. А вот стать тем, кто может постоять за себя и, возможно, защитить других - это интересно. Ведь не обязательно "Чистильщику" убивать всех подряд. Он вполне может убивать только "мобов". Ну или тех мерзавцев, кто действительно будет этого заслуживать.

Вернувшись за компьютер, я продолжил бороздить просторы форума, теперь уделяя внимание, в основном, комментариям доморощенных специалистов. Зачитался до поздней ночи и забыл даже поесть. Бурчавший желудок напомнил о себе ближе к 12-ти ночи и пришлось идти на кухню. Я взял с собой ноут-бук, которым практически не пользовался, зашёл на форум под своей учёткой и пока жарились яйца, продолжил чтение. Окончательно убедился,

что на континент надо отплывать подготовленным, как советовали ранее. Купить топовую экипировку в магазинах столицы, бижутерию там же, зелий набрать. Скинуть всё ненужное барахло и, конечно, не забыть билет. Его цена оставалось неизменной и это были совсем нешуточные деньги. Набить 200 "баксов" на острове - это лишь вопрос времени. Но, блин, как же жалко потом их потратить всего лишь на билет. Билет в один конец. Ибо попав на континент, на остров ты никогда больше не вернёшься. Да и жизнь на этом континенте, говорят, не сахар. Хоть слаще, чем на острове, но всё равно тяжела. И заработать так просто, как здесь, там уже нельзя.

- Ладно, всё это лирика, - я положил разделочную доску на кухонный стол, а сверху поставил горячую сковородку. - Сахар - не сахар. Сначала надо выбраться. Денег насобирать, "достаги", по возможности, доделать. Но всё это потом. Сначала по плану - 20-й уровень. Потом приобрести **"редкую"** кирку и долбить эти долбаные жилы так, как не долбил бы никогда в реальной жизни! Даже если поднимать по 20 "баксов" за смену, что эквивалентно 2000 золотых, мне минимум 10 дней понадобится, чтобы насобирать необходимую сумму. И это не учитывая того, сколько денег придётся потратить на кирку и экипировку.

Разговаривая сам с собой, я задумался ещё сильнее. Миссия казалась мне трудновыполнимой. Очень долго выполнимой. Я уже подзабыл, сколько у меня оставалось денег на счету, но с горькой прямоотой признавался, что пришло время потратить "сотку", которую оставила сестра. Без неё у меня не будет возможности собрать необходимую сумму. Но выхода иного нет. Как нет больше времени для сомнений. Раз решил - действуй! И не оглядывайся назад...

...Следующее утро началось у банковского терминала, принадлежавшего компании "Сэконд Лайф". Он сожрал "сотку" и не поморщился. Я проверил баланс и высчитал, что теперь мне хватит ровно на 15 дней. А это значит, что времени терять нельзя. Сразу после того, как возьму 20-й, отправляюсь штурмовать шахты. Поработаю меньше 8-ми часов, но хоть сколько-то золотых получу. Это всяко лучше, чем ничего. Можно, конечно, попробовать свои силы на арене,

или вернуться на пляж, где собирал раковины. Но и то, и то больше похоже на лотерею. Хоть у меня теперь есть кинжал, а значит есть чем их вскрывать, искать жемчужины не эффективно. Даже если получится что-то найти, продавать на острове бессмысленно. Тот парень, который когда-то мне об этом рассказывал, берёт их для продажи на континенте. А мне деньги нужны сейчас. Я не могу себе позволить откладывать что-то на будущее.

Ну а на арене, по идее, можно попробовать свои силы, ведь оружие чуть лучше, чем у остальных, у меня уже есть. Но всё же это не своевременно. Ничего из этого не выйдет. Оружие есть, но на этом всё. В неуклюжей кольчуге по самые колени и щитом, много я не навоюю. Но когда оденусь во всё топовое, обязательно попробую...

Я прыгнул в капсулу, обменявшись лишь дежурным "здрасьте" с местными работниками, и подключился к игре. Сразу открыл "*журнал заданий*" и затем в течение нескольких секунд грязно матерился в одиночестве на складе - очень "жирный" квест, который принёс бы мне много опыта, направлял на тот самый каменный мост и советовал приобрести удочку. Я сразу понял, на что он намекает и брёл к мосту понуро опустив голову. На каменных перилах игроков опять было словно голубей на балконе и гадили они так же. Ловили рыбу, ругались и выбрасывали обратно ту, которая по заданию не подходила. Они здесь все находились именно затем, зачем припёрся и я - ловили розовую форель. Почему именно с моста? Потому, что заметить её можно только отсюда. Лучи солнца пробивали водяную толщу, солнечный зайчик отражался от необычной чешуи и только тогда рыбу можно было заметить. В этот же момент она выпрыгивала из воды, ныряла обратно и жадно набрасывалась на любую наживку, которая была ближе.

Почему это странное задание сделали столь геморрным, никто не знал. Но многие уже строили на этой рыбалке свой бизнес. Пока я бродил вдоль моста, наблюдая за игроками, встретил троих таких, кто ловил это чёртову форель на продажу. Никто из троих не демпинговал и не соглашался торговаться, несмотря на то, что возле них крутились с десяток таких горе-рыбаков как я. В конце-концов я не

выдержал, ведь время уходило, и сделал ход конём. Предложил щит плюс меч в обмен на жалкую рыбёшку. И мне было совершенно всё равно переплачиваю я или нет. Один из рыбаков сразу согласился и мы произвели обмен. Мой первый обмен в этом мире. Я положил щит и меч в появившееся при обмене окно, а он - всего лишь небольшую рыбёшку с розовой чешуёй. Я подтвердил обмен и, не чуя под собой ног от радости, побежал в город. Отдал склизкую рыбу и был направлен в юго-западную часть острова к той самой башне, где обитала "элитная" нежить. Потратил полтора часа, чтобы туда добраться и примерно столько же, чтобы закрыть три квеста. Там мне повезло, надо признать. Незнакомые игроки проявили удивительную отзывчивость и взяли меня в группу. Помогли набить квестовые итемы и даже не потребовали вернуть пустяковый лут.

Когда всё закончилось, я вздохнул с облегчением: 19-й уровень взят и сверху "лежало" ещё 40%. Оставалось раздать набитое столичным "неписям" и всё - 20-й в кармане. Я от всей души поблагодарил своих спасителей, пожелал им удачи в создании клана, который они планировали начать выстраивать с нуля уже на материке, и отправился на медный рудник. От башни до него рукой подать и я решил не тратить время на закрытие квестов. До города почти полтора часа ходу. И ещё час, примерно, пришлось бы потратить, чтобы вернуться обратно. Так что получение 20-го уровня я отложил на потом. Меня ожидала монотонная и скучная работа.

Глава 9

- Ну что, Лёха, наконец-то насобирал, да? - спросил у меня парень из Курска с ником "*1111IvanKarski687*", с которым мы плечо к плечу провели две недели на железном руднике. Он был одним из тех кто не мечтал о континенте и работал в "Артении" уже порядка четырёх месяцев. Рассказывал много всяких жизненных историй, но был совершенно равнодушен к игре как таковой. Его не интересовал ни мир меча и магии, ни сам меч или магия. Ни океаны, ни корабли, ни воздушные битвы на драконах. Всё это ему было до лампочки. Зато он с нескрываемым интересом выслушал мою историю про жемчуг

и сказал, что обязательно попробует, как только выдастся свободный денёк. Я указал ему точное место на карте, а он объяснил мне как лучше держать кирку, чтобы удар получался немного сильнее. По правде сказать, я не особо заметил, чтобы удар моей **"редкой"** киркой стал сильнее, но всё равно поблагодарил его просто за желание помочь.

На кирку я накопил за три дня упорной работы. Метнулся кабанчиком в столицу, купил её, абсолютно не сожалея о потраченных 4000 золотых, и с чувством предвкушения, вернулся обратно. Начал молотить так, что в тот же день поставил рекорд по выработке, и получил "достягу" за медную руду. Смекнул, что неплохо бы было получить её и на железном руднике, и переехал на противоположную часть острова. Через три дня сделал новое достижение, но поскольку познакомился с Иваном и другими, неожиданно очень даже адекватными парнями, возвращаться на медный рудник не стал. Так тут и остался.

- Да, насобирал, - ответил я, после того, как прикоснулся рукой к столбу. Необходимая сумма увеличивалась каждый день и я постоянно держал цифры в уме. И вот после сегодняшней выплаты понял, что денег достаточно. Не только на билет, но и на экипировку, обсуждению которой мы уделяли очень много времени в процессе работы. - Думаю, на этом всё. Сейчас оттащу свою тушку в столицу и с завтрашнего утра начну подготовку. Сдам квесты, наконец. Затарюсь по полной и куплю билет. А послезавтра с утра, - я сделал глубокий вдох, ощущая сильное волнение. - Надеюсь отправиться в путь. Хватит с меня этого острова. Почти месяц тут проторчал.

- Зря ты так, - Иван вновь начал песню, которую я слушал почти две недели. - Работал бы спокойно, "надои" бы увеличивал. На континенте потеряешься...

- Я здесь потерялся. Мне тут уже невыносимо, Иван. Имел бы я возможность задонатить - давно бы задонатил и уплыл. Но не имею, к сожалению.

- Я слышан про тот мир, Лёха. Не буду тебя переубеждать, раз это бесполезно. Но никогда не забывай о том, что я тебе говорил. Помни, что "чистилище" не здесь.

Оно там! Здесь ты хотя бы можешь прокормить самого себя. Там тебе придётся выживать. А выживают, как известно, только сильнейшие. Помни об этом, - он улыбнулся и протянул мне ладонь для рукопожатия.

- Спасибо, я не забуду, - хоть я и не до конца понимал всей глубокомысленности этого совета, всё равно поблагодарил парня, который за короткий срок успел стать моим другом. Когда я общался с ним, время пролетало незаметно. И он помог сделать так, что две недели пролетели незаметно. - Будь здоров. Если решишь плыть на континент, напиши мне - пересечёмся.

- Ну уж нет. На континент я ни ногой, - засмеялся он и мы расстались. Я сориентировался по времени и заторопился в столицу. Дорога была неблизкая, но я успел впритык. Заскочил на склад минут за 10 до того, как отпущенное время истекло, и почувствовал непередаваемое облегчение. Но почувствовал облегчение не от того, что успел, а от того, что очень близок к своей первой маленькой победе. Я ставил себе целью накопить на билет и уплыть отсюда. Я её достиг. По крайней мере на 99,9%. Завтра закрою все остальные вопросы и возьму этот недостающий 0,01%. А послезавтра - э-э-эх!..

...- Это всё, "пришлый", - начальник порта - дородный дядька с тремя подбородками, которые отвратительно тряслись, когда он хохотал, - протянул запечатанное письмо, когда забрал набитые мною с "мобов" итемы. - Тебе больше нечего делать на нашем острове. Возьми письмо и отдай его Белославу - начальнику инспекции портового надзора в Раздолье. Он отметит, что ты прибыл и даст подсказку, куда идти дальше. Бери и прощай. Знаешь, когда пассажирский корабль отходит?

Я забрал письмо и спрятал в сумку.

- Да, знаю. Вечером в 6 по местному времени или утром в 9.

- Верно. Покупай билет, если при деньгах, и отправляйся вечерним рейсом.

- Спасибо, уважаемый Андрогост, - я отвесил ему лёгкий поклон. - Но я планирую отправиться завтра утром.

- Только не задерживайся, - добавил он и подмигнул. - Ваших и так у нас полный чан. Скоро через край польёте.

Он оставил меня одного и я подвёл итоги: уровень 20 - взят! Денег - достаточно! Экипировка - говно! Билет - не куплен!

Я посмотрел на одинокую деревянную кабинку и пока отверг этот вариант. Пока ещё не время. Билет приобрету, когда порешаю все другие дела. Сейчас на склад, хватаю деньги и по магазинам. Закупаюсь, и только потом 200 "баксов" спишу со счёта.

На секунду в голове промелькнула мысль, что я все две недели совершал огромную ошибку. Я предпочёл обменять своё время, которое и есть самая большая драгоценность, дарованная нам жизнью, на виртуальные деньги. Отказался от реальных денег ради возможности осуществить виртуальную мечту - отправиться через океан за приключениями.

Я встряхнул головой, прогоняя эту паскудную мысль. Мир "Артении" мне нравился. Здесь был свой неповторимый антураж. Пусть он на острове ну совсем уж недружелюбный, но отвадить меня от желания его изучать, никто не мог. Даже дипломированные психологи. Пусть я видел лишь маленькую часть "Артении". Крохотную её часть. Но никто и ничто не сможет запретить мне стараться увидеть больше.

Я вызвал меню персонажа и раскидал свободные баллы. "Силе", как и обещал сам себе, ничего не отдал. Но всем остальным характеристикам внимание уделил.

Текущий уровень персонажа: 20

Сила - 60

Ловкость - 35

Выносливость - 30

Интеллект - 1

Духовность - 1

Сопротивление - 20

Харизма - 15

Единиц жизни: 390/390 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Потом вернулся к себе в апартаменты и долго пересчитывал наличность. Большую кучу золота в 20 000 монет отодвинул в сторону, а остальные 3620 ссыпал в кошель. Сумма была немаленькая и я был уверен, что мне хватит на всё.

Я снял кольчугу и закинул её в заплечную сумку. Туда же отправился кинжал. Затем я, словно женщина-шопоголик в период осенних распродаж, долго бродил от одного кожевника к другому. Изучал абсолютно одинаковый ассортимент и вежливо общался с каждым, в надежде на скидку. В итоге, смог уговорить лишь одного. Но больше мне и не надо было. Я купил топовую кожанку коричневого цвета, такие же набедренники, перчатки, наручи, ботинки. Долго выбирал шлем, но решил остановиться на сине-белой бандане с вычурным рисунком. Физической защиты она не добавляла никакой, но хотя бы смотрелась красиво. Я тут же её примерил и так и оставил на голове.

И финальным штрихом стала покупка кожаного ремня с ножнами. Ножны для моего кинжала не подходили, но свершилось чудо - они сами приняли очертание кинжала, едва я только попробовал его в них запихнуть. Сами по себе искривились и я очень обрадовался, ведь такое возможно только в виртуальном мире.

Хоть все вещи обладали "**обычным**" рангом, я не стал расстраиваться. На острове ничего лучше купить невозможно. Это предел. Потому с лёгким сердцем отдал за всё 2000 золотых. Переоделся на месте, поблагодарил кожевника, перешёл через дорогу и скинул кольчугу в магазин, где продавали латные доспехи. Пополнил отощавший бюджет и отправился к травнику. Купил у него по 5 штук восстанавливающих зелий трёх видов: "маны", "жизни", "усталости". Зелья "жизни" я разместил в двух петлях на ремне, а всё остальное упрятал в сумку. Затем отправился в

бакалею и набрал жрачки про запас. С некоторых пор я вообще перестал считать траты на еду. Конечно, не забывал кормить себя дважды за 8 часов, но, бывало, радовал чем-то повкуснее, чем хлеб и каша. И суп из черепахи попробовал, и сушёный плавник акулы, и даже свиную рульку в соусе. Но то было баловство. Так, чисто для проверки ожиданий. В основном, я даже не обращал внимание на то, чем восстанавливаю *"сытность"*. Восстанавливается - и ладно.

В наличии оставалось 1541 золотая монета и я подумал было продать кирку, ведь она, по большому счёту, мне больше не нужна. Но затем покрутил пальцем у виска: как назвать того дурака, который купив кирку за 4000, готов продать её за 2000? Очевидный ответ я сам себе давать не стал, засунул кирку поглубже в сумку - всё равно пригодится рано или поздно, - и отправился в магическую лавку.

В городе таких было несколько и в каждой толпился народ, ведь бижутерию можно купить только здесь. Правда выбор был невелик. На острове бижутерию изготавливали только из железа, меди и серебра. И самая дорогая, естественно, была серебряная. Она не имела никаких дополнительных *"резистов"* (*игровой термин от англ. Resistance - одна из характеристик, уменьшающая урон от заклинаний*), но, как и полагается, увеличивала магическую защиту. Немного увеличивала. За неё я торговаться не стал. Покупателей и так хватало и я не захотел барахтаться в этом болоте сверх меры. Купил 8 колец, 2 серьги, ожерелье, заплатив ровно 1000 золотых, и отдал бесплатно старую *"бижу"*, когда мне посоветовали её просто выбросить.

Когда я покинул лавку, мне уже было не так весело, как утром. Осталась 541 монета и мне опять показалось, что стоит продать кирку. А то и сходить на пляж да понырять пару часиков. Деньги утекали, как вода сквозь пальцы, а я всё ещё не попробовал то, что попробовать хотел давно - принять участие в боях на арене. Ранее в этом не было смысла, ведь одет я был как нубас. Но теперь. Теперь-то можно и попробовать. Вещи новенькие и очень даже неплохие. Пусть они всего лишь *"обычные"*, но кинжал-то чуть лучше. Кинжал *"необычный"*. И, возможно, я смогу понять, на что способен этот персонаж в будущем...

...Арена как всегда была заполнена. Зрители плотной толпой окружали огороженную площадку, свисали с перил на стенах, ёрзали на трибунах. Я не стал повторять свой минувший подвиг и не полез на трибуны. Просочился к стене, забрался на неё по ступенькам и некоторое время наблюдал за боями сверху, отмахиваясь от недовольных стражников, пытавшихся меня прогнать.

Бои шли один за одним. Никаких перекуров и перерывов. Желających продемонстрировать свою силу было полным-полно. У многих совсем ничего не получалось и они уходили несолоно хлебавши. Они отлетали от ударов магии так же легко, как бейсбольный мяч от биты. Маги вообще выглядели на арене слишком сильными, хотя имели лишь одно активное умение. Но, надо признать, у "физиков" умений не было вообще. Они могли лишь обмениваться ударами. Но урона после таких ударов не хватало даже на то, чтобы снести мага. А магу хватало лишь одного "нюка". Потому самыми интересными боями получались те, где двое сходились в рукопашную. А поединки: маг - лучник, никому не нравились. Участников таких поединков сразу освистывали.

Понаблюдав достаточно, я решил, что хватит. Спустился вниз и разыскал флегматичную "непись". Распорядитель боёв напоминал древнего писаря. Он работал гусиным пером, вносил изменения в списки и распределял время. Сидел перед ограждением, чтобы всё видеть, и изредка отдавал команды. Я еле протолкался к нему и заорал на ухо, стараясь перекричать возбуждённую толпу:

- Хочу участвовать!

Мне под нос подставили ладонь:

- 100 золотых за участие. Один бой. Победишь - получишь четыре пятых от ставки соперника. Остальное уходит в пользу города.

Я закашлялся, растерялся и меня отодвинули в сторону. Блин, "сотку" выкинуть просто так ни за что, ни про что. Грабёж! И заработать ведь можно только в случае победы. Да и то не всю сумму. Теперь, мать его так, мне понятно, почему арену фармят маги - для них это лёгкие деньги. Заплатил,

победил, забрал. Минимум телодвижений, максимум профита.

Я опять протолкался сквозь толпу, - благо теперь был куда сильнее и лучше экипирован, - и полез в кошель.

- 100 золотых, как требовалось, - я сунул жменю в руку распорядителя. - Запишите.

- Жди, "пришлый", - он забрал деньги не считая и внёс мой супер-странный ник в список. - Тебя вызовут. Пока найди местечко недалече.

Уходить "далече" я и не стал. Протолкался к трибунам и примостился у самого края лавочки на первом ярусе. Сосед в такой же кожанке как у меня, оценивающе посмотрел, но ничего не сказал. Сдвинулся чуть в сторонку и я уселся поудобнее

- Спасибо, - поблагодарил я и с интересом наблюдал за боями ещё минут 15, прежде чем перед глазами появилось сообщение.

"Ваш выход. У вас есть 30 секунд, чтобы вернуться на арену. Время: 00:29... 00:28... 00:27..."

Я вскочил, как ужаленный, и пробился ко входу. Ступил на мягкую, слегка влажную землю столичной арены и увидел в нескольких метрах от себя моего соперника. Судя по экипировке, это был лучник. Лучник 20-го уровня. Одет в такие же одежды и, скорее всего, имел топовый лук - то есть "обычный". Ну и понятно, никакими умениями не обладал. Должен был просто стрелять и попадать.

Я вытащил кинжал из ножен и приготовился. Волнения вообще никакого не было, даже несмотря на такое количество зрителей. Они меня совершенно не смущали. Я понимал, что здесь я чисто для теста. Для того, чтобы проверить свои возможности, а не устроить кровавый поединок для услады чьих-то глаз.

- Время на ставки - 1 минута, - равнодушно сказал НПС у входа и раскрыл свой бездонный кошелёк. Туда посыпались монеты тех, кто успел прорваться. Они даже не переживали, что золото никто не пересчитывает. Просто кидали и отходили

довольные, в полной уверенности, что своё-то они получают. Главное, чтобы победил тот, на кого поставили.

- Через 10 секунд старт, - затем сказал тот же НПС и поднял руку.

Прищурившись, я посмотрел на лучника. Заметил зеленую шкалу здоровья и ещё раз напомнил себе, как собираюсь её уменьшать. План был прост: быстро сократить дистанцию и, по возможности, нанести удар в спину. А лучше - несколько. Лучник - парень медлительный. Наложить тетиву и её спустить - это полдела. Надо ещё попасть. А попробуй попади в того, кто ловкий и подвижный. То есть в меня. Если я буду маневрировать и ни на секунду не замирать на одном месте, у меня есть все шансы всадить кинжал ему в спину.

Едва раздался протяжный свист, я кувыркнулся вперёд через голову и тут же отпрыгнул в сторону. Шкала усталости возмущённо скакнула вниз, но своего я достиг: лучник растерялся и промазал. Вторую стрелу он успел спустить практически в упор, но я увернулся, сделав шаг в сторону. Не мешкая пырнул его в грудь, а затем наотмашь, как только он попытался дать дёру, полоснул по спине. Прошёл критический удар и наш поединок завершился. Одним ударом я кританул почти на 250 единиц и заулыбался как имбецил - представил, какой же урон тогда буду наносить, когда на 30-м получу своё самое важное умение.

Лучник обиженно сплюнул и покинул арену. А я, под недовольный свист, - кинжальщиков, как я понял, все просто не переваривали - поспешил к распорядителю. Забрал свою долю и тут же опять стал в очередь. Первая победа придала мне уверенности и больше всего на свете я хотел продолжения. Если так просто я разобрался с лучником, как же просто тогда будут убиваться маги? У них же физическая защита и того меньше.

Но реальность оказалось кусачей. Следующим мне достался латник с двуручным мечом и к такому бою я оказался не готов. Его броню я просто не пробивал - не хватало урона. Хотя я имел очень неплохой кинжал для этих мест, топовую магазинную броню пробить не мог. Если бы у меня были умения - ещё неизвестно, чем бы всё закончилось.

Но шкрябать по стальной кирасе кинжалом оказалось бессмысленно. Чёртов латник пережил, наверное, с десятков моих ударов и нанёс лишь два своих. Первый меня потряс, а от второго я попытался защититься. Но без толку - выставленный для защиты кинжал его двуручный меч просто не заметил. Я лишился 390 единиц здоровья и записал себе в пассив первое поражение.

- Ещё! - с азартом в голосе воскликнул я и протянул распорядителю очередную сотню золотых. Сохраняя на лице флегматичное выражение, он забрал их и сказал ждать.

Ждать пришлось долго и, как оказалось, зря. Третий бой я тоже проиграл. И проиграл без шансов будущему классическому "танку". Тому, кто всегда будет ориентирован на впитывание урона, контроль противника и выживание. Хотя на острове у "танков" тоже не было никаких умений, против меня они ему и не понадобились. Он пёр, как паровоз, и пытался загнать в угол, пока я прыгал вокруг него, как кузнечик, и искал лазейку. Лазейки не нашлось - все мои удары он принимал в щит. В конце концов, то ли от злости, то ли от безысходности, я расслабился и получил по ушам. Двух ударов мечом мне хватило и общий счёт стал 1:2 в пользу поражений.

Почесав "репу", я вернулся к распорядителю и, с куда меньшим энтузиазмом, положил перед ним золото. Я уже хотел только отыгаться, а не заработать. Эта чёртова арена затягивала не хуже казино. Если тебе прёт - ты хочешь ещё. А если летишь, как фанера на Парижем, - мечтаешь отыгаться. И чтобы остановиться, нужна сила воли. К сожалению, у меня её не оказалось.

Почему к "сожалению"? Потому, что следующий бой я тоже проиграл.

Сначала, когда я увидел в противоположном конце площадки мага в одноцветной тунике, больше похоже на дешёвый домашний халат, по телу расплылось приятное тепло. Маг - это то существо, антиклассом которого являлись кинжальщики. Об этом я прочёл на форуме. И мне казалось, что уж мага-то я точно одолею. Я даже для него специальную тактику продумал - точь-в-точь такую, как для лучника. Но как-

то не сложилось. Только я стал на ноги после двух кувырков, сразу получил сгусток воздуха прямо в грудь. Собака-маг, видимо, видел первый бой и легко меня раскусил. Дождался, когда я перестаю играть в акробата и ударил магией. Да так ударил, что никакая серебряная бижутерия - топовая, блин! - не смогла меня спасти. Я отхватил урона более чем на 700 единиц и лишился очередной сотни золотых.

На этом я сказал себе "стоп". За какой-то жалкий час потерял 220 золотых и мне предстояло хорошенько поразмыслить. Но главный вывод был один: нечего делать на арене, пока не выучу те умения, которые по словам форумочитателей и форумописателей делают "Чистильщика" имбалансным. Нет умений - нет урона. Ковыряться **"необычной"** зубочисткой я могу лишь в собственных зубах. Но никак не в стальной броне. А против магов мне должна помогать очень хорошая бижутерия. И обязательно нужно о ней задуматься, когда попаду на континент.

Я покинул сей праздник жизни недовольный собой, безалаберностью персонажа и тем, что так глупо потратил деньги. На этом острове меня больше ничего не держало. Осталось лишь совершить самый последний и самый главный поступок - купить билет.

Я заскочил на склад, забрал деньги, а потом долго бродил по городу, стараясь сохранить в памяти его мельчайшие детали. Чувство, что я вижу его в последний раз, меня не покидало. Я нисколько не сомневался, что завтра меня уже здесь не будет. Я подошёл к стеле возрождения, прикоснулся к ней и задрал голову: огромная бесстрашная воительница смотрела в никуда. Я отошёл на несколько метров назад и сделал скриншот. Будет о чём вспомнить... Затем вышел в порт, побродил по причалу, прислушиваясь к крикам чаек и запоминая солёный морской запах. Как бы там ни было дальше, здесь моё начало. Здесь я набирался опыта и учился. Работал на шахтах, выполнял задания, пытался социализироваться. И хоть с третьим пунктом не особо получилось, дикарём вряд ли я могу себя назвать. Я перезнакомился тут с огромным количеством народа. И пусть другом мне стал лишь один, в общении с остальными я тоже

не терялся. Возможно, наконец-то, я начал набирать былую форму...

...- Билет на одну персону, - сказал я тому самому противному кассиру, которого впервые увидел много дней назад. - И в один конец.

- Хе-хе-хе, - посмеялся он и протянул увесистый кошель. - Сюда ссылай, "пришлый". Да не промахнись - сам будешь подбирать.

Так хотелось сказать ему что-нибудь колкое, но я сдержался. Действительно "ссылай" ему целую кучу монет и даже чуток переборщил. Но он, даже не считая, вернул мне несколько золотых.

- Это лишнее, - сказал он. Затем полез куда-то под прилавок, достал непонятную металлическую пластину и положил её. - Бери, "пришлый". Это твой билет в тот самый "один конец". Забирай, будь здоров и не возвращайся.

Я взял невзрачный кусочек металла в руки и прочёл на нём лишь свой ник-нейм. Ничего больше там не было. Никакого штрих-кода, никакой яркой окантовки, никакого магического свечения. Просто обычная металлическая пластина.

- Билет в новый мир, - прошептал я себе под нос и вернулся к причалу. Осмотрел гавань под начинавшим клониться к закату солнцем, и добавил. - Вот и всё. Назад дороги нет. Теперь только вперёд!

Глава 10

Спал я плохо. Мне всю ночь снились поломанные будильники и стоявший в пробке общественный транспорт, на котором обычно я добирался к зданию компании "Сэконд Лайф". Потому проснулся не от звонка, а сам по себе. Сам по себе в 6 утра. Посмотрел на часы, обречённо вздохнул и пошёл в ванную. Затем приготовил плотный завтрак и заставил себя его съесть. Денёк предстоял насыщенный и организму требовалась энергия.

Я прибыл по назначению в 8 утра и заказал себе капсулу. Ошивался в фойе до половины девятого и выпил три крошечные чашки кофе. Кофе был очень крепким и жутко горьким. Но заряд бодрости я получил. В 8:25 сообщили, что я могу пройти и занять место в капсуле, а в 8:30 я уже располагался. Показал оператору капсулы, что всё "ок" и отправился в "Артению".

Расстояние от склада до порта составляло не больше двухсот метров, но сегодня утром, чтобы преодолеть их, мне пришлось потратить немало времени и нервов. Все спешили к причалившему кораблю. Абсолютно все. И игроки, и "неписи". Из-за чего в узкой улочке возникла жуткая пробка и мне пришлось пробивать себе дорогу в прямом смысле слова. Я прорвался на припортовую площадь и восхищённо выдохнул.

- Ка-а-айф!

У причала, мерно колыхаясь на волнах прибоя, покачивался пришвартованный гигантский красавец. Отполированный до блеска деревянный борт возвышался над причалом, три длинные мачты уходили высоко вверх, с рангоутов НПС-матросы спускали огромные белоснежные паруса, а по палубе, смотря на суетившихся внизу игроков, неторопливо прохаживался капитан в белом кителе и классической фуражке. Деревянный трап был спущен, и внизу, на самом берегу, его как будто окружало дымное розово-белое кольцо. Эдакий магический овал, препятствовавший проникновению зайцев на корабль и позволявший пройти только избранным.

Это я понял, когда подобрался чуть ближе и всё как следует рассмотрел. Эмоции переполняли меня. Я никогда не видел корабль так близко. Ни парусный, ни современный. Ни военный, ни пассажирский. Видел издали на море, будучи студентом, но тогда меня волновало совершенно другое. Сейчас же, находясь в плотной толпе, но совершенно её не замечая, я с упоением наблюдал за суетой на корабле. Видел как спускают паруса, как по узкому трапу взбегают игроки, а "неписи" загружают припасы. Видел, как накрывают полотном две вместительные шлюпки на бортах. Заметил рулевого на высокой корме, который так же безразлично, как и капитан,

посматривал на берег. Бородатый боцман в тельняшке раздавал ценные указания матросам, время от времени складывал ладони рупором и кричал зрителям, собравшимся у причала.

- Сухопутные крысы, поторопитесь! Билет перед собой - и поднимайтесь по трапу. Судно не резиновое и все вы не влезете! А ждать мы никого не собираемся!

Сия фраза вырвала меня из мира грёз и восхищений и заставила посмотреть на часы. До отправления оставалось 15 минут, но я не собирался заскакивать на подножку в последний момент. Я сфотографировал корабль на память, протолкался к трапу, извлёк билет, выставил его перед собой и без проблем прошёл через магическую дымку. Билет исчез в тот же момент и, едва я развернулся, чтобы посмотреть назад, перед глазами появилось сообщение.

Внимание!

Вернуться обратно невозможно! Вы использовали билет и не можете покинуть границы корабля, пока он не пересечёт безопасную зону. Пожалуйста, вернитесь и продолжите путешествие.

- Да я даже и не собирался, - буркнул я себе под нос и быстро взбежал по трапу. Ступил на выдраенную до блеска палубу и принялся жадно осматриваться. Меня интересовало буквально всё.

- Проходи. Не стой, - посоветовали напиравшие сзади игроки и я, как ребёнок в парке аттракционов, принялся бегать по кораблю. Мне ничего не запрещали, нигде не перекрывали проход и я с удовольствием пользовался свободой. Забраться на грот-матчу и почувствовать себя вперёдсмотрящим, правда, не дали. Вежливо сказали, что "пришлым" пассажирам здесь нечего делать и попросили не мешать.

Пока я бегал как восторженный юнец, погрузка шла полным ходом. Я забрался на фальшборт, схватился за ванты и закричал, обращаясь к тем десяткам и сотням игроков, собравшихся на причале.

- Счастливо оставаться, начинающие бойцы! Придёт время и вам так же повезёт, как и нам!

Негодующие вопли и советы отправляться куда подальше полетели мне навстречу. Но я не обижался. Сегодня позитив из меня так и пёр.

- Да! - рядом со мной на борт вскочил ещё один игрок и прокричал. - Счастливо вам! Вы не представляете, как мы будем по вам скучать! - затем обнял ванты, чтобы не упасть, и принялся с двух рук подбадривать зрителей средними пальцами. Тыкал ими во все стороны и приговаривал. - Нам всем очень понравилось... Понравилось... Понравилось... Понравилось... быть рядом с вами и гнуть спину на рудниках. Загнивайте дальше, черти недалёкие!

Мои соседи по кораблю захохотали и присоединились к перебрасыванию какашками с остававшимися за бортом. Недовольные игроки на пирсе стягивались всё ближе и перешли на чистый матерный. А те, кто собирался отплывать, подтрунивали на ними всё сильнее.

- Что б вы там на айсберг напоролись! - не выдержала хмурая девчонка в плохонькой кольчуге и погрозила кулаком. - Нашли чем хвастаться! Тоже мне - на континент плывут. Катитесь!

- Прыгай сюда - покатаю на бушприте! - кто-то сообразил очень быстро и этот дельный совет утонул в волнах хохота. Но на причале юмора не оценили и нецензурный "баттл" продолжился.

Я хоть и стоял в шаге от эпицентра, участия в "дружеском" общении не принимал. Я был слишком доволен тем фактом, что спустя 25 дней после того, как впервые появился в игре, смог заработать на билет и готовился покорять новые горизонты. И ничто не могло испортить мне настроение...

...Спустя пару минут, после того как за последним игроком взбежавшим по трапу исчезла магическая дымка, колоритный капитан корабля дал отмашку и прокричал:

- Приготовится к отплытию! Убрать трап!

- Сто-о-о-ойте! - обречённо закричал бедолага, не успевший подняться на борт, и словно натолкнулся на невидимую стену у причала. Трап уже убрали и никто не собирался его возвращать. - Подождите! У меня билет!

- Вечером, чувак! Вечером! - дружно засмеялись мои соседи.

- Поднять якорь! - заорал капитан, не обращая никакого внимания на игрока. - Отдать швартовы!

Я посмотрел на горемыку и порадовался, что оказался таким предусмотрительным и пришёл на пол часа раньше. Не хватало торчать в этой помойке лишние... 8 долларов.

Трёхмачтовый корабль с помощью вёсельного буксира осторожно развернули носом к выходу из гавани и он, под аккомпанемент ругани между игроками на причале и игроками, столпившимися на корме, начал набирать ход. Я тоже попытался выбить себе местечко на корме, чтобы запечатлеть финальные моменты отплытия, но мне не удалось. Пришлось опять вскочить на борт и хвататься за ванты.

- Ну всё. Наконец-то, - я помахал рукой удалявшимся зрителям, сделал скриншотик на память и спрыгнул обратно. - Следующая остановка - Раздолье!

Игроки располагались как попало. Практически никто не пожелал спускаться на нижнюю палубу или в трюм, как предлагали "неписи". Все хотели увидеть океан своими глазами. Навскидку нас тут было никак не меньше трёх сотен. А то и больше. Большая часть собралась на носу и на корме. И оттуда, и оттуда можно было наблюдать самые живописные виды. Остальные, стараясь не мешать матросам, приклеивались к фальшбортам, толпились возле рулевого, или разбивались на группки по интересам. Молотили языками не умолкая и делились планами на будущее.

Ветер с шумом надул паруса, когда мы покинули подковообразную гавань, и берег начал быстро удаляться. Я ещё некоторое время смотрел на остров, как бы прощаясь с ним, а затем уселся возле грот-мачты и принялся прислушиваться к разговору игроков.

- Сколько плыть-то? - спрашивал один.
- 4 часа при попутном ветре, - ответил второй.
- Откуда знаешь?

- На форуме прочёл. Там даже писали, что вечером плыть куда интереснее. Корабль приходит в Раздолье уже в темноте, и когда зажигают фонари в городе, вид открывается просто потрясающий.

- А какая там сейчас политическая обстановка? Знает кто? - спросил парень, облачённый в магические одежды. - Ни щимят наших?

- Каких наших?
- Ну нас, русских.

- Да ты что! Раздолье полностью под контролем "Империи". Тамошний мэр даже пёрднуть боится, опасаясь, что когда он испортит воздух, в это время поблизости может оказаться Коперник. Мне рассказывали, что его советники чуть ли не поселились в мэрии.

- А самого Коперника там нет?

- Конечно, нет. Никто не знает где он. Он постоянно меняет места дислокации. Америкосы и китайцы неслабо на него взъелись.

- Откуда ты знаешь? - спросили у этого всезнайки. - Ты же такой новичок, как и мы.

- Не такой уж и такой, - хмыкнул он. - С тех пор как наши выбили бармалеев из Осомака, все заволновались. Опасаются, что "Империя" пойдёт дальше. Только вот пока не уверены - пойдёт на запад или на восток.

- Полезная инфа. То есть в Раздолье сейчас тишь и благодать?

- Ага. Говорят, что нет лучше места для спокойного роста. Квестов навалом. Локации не загажены игроками, ведь многие всё равно пытаются уйти на запад. Дебилы думают, что там будет легче... Но, поверьте, - вся мякотка у Раздолья. Пока наши ребята захватывают новые территории, в тылу тихо.

Созданы все условия для спокойного роста. Практически на каждом столбу в Раздолье висит воззвание, которое Коперник сочинил сам. Призывает всех не терять времени и быстрее набирать опыт, чтобы перестать быть кормом для западно-восточных акул.

- Ого! А ты, видать, неплохо ориентируешься. Такого на форуме точно нет.

- Верно, нет. Я просто сам с континента. Забанили меня. На чёрном рынке неудачно засветился. Пришлось удалять персонажа и создавать нового. Переплыву океан и меня заберут в клан.

- Неужели сразу в "Империю"??? - неверяще выпучила глазёнки девчушка, с интересом слушавшая весь разговор. Да и все остальные будто замерли. В том числе и я.

- Да вы что шутите? - засмеялся он. - В "Русичах" я был. Может знает кто клан такой? - никто, конечно же, не знал и парнишка слегка расстроился. - Обидно. А мы в первых рядах на Осомак наступали.

- А чё есть места? Я б тоже вступил! - друг за другом посыпались одинаковые вопросы и дальше я уже не слушал. До кланов и клановых войн мне никаких дел не было. Всё это в далёкой перспективе. Но информация про "условия для спокойного роста" намертво отложилась в голове. Раз в Раздолье пока затишье и враг не стучится в ворота, надо воспользоваться моментом и задротить с полной выкладкой. На все 8 часов в сутки, мне дозволенные.

Я покинул интересную компанию, продолжавшую переливать из пустого в порожнее, и перебрался на нос. Там всё было плотно утрамбовано игроками и мне опять пришлось забираться на фальшборт.

- Вон смотрите! Вон она заканчивается! - едва я схватился за канаты, закричал один парень и принялся тыкать пальцем в горизонт.

Кто заканчивается, сначала я не понял. Но затем рассмотрел вдали светло-зелёный, почти прозрачный

магический барьер. Он переливался под лучами солнца, отражая на воду солнечных зайчиков.

- Что это такое? - спросил я, вспомнив, что такое свечение я уже где-то видел.

- Граница безопасной зоны, - ответили мне сразу несколько человек. - Каждый из шести стартовых островов отделяет такая. Но как пересечём - всё. Начинается открытый мир. Можно драку завязать на корабле или в открытый океан прыгнуть. Правда в первом случае, "неписи" посадят тебя под замок и передадут кому следует в Раздолье. За решётку на пару дней точно угодишь. А во втором - все просто посмеются и назовут дураком. Будешь барахтаться пока рыбёшка какая не съест или вечерний корабль не подберёт. Но первый вариант более реальный.

Такое исчерпывающее объяснение всем пришлось по душе и вызвало дружный смех. А я пробыл на носу вместе со всеми аж до момента, когда корабль прошёл сквозь светло-зелёное марево. Ничего не произошло, ничего не изменилось. Но пришло чёткое осознание того, что началась новая игровая жизнь...

...Хоть плыли мы долго, мне было нескучно. Бесконечные морские просторы пришлись по душе. Я лазил по кораблю, изучал снаряжение. Нашёл галюн и засмеялся, когда увидел дырку над водой. Исследовал трюм, посмотрел сколько игроков прячется на второй палубе. Даже попробовал пробраться в капитанскую каюту. Но она была заперта намертво. Рослый боцман прогнал меня оттуда, а потом ещё некоторое время присматривал, будто я шпион какой.

Я подмигнул ему и нашёл себе пристанище на левом борту. Плыли мы уже 3 часа и оставался последний рывок. Рядом болтали две девчонки, собиравшиеся на континенте начать магическую карьеру. Одна хотела идти по пути поддержки, а вторая - стать боевым магом. Я прислушивался к ним вполуха, бесцельно наблюдая за океаном, и уже хотел было дать хороший совет не становиться магами, ведь они не принадлежат расе греллов, как заметил вдали несколько точек. Впереди по курсу и чуть левее к нам навстречу что-то быстро приближалось. Расстояние пока было слишком

большое, но мне показалось, что это корабли. Парусные корабли. Такие же, на котором плыли мы.

- Эй, ребята, смотрите! - я вскочил и вцепился в ванты. - Что это?

За моим указывающим перстом проследили многие. У левого борта возникла толкотня и он целиком стал облеплен игроками.

- Корабли слева по по борту!!! - раздался пронзительный крик вперёдсмотрящего. Он заметил их чуть позже меня, но определил куда точнее - это действительно были корабли, а не точки.

- Что там, ребята?

- Сколько их?

- Что за корабли? - посыпались вопросы от стоявших рядом игроков.

- Не знаю. Сами смотрите. Кажется, я вижу три корабля, - ответил я, прикрывая глаза от солнца. - Видите, у первого, вроде бы, паруса чёрные.

Наш молчаливый капитан-"непись", обычно тусовавшийся у рулевого, услышал мой вопль, достал подзорную трубу, подошёл к борту и уставился вдаль.

- Эх, - разочарованно махнул рукой кто-то рядом. - Полцарства за подзорную трубу.

- Ты только из нубятни. Откуда у тебя полцарства? - резонно заметил кто-то, но к раздавшимся смешкам я не присоединился. Продолжал всматриваться вдаль и всё больше убеждался, что нам наперерез идут корабли. Впереди всех на чёрных парусах шёл такой же трёхмачтовый фрегат, как наш. Чуть поодаль, обступив с двух сторон словно телохранители, за ним шли ещё два корабля. Тоже трёхмачтовые. Но паруса у них были трёхцветные: бело-сине-красные. На фок-мачте - белый, на грот-мачте - синий, на бизань-мачте - красный. Смутные подозрения начали терзать меня практически сразу. Такие паруса я уже видел. Но не в игре, а на "ютубе". В сотнях видео, которые пересмотрел.

- Ни-че-го се-бе! - проблеял в общей тесноте один из игроков. - Неужели "Империя"?

- Что? Откуда?

- Посмотрите! Посмотрите! - закричала девушка-магичка.
- Видите вымпел на центральной мачте? Там золотой двуглавый орёл!

- Неужели действительно "Империя"?

Информация разлетелась со скоростью света. С правого борта игроков словно корова языком слизала. Они попытались пристроиться на левый, но никто не желал уступать козырное место. В итоге большая часть неудачников поспешила удалиться на нижнюю палубу и в трюм. Кто-то очень вовремя вспомнил, что там есть иллюминаторы и толпа мгновенно схлынула.

Тем временем картина перед моими глазами заиграла новыми красками. Мы шли вперёд полным ходом, а тройка кораблей, идущая нам наперерез, тоже не останавливалась. Уже можно было рассмотреть не только цвет парусов, но и цвет вымпелов. И если "имперские" все узнали без проблем, то вымпел корабля под чёрными парусами, узнали ещё быстрее.

- Пираты, - тихо-тихо прошептал один из игроков, но на палубе воцарилась такая тишина, что его услышал каждый.

Да, действительно. Первым плыл пиратский корабль с классическими черепом и костями на флаге. А когда с идущих сзади кораблей раздалось несколько выстрелов и сгустки магии огромных размеров ушли в воду у борта, всем всё стало понятно.

- Они его преследуют, - так же тихо произнёс всё тот же игрок. Он стоял совсем рядом со мной и комментировал каждое событие. - Промахнулись. Наверное, это была объединённая магия. Ни одному игроку в одиночку такое не под силу.

- Да что же такое происходит?

Наши взгляды устремились на капитана, но тот молчал. Продолжал смотреть в подозрную трубу и не сказал ни слова.

Расстояние быстро сокращалось и мы получили возможность наблюдать кино с массой спецэффектов. Магический обстрел продолжился и преследователи немного разошлись в сторону, чтобы пиратский корабль не смог маневрировать. Он пытался, конечно. Скакал на волнах, ложился то на один борт, то на другой. Поднял кливер, такой же чёрный как и остальные паруса, и добавил скорости. Получил несколько зарядов магии в борт и вынужден был повернуть правее. Прямо на нас.

Из-за такого манёвра один из преследующих кораблей немного отстал и теперь спешно пытался вернуть преимущество.

- Ого! А смотрите-ка что там! - заорал кто-то на носу, опираясь одной ногой на бушприт. - Эге-гей! - и замахал рукой, словно приветствуя кого-то.

Человеческая волна вновь пришла в движение и сместилась ближе к носу. Спрессовалась, но разглядела новых незваных гостей. Даже я, тот, который не ломанулся, а выглядывал через головы, рассмотрел.

Солнце светило слева, а потому нам никто не мешал увидеть в небе трёх гигантских птиц. Имея огромный размах, они плавно махали крыльями и уверенно приближались прямо на нас. Заходили с горизонта и держали чёткий строй: две птицы шли чуть впереди и ниже, а одна - над ними. Зрелище было столь завораживающим, что для полного удовольствия мне не хватало лишь музыки Вагнера. Его "Полёт Валькирий" пришёлся бы в самый раз.

- Что-о-о!? Не может быть... - с носа заорал тот самый глазастый парень. - Ребята, это америкосы! Вижу таг "Новус ордо секлорум"!!!

Пока звенящая тишина шла по нашим рядам, я, в течение этих двух-трёх секунд, вспомнил абсолютно всю информацию, которой обладал. Всю информацию про этот клан.

На заре появления "Артении" никаких кланов ещё не было. Никаких сообществ и друзей по интересам. Игроки бегали по стартовым островам, словно дикари, и изучали игру. Изучали, потому что это было открытое бета-

тестирование. Бесплатные энтузиасты искали баги и ошибки. А когда переезжали на континент, проверяли на манекенах и друг друге, как работают умения. Искали клады, бились с рейдовыми боссами. В общем делали всю черновую работу, которую просили их делать создатели игры. И самым активным таким тестером был американец Доу. Джон Доу. (*от англ. John Doe - обозначение мужской особи, когда настоящее имя владельца неизвестно или анонимно*). Он пропадал в игре сутками и, бывало, выносил на форум больше багов и ошибок, чем все остальные пользователи вместе взятые. И заслужил к себе особое отношение со стороны администрации. Никто не знал откуда он, ведь вся личная информация была засекречена и её разглашение могло привести к судебным искам. Возможно, он был никакой не Джон. И, конечно же, не Доу. Но когда старту "Артении" дали зелёный свет, он сохранил за собой оригинальный никнейм, получил в подарок именной плащ с неизвестными бонусами и корону с выгравированной надписью: "элитный тестер". Но кроме знаний об игре, которую он изучил вдоль и поперёк, никаких преимуществ у него не было. Да они были ему и не нужны. Он очень быстро стал на ноги, получив спонсорскую поддержку. Многие любители теории заговора утверждали, что от ГосДепа, но никаких доказательств, конечно же, не было. Джон Доу набрал костяк единомышленников-задротов, создал первый в мире "Артении" клан и назвал его "Novus ordo seclorum" - новый порядок на века. Использовал ту самую надпись, что попадала на глаза каждому, кто брал в руки банкноту в один доллар. В этом несомненно был какой-то смысл и на игровом форуме уже не один месяц мусолили эту тему. Я тоже внимательно её прочёл и был уверен, что загадочный бывший тестер Джон Доу намекает на тотальное доминирование. Но до определённого времени было непонятно - доминирование ли своего клана в частности, или доминирование выходцев с американского сектора в целом.

Всё стало на свои места, когда созданный им клан поставил на поток фарм всех мировых рейдовых боссов. Они убивали их "по откату", даже когда приходилось заваливать телами несчастных игроков. Когда клан заматерел настолько, что никто по уровню и экипировке не мог с ними

конкурировать, началась экспансия. Благодаря активности Джона Доу и сложившейся политической обстановке, американцы катком прошли по западной части континента. Захватили все города от Фритауна на юге до Нортуолла на севере и взяли их под свой контроль. Были остановлены объединёнными силами орков и отброшены, когда пытались сунуться на территорию греллов. В те времена война, как в игре, так и на форуме, шла нешуточная. И лишь вмешательство администрации положило ей конец. Джон Доу к тому времени угрозами и обещаниями привлёк на свою сторону массу союзников. Город Джумани, в который попадали выходцы из Африканского сектора, был полностью подчинён влиянию американских кланов. Кудланд и Ханфилд - захвачены. Западно-Европейская столица Фрайхит, в лице десяти самых боеспособных кланов, поклялась в верности лично Джону Доу. Множество городов были обложены данью. И если бы не появился Коперник в то время, когда появился, возможно, и наш сектор превратился бы в шакала Табаки. Тявкал бы на того, на кого укажет всесильный Шерхан, - на арабов и азиатов.

Арабам, прихотью создателей игры, досталась огромная лесистая территория. Совсем не такая, как на Ближнем Востоке. Разворачивать в бой полки там было не особо удобно, а потому войны шли чисто локальные - за личное господство. А вот у азиатов вкусных локаций хватало. Плюс они ближе всех остальных секторов располагались к царству гномов. Быстро взяли тех в оборот и, к общей выгоде, процветали. Это, конечно же, не осталось без внимания и поговаривали, что Джон Доу и Анатолий Коперник уже не раз и не два встречались друг с другом, в попытках найти общие интересы против трудолюбивых китайцев и потомков самураев. Но, судя по последним новостям, когда "Империя" осуществила гоп-наскок на подконтрольный американцам Ханфилд, с общими интересами как-то не сложилось.

И вот сейчас, когда с носа корабля кто-то заорал как резаный, утверждая, что видит значок клана "Novus ordo seclorum", я понял, что дело плохо. Странный холодок пробежался по позвоночнику. Впервые я испытал чувство

страха в игре. Испытал там, где, в принципе, его не должно быть.

- Что, нахрен, происходит? - вырвалось у меня, а игроки по соседству дружно закивали головами. Видимо, этот вопрос их тоже интересовал. Все на палубе жались друг к другу и пытались что-то высмотреть в облаках.

- Чёрт возьми, - опять подал голос тот глазастый. - Это не птицы. Это драконы!

Я мог бы поклясться, что услышал щелчок множества челюстей одновременно. Я точно, - а остальные возможно - знал, что клан Джона Доу имеет трёх топовых драконов. Драконов ранга "античный". Яйцо, из которого вырос первый, они получили в награду за убийство его мамы - мирового рейдового босса где-то далеко на севере. Второго зафармили в пустыне недалеко от Джумани, как только взяли там всё под контроль. А третьего сам Джон Доу получил в награду за долгий и геморройный квест. Он выполнял его в течение месяца и кроме поздравлений от администрации, получил и яйцо. Я не один раз видел на форуме живописные скриншоты, где троица этих драконов - ледяного, огненного и простого, со змеиной кожей, - вкуче со своими наездниками позировала для фотографов. У них, вроде бы, даже оригинальные имена были, на которые они реагировали, когда их призывали. Но я их не помнил. По правде говоря, даже не запоминал особо. Я просто, так же как и все, был восхищён успехами американского клана и немного завидовал. А когда увидел, как они втроём летят нам навстречу, позавидовал чуть больше.

- Это точно? Ты не ошибаешься? - спросили у игрока.

Но ошибки никакой не было. Парень был прав. Через несколько секунд, когда трио драконов подлетело ещё ближе, рассмотреть наездников на спинах, не составило никакого труда.

Слева по борту раздался странный свистящий звук и все взгляды устремились туда. С отстававшего корабля клана "Империя" в небо ушли два сгустка волшебной энергии. Они искрились, набирали скорость и понятно кто являлся их

целью. Тройка драконов разбила строй и разлетелась в разные стороны. Нагонявший пиратов корабль сбавил скорость, развернулся бортом и тоже дал залп в небо. Но попасть в них уже было невозможно - драконы парили высоко в небе, совершая невероятные пируеты.

Как замороженный я смотрел за недолгой перестрелкой, пока не услышал плеск волн и непонятные крики слева. Пиратский корабль на всех парусах шёл прямо на нас. Я отчётливо видел суесящиеся на его палубе фигурки, какого-то непропорционально огромного человека точно в центре палубы, и ужасающий ростр на носу судна. На меня своими пустыми глазницами смотрел огромный череп из серебристого металла, а под его подбородком крест накрест были закреплены две кости. Этот череп был прямоком направлен нам в борт и расстояние быстро сокращалось.

- Кто-нибудь может мне сказать, почему мы до сих пор не поворачиваем? - задал я вопрос самому себе и принялся растерянно смотреть по сторонам.

- Эй, ало! - какой-то игрок рядом со мной сложил руки трубочкой и заорал, обращаясь к капитану. - Поворачивай, б...!

К нему присоединились и другие и мы вместе продолжали взывать к голосу разума. Но когда до неизбежного столкновения оставалось несколько секунд, я не выдержал. Все как будто впали в ступор и заморожено смотрели на приближающийся ростр. Но я не желал наблюдать. В два прыжка очутился на корме, схватил рулевого-НПС за руку и принялся трясти.

- Поворачивай, мудака!!!

Сдвинуть его с места мне не удалось - возможно потому, что он был 100-го уровня, а я 20-го, - но мой вопль наконец-то вывел из оцепенения молчаливого капитана.

- Право руля! - крикнул он и дёрнулся было к рулевому. Тот среагировал моментально и начал выкручивать штурвал. Я пытался ему помогать, но только мешался под ногами. В полном отчаянии посмотрел, что происходит по левому борту и сразу всё понял.

- Он врежется! - вместо меня, тем воплем, которым планировал завопить я, завопел кто-то другой. В последнюю секунду перед ударом огромная толпа игроков инстинктивно отхлынула от левого борта в попытке спастись. Они кричали и верещали, наверное, сильнее, чем я. Но я их не слышал. Я услышал лишь свой голос и вцепился в штурвал.

- Держи-и-ите-е-есь!!!

В следующее мгновение пиратский корабль протаранил нас ровно посередине.

- Х - Р - У - У - У - У - У - М!

Левый борт не выдержал напора и с ужасным треском прямо из палубы, ломая и круша настил, наружу вырвался металлический череп. Во все стороны полетели щепки, снасти, доски. Но куда страшнее было, когда во все стороны полетели игроки. После удара половину бедняг, которые спешили скрыться, выбросило за борт. Как игрушечные фигурки они кувыркались в воздухе, что-то вопели и размахивали руками. Со звонкими шлепками рушились с высоты в воду, разбрасывая во все стороны брызги.

Вперёдсмотрящий, сидевший в "вороньем гнезде", отправился в полёт и с жутким криком рухнул в океан. Узнать, чем для него всё закончилось, мне не пришлось. Я едва отошёл от удара, чуть не оторвавшего мне руки, и, выпучив глаза, наблюдал за торчавшим из палубы ростром. Он пробил огромную дыру в борту и мне казалось, что этот страшный металлический череп смеётся надо мной.

После катастрофы никто не удержался на ногах. Попадали все. Даже "неписи". А что произошло с теми, кто оставался на нижней палубе и в трюме, даже страшно было представить. Я слышал крики, когда пиратский корабль попытался вырваться из тисков и в трюм хлынула вода. Наше судно накренилось на левый борт и по палубе, словно кегли, покатались игроки.

- Вытащите нас отсюда! - не своим голосом верещала одна из девчонок-магичек, чудом пережившая удар и теперь отчаянно искавшая глазами свою подругу.

- Покинуть корабль! - закричал капитан, вместо того, чтобы попробовать побороться за живучесть. - Шлюпки на воду.

Крен стал ещё сильнее, но пирату так и не удавалось вырваться из тисков. Он застрял намертво. На его борту тоже происходило что-то невероятное. Слышалась красочная морская ругань и обещание вздёрнуть всех на рее. Тот самый непропорционально огромный человек с повязкой на пол лица, закрывавшей глаз, рвал и метал. Хватал за шкуру каждого, кто попадался под руку и отшвыривал в сторону. Приказывал браться за багры и пытаться освободить корабль.

Опираясь на штурвал, я осмотрелся. Рулевой-"непись" отправился в полёт при ударе и теперь, наверное, бултыхался в воде. Но я его не увидел. Я увидел капитана, боцмана и ещё нескольких матросов, которые пытались зацепить канатами вёсельную шлюпку. Шлюпбалку повредило при ударе и теперь, при таком крене, шлюпка буквально распласталась на задранном правом борту. Хватаясь за всё, что попадалось мне под руку, чтобы сохранять равновесие, я пробрался к ним и попытался помочь. Но "моей души прекрасные порывы" остались незамеченными. От меня отмахивались и просили не мешать. И прежде чем я смог ответить им достойно, с носа раздался очередной вопль. Некоторым ребятам удалось не вылететь за борт при ударе и теперь они отчаянно жестикулировали, указывая пальцами в небо. Грот-мачта сломалась и обзор был превосходный, а потому я без проблем рассмотрел всё, что случилось дальше.

Пока пиратский корабль пытался вырваться из ловушки, преследователи из клана "Имерия" не дремали. Они приближались, занимая удобные позиции. Но так же не дремали пилоты из клана "Novus ordo seclorum". Я увидел окружённого огненной аурой дракона, пикирующего, словно бомбардировщик. Ему навстречу вновь улетели два сгустка магии, но он закружился вокруг своей оси и ушёл от попаданий. Завис на пару секунд над кораблём, который преследовал пирата по пятам, выдал длинную огненную струю и рванул вверх. Корабль "Империи" запылал. Огонь охватил его практически мгновенно. Я заметил прыгавших в

воду игроков, рушившиеся мачты, остатки моментально сгоревших парусов. Лопался такелаж и горел вымпел.

Наблюдая за невероятной картиной, я только чудом остался в живых, после того, что произошло потом. Горящий корабль словно вздулся. Как тот воздушный шарик перед взрывом. Потом как-то сжался весь и взорвался. Жуткий грибок светло-голубого дыма устремился в небо. В нём плясали молнии, кружились деревянные осколки корабля, и, словно колесо на тест-драйве, крутился штурвал. Всё я это заметил за ту долю секунды, что у меня была. Мощнейший взрыв высвободил колоссальную энергию. Корабль разнесло в щепки, а взрывная волна ударила в наш левый борт. Я успел заметить как корма пиратского корабля неестественно задралась вверх, а носом он погрузился на глубину. Успел заметить, как сила взрыва ударила в борт, и, прежде чем вылететь с палубы, услышал свой собственный крик:

- Берегись!!!

Меня закружило волчком и я совершенно потерял ориентацию. С трудом сдержал рвотные порывы и через несколько мгновений рухнул в океан. Повезло, что не плашмя. В полёте как-то извернулся и получилось нырнуть "щучкой". Я погрузился в воду и принялся активно работать руками и ногами, пытаясь всплыть как можно быстрее. Когда выгрёб на поверхность, повсюду плавали куски деревянной обшивки, бочки, вырванные из бортов брёвна и даже перевёрнутая вверх дном шлюпка. Наш корабль лежал уже не на левом, а на правом борту и медленно погружался в пучину. Капитана, боцмана и тех, кто им помогал со шлюпкой, разметало. Никого из них я не заметил. Но на самом корабле всё ещё находились игроки. Они карабкались на борт, залезали на ванты и пытались выбраться из воды. Но шансов избежать купания ни у кого не было - корабль продолжал погружаться.

В левом верхнем углу виртуального экрана мигала полоса здоровья. Я скосил взгляд и облегчённо выдохнул. Мне действительно повезло. При ударе о воду я потерял всего лишь половину. И это не так-то уж и много, если вспомнить каким был полёт. Я думал мне точно конец, после такого аттракциона. Но пронесло.

Я выхватил из-за пояса зелье и отправил его содержимое в рот. Восстановился по полной и заметил сообщение, что одежда будет терять свой вид, если продолжу оставаться в ней в воде. Я чертыхнулся и абсолютно всё - даже бандану - отправил в заплечную сумку. Развернулся и быстро погрёб к погибающему судну. Вокруг меня барахтались и кричали десятки игроков. Ругались и даже пытались друг другу мешать в борьбе за любое плавучее средство. Но они-то хоть не тонули. А тем кто оставался на судне, была необходима помощь. Там ещё продолжалась борьба за жизнь и я своими глазами видел насколько испуганы ребята.

Я добавил скорости, но не проплыл и десяти метров, как над головой раздался жуткий рёв. Размахивая огромными красными крыльями и гоняя по воде волны, практически надо мной завис тот самый огненный дракон, который спалил корабль "Империи". Я рассмотрел двух игроков у него на спине и расслышал команды. И как только я их расслышал, сразу ушёл под воду. Не стал ждать того, что произошло в следующую секунду. Загребал руками как ненормальный, погружаясь всё глубже и глубже. Не оборачивался к поверхности, чтобы не тратить драгоценные секунды. Но огненное зарево, враз осветившее подводные глубины, не заметить было невозможно. Едва я услышал команду: "жги!", понял, что будет дальше. Ничего больше добавлять было не надо. И погружаясь всё глубже, думал только о том, останется ли кто живой после такого удара огнём.

Зарево освещало долго и мне пришлось прекратить погружение, когда *"задержка дыхания"* перевалила экватор. Я прошёл точку невозврата и дальше погружаться слишком опасно. Надо всплывать. Усиленно работая руками, я обратил взгляд к поверхности и увидел дождь. Подводный дождь из золотых монет.

Не знаю сколько игроков пережили катастрофу. Я не считал их. Видел очень много тех, кто держался на воде и пытался найти, за что можно ухватиться. Везунчиков всё же было достаточно много. Но с прибытием дракона везение закончилось. Выпадавшее из погибших игроков золото медленно погружалось на глубину. Блестящие монетки окружали меня со всех сторон. Я инстинктивно принялся

хватать руками те, до которых мог дотянуться, и засовывал в кошель. Денег было так много, что я не мог остановиться. И лишь когда оранжевое зарево начало таять и толщу воды пробил луч солнца, я спохватился. Заметил, что осталось меньше 20-ти секунд "задержки дыхания" и рванул вверх. Не отрывал взгляда от секундомера и облегчённо выдохнул, когда выбрался на поверхность. Я начал крутиться во все стороны, пытаюсь обнаружить откуда может исходить опасность, и заметил силуэт удаляющегося дракона.

- Фух, пронесло, - тихо сказал я себе и осмотрелся.

Наш транспортник, видимо, канул в пучине. На поверхности плавали лишь пустые бочки, да полусгоревшая перевёрнутая шлюпка. Пиратский корабль догорал чуть дальше. Он так и торчал почерневшей кормой наружу и медленно-медленно погружался. Возможно, там оставался воздушный пузырь, а потому он не торопился исчезнуть в океане.

Чуть далее продолжалась битва. Второй корабль клана "Империя" всё ещё был на плаву. Вокруг него кружили два дракона - голубоватый и тёмно-зелёный, - а третий - огненный - торопился на помощь. С палубы ему навстречу опять вылетела магия и опять безрезультатно. Огненный дракон ловко увернулся и взял чуть выше. Ледяной дракон в свою очередь дал ледяную струю и даже до моих ушей долетел жуткий треск ломаемой обшивки.

- Проклятые пиндосы! - выругался я как самый настоящий американофоб. Хотя я никогда не испытывал отвращение к американцам и был умеренно-безразличен к их культуре, сейчас готов был каждому из них вцепиться в горло. В голове моей до сих пор сидела та лениво произнесённая фраза: "Жги!". Один из тех, кто оседлал огненного дракона, произнёс это так буднично, будто сжигание людей в игре для него было рутиной. И мне это совсем не понравилось.

Битва вдали всё ещё продолжалась, но корабль "Империи" уже горел. С палубы продолжали отбиваться магией, но драконов опять увели на недостижимую высоту и просто ждали, когда всё закончится.

Краем глаза я заметил какое-то движение в обломках пиратского корабля, и зажал себе рот. Крик чуть не вырвался из моей пасти. Мне показалось, что там были выжившие. Я обнаружил в себе чемпиона по плаванию и "кролём" поплыл к кораблю. Он продолжал медленно погружаться и я отчаянно искал хоть кого-нибудь. Доплыв до наполовину погружившейся бизань-мачты, я забрался на неё и пополз к корме. Но там тоже никого не осталось.

- Эй, есть кто? - тихо произнёс я, осматриваясь по сторонам. Но ответом мне была тишина.

Я вновь спустился в воду и обогнул корабль. Осторожно выглянул из-за борта и чуть не заорал: с десятков игроков 20-го уровня забрались на вторую перевёрнутую шлюпку и не отрываясь наблюдали за финалом битвы. В этот раз корабль "Империи" не взорвался, словно ядерная бомба. Он переломился пополам. Одна часть пылала и тонула. Вторая выглядела будто замороженной и уходила под воду цельным куском. Видимо, драконы обработали её с двух сторон.

- Вот козлы, - прокомментировал кто-то на перевёрнутой шлюпке и я довольно улыбнулся - свои! Это точно свои.

- Эй, ребята! Есть местечко!? - весело крикнул я и меня заметили.

- Ха-ха! Ещё один живой! - замахали они мне руками. - Плыви сюда быстрее!

Но я не успел. Успел лишь спрятаться за бортом тонущего пиратского корабля. Спрятаться потому, что к игрокам стремительно приближался тёмно-зелёный дракон. Два других остались контролировать процесс затопления, а этот поспешил к ним. Я увидел двоих, восседавших в огромном седле на спине дракона, и услышал возмущённый голос того парня, который звал меня.

- Вы чё творите вообще? - произнёс он, когда дракон завис в нескольких метрах над ними. - Мы какое отношение имеем к вашим разборкам? Зачем потопили?

Ники и уровни тех двоих, что сидели на драконе, я не рассмотрел. Заметил лишь, что один из них был в доспехах из

желтоватого металла, с плащом на плечах и с короной на голове. А второй была боевая темнокожая дама со странной причёской и в голубоватой, искрящейся тунике. Парень что-то прошептал ей и она кивнула. Затем привстала в стременах, расставила пальцы и направила на выживших. Что-то в груди моей ёкнуло. Я как будто заранее увидел, что будет дальше.

Безжалостные синие молнии вырвались из её рук и ударили прямо в шлюпку. Разошлись по воде, достигли перевёрнутой кормы пиратского судна и задели бы меня, если бы в это время я не нырнул. Хватался за торчавшие из палубы доски, подтягивал своё тело и погружался всё глубже. Глубже по палубе пиратского корабля. Синее свечение над головой и небольшой периодический урон, от которого уменьшалось здоровье, подгоняли меня не хуже плётки. Я хватался за всё подряд, лишь бы затеряться в почти затопленном корабле. Гнев придавал мне сил. Меня распирало от того, что я увидел. Я увидел казнь. Простую обычную казнь. Вместо того, чтобы помочь, эти охреневшие от собственной исключительности обладатели драконов просто добили тех, кому посчастливилось выжить. И это было так типично, так по-американски...

Я добрался практически до носа пиратского судна и посчитал запас времени. Из 245 секунд, у меня оставалось ещё 150. Благодаря тому парню - не помню уже его ника, - который вовлёк меня в авантюру с жемчугом, я научился не только хорошо видеть под водой, но и задерживать дыхание аж на 4 минуты! Именно это спасло мою задницу в первый раз. И спасло сейчас, когда я успел погрузиться на достаточную глубину, чтобы синие молнии не смогли меня достать. Я видел как они пенили воду на поверхности, как отбивали куски деревянной обшивки от тонувшего корабля. Но прорваться сквозь толщу воды так и не смогли.

Я удостоверился, что здоровье не на критическом уровне и начал потихоньку всплывать. Перебирал руками по искорёженной палубе пиратского корабля, каждую секунду смотрел сколько у меня времени в запасе, и пробирался к корме. Она уже практически полностью затонула и я увидел, как над ней промелькнула тень. Догадаться было несложно, что это за тень, и я понял, что мне нужно убираться отсюда.

Всплывать у корабля небезопасно. Я принялся изучать взглядом поверхность и заметил менее чем в десяти метрах отсюда перевёрнутую шлюпку. Она покачивалась на волнах и могла скрыть меня от чужих глаз. После увиденного я не испытывал никаких сомнений в том, что отправлюсь вслед за остальными, как только меня обнаружат. Потому первоочередной задачей стала задача не дать себя обнаружить.

Я наметил курс и оттолкнулся от борта. Но что-то произошло. Сзади раздался скрежет и непонятное бульканье. Я обернулся и мои глаза едва не вылезли из орбит. Позади пенька сломанной грот-мачты, находился ахтерлюк кормового трюма. Обычно туда загружают товары, когда судно находится в порту. Сейчас этот люк на моих глазах яростно выломал здоровенный мужичара. Он беззвучно открывал рот, словно задыхался, и бросился за мной. Схватил огромной лапищей за ногу и без труда подтащил к себе.

Если бы я мог - я бы заорал. Но под водой система блокировала такую опцию. Я даже не смог рта раскрыть. Просто, выпучив глаза, уставился на ужасную одноглазую рожу. Чёрная повязка закрывала один глаз, а второй смотрел на меня с такой ненавистью, будто это я был виновником всех бед. Но догадываться кто это такой, мне не пришлось. Сразу над чёрной шевелюрой я рассмотрел имя и титул: "*Ugly Heywood - Sea Thunderstorm*". Уродливый Хэйвуд - гроза морей, значит. А ещё выше был его уровень. Уровень 200-й.

Когда я всё это прочёл, единственное моё желание, я сразу и осуществил: задёргался, как попавшаяся на крючок рыба. Затем начал загребать руками и оттолкнул огромную рожу свободной ногой, сбив в сторону повязку. Но вырваться из стальной хватки так и не смог. Непонятная "непись" опять подтянула меня к себе и сжала ногу. Больше времени на раздумья у меня не оставалось. Я находился под водой, нога словно в капкан попала, а секунды продолжали тикать. Времени оставалось всё меньше и меньше.

Я выхватил кинжал из ножен и всадил его "Уродливому Хэйвуду" прямо в шею. Он не пытался защититься, не схватил меня за горло, чтобы в ярости задушить, не сломал ногу

своей лапищей. После удара он словно окаменел. Рука разжалась, пасть раскрылась в беззвучном крике, а по лицу пошли судороги. Его будто корёжило. Голова начала вибрировать, словно после множественных ударов током, и повязка сползла с лица. Из пустой глазницы, куда более страшной, чем глазницы металлического черепа на ростре, выпал небольшой серебристый предмет в форме полусферы и начал медленно погружаться под воду.

Выскочившее сообщение о получении достижения за героическое убийство, я сразу отмёл. Для меня это всё было слишком. Я почувствовал скрежет собственных зубов, машинально схватил предмет, как делал недавно, собирая деньги с павших игроков, и рванул вверх. Почувствовав свободу, сразу поплыл по направлению к перевёрнутой шлюпке. Времени оставалось всё меньше и меньше, но на часы я уже не смотрел. Был до того напуган, что хотел лишь одного: как можно быстрее выбраться из пучины. Я работал ногами как ненормальный и у самой шлюпки обернулся. Непонятный пират Хэйвуд, тот, который гроза морей, уходил на глубину. Широко расставив ноги и воздев скрюченные руки над головой, он погружался. Исчезал во тьме океана, а за ним, словно преданный пёс за хозяином, погружался корабль. Остатки чёрных парусов на единственной уцелевшей мачте колыхались, будто под ветром. А флаг с черепом и костями на рее махал на прощание.

Я добрался до лодки, схватился за деревянную скамейку и подтянул своё тело. Вынырнул, успев за секунду до того, как начал бы терять здоровье. Дышал как загнанная лошадь и резко затих, когда заметил небольшую пробоину в днище. Через неё ко мне проникали не только лучи света, но и голоса незнакомых людей. Я осторожно облокотился на скамейку и попытался осмотреться. Но поток воздуха сверху заставил слезть обратно и закрыть рот: ребята на драконах находились практически над моей головой.

- Всё!? - раздался громкий мужской голос.

- Да, всё! - ответил ему другой мужской голос. - Оба корабля "Империи" уничтожены. Уцелевших добили. А у вас?

- Алиша зачистила. Пират пошёл на дно.

- Да, мы тоже получили сообщение о достижении. Вы его видели?

- Нет. Наверное остался где-то в трюме.

- А это точно? Босса я видел на палубе. А он сам у него был?

- Должен быть. Спай уверял, что информация на 100% правдива. Иначе "Империя" не гналась бы за ним двое суток.

- Что будем делать дальше, шеф!? - спросил кто-то незнакомый, доселе не принимавший участие в беседе.

- Ещё раз всё проверим. Сделаем кружок. Убедимся, что свидетелей не осталось.

- Всё подряд выпаливаем?

- Да, всё по плану. Родж, отправишься потом в сторону их острова и проверишь не ушёл ли кто.

- Окей.

- Майк, ты на "Фаервинде" полетишь в сторону Раздолья. Миль на пять-шесть, не больше. Проверь, что бы ни души.

- Сделаю, Джон.

- А мы с Алишей к точке сбора отправимся. Придётся готовить ныряльщиков.

- Ничего, шеф, поныряем. Отыщем.

- Всё. Давайте за дело, - продолжил раздавать указания всё тот же командный голос. - Маячок скиньте и полетели. И да - шлюпку спалите. Что бы ни следа.

Я всё очень хорошо расслышал и после этой фразы вновь очутился под водой. Извернулся и принялся активно загребать руками. Оранжевое зарево вновь осветило глубины через несколько секунд и только тогда я остановился. Ни жар, ни пламя до меня не доставали, но я очень хорошо видел обугленные щепки, оставшиеся от моего последнего убежища. Если бы не подслушал их разговор, уже сварился бы заживо в солёной океанской воде...

Я задержался под водой по максимуму. Считал секунды, но не всплывал до тех пор, пока не прошёл точку невозврата. Да даже после этого не стал резко подниматься. У меня было 390 единиц здоровья, а значит ещё 7 секунд сверху. Главное, не дотянуть до 8 секунд. Иначе обо всём, что произошло, рассказывать останется только на форуме. Строчить восторженные полотна текста и хвастаться, что здесь побывал. А может не восторженные. Может, наоборот: проклинать тех выродков, которые не дали новичкам добраться до Раздолье по каким-то совершенно непонятным причинам.

Я осторожно высунул голову из воды и осмотрелся. Близо никого нет, но три удаляющихся силуэта пока были хорошо различимы. А дракон, окружённый огненной аурой, так вообще был отлично виден в свете солнца. Я чертыхнулся и выхватил карту. Я точно помнил, что ему поставили задачу отправиться в сторону Раздолья и мне нужны были ориентиры. Карта, подаренная "неписью" в стартовой деревне, в этом месте была бесполезна. Она ничего не отображала кроме меня самого. Меня самого в виде маленькой зелёной точки на пожелтевшем папирусе. Но мне ничего не надо было кроме одного - кроме направления. Прищурившись, я рассматривал удаляющуюся драконью тушу, одновременно сверяясь с картой. Этот непонятный Майк на огнедышащем "Фаервинде" держал строго на север. Я некоторое время смотрел ему в след, выставив прямо перед собой карту. Запомнил в какую сторону мне надо и уже спокойно выдохнул: теперь хотя бы знаю, куда плыть.

Я ещё раз осмотрел бескрайний океан и с грустью отметил, что никому спастись не удалось. Даже "неписей" с обоих кораблей разметало. Никого не осталось... Интересно, а где возродятся те карапузы, которых американцы пожгли? Неужели в Раздолье? Мы же, вроде бы, покинули территорию стартового острова. Выплыли за зону. Или нет? Или появятся там, где были привязаны? У стелы возрождения в столице. И если так, то что они будут делать дальше? Как бы 20 000 за билет уплачены. Неужели придётся собирать по новой?

Я возмущённо фыркнул, потому что двумя руками был против. Я две недели горбатился ради этого чёртового билета!

И если бы меня сожгли как остальных, тоже, наверное, сейчас бы стоял у стелы и матом выражал негодование. Бесился бы и сыпал пеплом на каждую американскую голову. Но мне повезло, наверное, раз я ещё жив. Простой обычный двадцатиуровневый игрок пережил всю эту вакханалию только потому, что когда решил, что охотиться за жемчугом - это прикольно. Прикольно и выгодно.

Я усмехнулся, ведь на самом деле никакой выгоды так и не получил. Ни одной жемчужины даже в руках не подержал. Исключая ту, к которой мне дали прикоснуться. А на счёт прикольно - ну ладно, пускай. Всё же ныряние помогло мне прокачать "дыхалку".

Я вызвал менюшку с часами и вот теперь по-настоящему выругался. Красочно и с матами. Оставалось чуть меньше 4-х часов, дозволенных провести в капсуле, а я находился посреди океана. Никаких следов минувших событий почти не осталось и лишь догоравшая и разваливающая на глазах шлюпка напоминала о том, что здесь произошло. Мне срочно надо было что-то предпринимать. Долбанные американцы, возможно вернутся и, если меня заметят, спасательный круг точно не кинут. Скорее бомбу какую. Так что надо отсюда валить. У меня есть почти 4 часа и нельзя оставаться на одном месте. Надо двигаться. Надо попробовать добраться до Раздолья. Направление я запомнил и надо ему придерживаться. Может, и успею доплыть до истечения времени. Мы плыли три часа. А какой-то парень на судне говорил, что при хорошем ветре весь путь занимает четыре. Сколько километров мы проплыли? Какая скорость у фрегата на полных парусах? Как мне высчитать оставшееся расстояние, если первые два значения мне неизвестны? Что на что умножить?

Я опять выругался, поправил сумку на спине и быстро поплыл вслед удаляющемуся дракону. Точка в безоблачном небе всё ещё была хорошо заметна, и я решил, что она будет моим ориентиром. Пока океан спокойный, пока нет никакого волнения и хищных рыб, надо давить на педали. Буду плыть, пока не утону нахрен или не закончится время. Ведь даже если оно закончится, я останусь здесь, в воде. А завтра смогу зайти в игру и окажусь в этом же месте. Наверное...

Океан действительно был спокойный. Я работал руками не переставая и делал остановки лишь для того, чтобы свериться с картой или передохнуть. Проклятая "усталость" опускалась вниз слишком быстро. 200-300 метров проплыву и приходилось делать перерыв на пару минут, ожидая пока она не восстановится. Хотя у меня было ровно 5 зелий, её восстанавливающих, я берёг их как зеницу ока. Резонно предположил, что путь предстоит неблизкий, и держал на самый крайний случай. Если вдруг что случится и придётся махать руками, как заведённый. Рыба какая приплывёт, или ещё что.

Математик из меня выходил хреновый, когда я пытался сосчитать расстояние. О скорости парусных судов, я знал слишком мало. Когда-то где-то читал, что при попутном ветре такие корабли выдавали 12-13 узлов в час. Но на мою беду, я не мог перевести узлы в километры. И не мог подсчитать, сколько мы проплыли за 3 часа. Но точно знал, что нам оставалось проплыть четверть пути. Одну четвёртую. То есть намного меньше, чем проплыли. И вот эта одна четвёртая вселяла в меня надежду. Полностью выдохнуться и просто утонуть в игровом мире я не могу. Могу хоть 24 на 7 грести, делая перерывы и восстанавливая время от времени "сытность". Единственной проблемой была чёртова общественная капсула и "железный" аккаунт. Благодаря им я не мог проводить в игре больше 8-ми часов в сутки. Система предупредит меня за час до окончания времени, а потом будет напоминать постоянно, чтобы я успел укрыться в безопасном месте. К сожалению, в бескрайнем океане безопасными местами не пахло и если вдруг я не успею, моя тушка в этом океане так и останется. А что с ней произойдёт дальше, узнать можно лишь на следующий день...

Я настолько глубоко погрузился в размышления, что чуть не прозевал опасность. Она пришла с неба и, на моё счастье, дала о себе знать голосом. Возвращающийся огненный дракон зачем-то заверещал и я вздрогнул от неожиданности. Увидел, что он приближается и в панике нырнул в воду. Если бы пилот меня заметил, конец бы стал немного предсказуем.

Под толщей воды было очень темно, но я не останавливался. Погружался всё глубже и глубже. Не дай Бог

меня заметят. Вся моя борьба за выживание пойдёт коту под хвост. Чуть раньше точки невозврата, я замер. Держался под водой и пытался рассмотреть, что происходит вверху. Но ничего не было видно. Я сжал зубы, моля об удаче, и начал всплытие. Вытащил из петли зелье жизни и зажал его в руке. Как только всплыву - сразу всю жидкость в рот! Неизвестно что меня ждёт и надо быть готовым ко всему. Вдруг придётся сразу нырять. А дракон решит поддать огоньку сверху. Так не пойдёт. Я возражаю.

Здоровье пошло вниз громадными скачками в 50 единиц за секунду, как я и ожидал. До поверхности я не успел вовремя добраться, хоть работал ногами, как винт моторной лодки. В отчаянии воздел руку над головой, будто намеревался схватиться за что-то и вырваться из водного плена. Рука разрезала воздух и я наконец-то смог раскрыть рот, чтобы хватануть виртуального воздуха. Шкала энергично мигала и сообщала, что у меня осталось 40 единиц здоровья. Следующего тика, я бы не пережил.

Я сразу выпил зелье и осмотрелся. Волна облегчения накрыла меня, когда я понял, что всё получилось. Прямо по курсу никакого дракона не было. Но он был за моей спиной. Удалялся так же быстро как приближался, а два пилота в седле даже не думали оборачиваться. Я отчётливо рассмотрел спины обоих, но ни ников, ни уровней опять не увидел.

- Да и хрен с вами, - весело сказал я. - Пошли вы. Летите, куда вы там собирались.

Я залез в сумку, достал запечённого виртуального цыплёнка и прямо над водой его приговорил. Даже вкуса не почувствовал. Догнал "*сытность*" до 100% и вымыл руки в океанской воде.

- Странно, - очередная, неожиданно посетившая мысль заставила задуматься. - А что вам вообще там надо было? За чем вы все охотились? Одни преследовали пиратский корабль, другие преследовали преследователей. А в итоге потопили 4 корабля. Ради чего?

Я перестал болтаться на одном месте и опять поплыл. Погрузился в раздумья, ведь до меня только теперь дошло, что дело слишком скверно пахнет. Два корабля "Империи" и 3 дракона "Novus ordo seclorum" сошлись в одном месте. Три единственных дракона, которыми кто-либо обладает в этой игре. И задействовали их в этой, с позволения сказать, операции. Зачем? К тому же этот "шеф" - вот не сойти мне с места - это тот самый Джон Доу! Глава американского клана. Его даже по имени кто-то называл в моём присутствии, не говоря уже о том, что я своими глазами видел корону на его голове. Вряд ли кого-то в "Артении" ещё носит короны. Ну, может быть, только королева греллов. Но она же "непись". Ей можно. Значит, тот парень - точно Джон Доу! Ну просто без вариантов. И вот он собственной персоной на собственном драконе летит над океаном, чтобы потопить два корабля "Империи". Зачем? Наказать "Империю" за грехи её? Окей, наказали. А причём здесь игроки ничтожно малого уровня, которые никому бы ничего не смогли сделать? Разве что просьбами бы замучали, выпрашивая возможность щёлкнуться на фоне драконов. Такими скриншотами потом ещё можно долго хвастаться на форуме. А они без всякой причины просто всех пожгли. Всех. Игроков, "неписей"... Почему им так критически важно было не оставить свидетелей? Свидетелей чего? Что такого супер-страшного произошло?

Ладно, здесь непонятно. Надо попробовать рассуждать чисто с игровой точки зрения. Предположим, что пиратский корабль и главный пират как его олицетворение - это рейдовый босс. Вполне логичное предположение, с учётом того, что кто-то из сидевших на драконе назвал "боссом", кого он видел на палубе. Предположим, "Империя" за ним гналась целенаправленно в надежде зафармить и получить какой-то там лут. Хм, лут. Это тоже логично. Рейдовых боссов фармят исключительно ради лута. Почти всегда... Но неожиданно нагрянули американцы и испортили праздник. Разбили конкурентов, утопили свидетелей, утопили пиратов... Чёрт, утопили-то утопили. Но собирались ли они оставлять его в покое? Там кто-то говорил о каких-то ныряльщиках. Они что, собирались нырять за пиратским кораблём? Или же...

Тут мой крошечный мозг закончил обработку информации. Смог, наконец-то, сложить два и два. Они собирались нырять, чтобы отыскать того самого одноглазого пирата, которой пошёл на дно на моих глазах.

Я ещё несколько секунд тупил, а потом полез в заплечную сумку и извлёк предмет, выпавший из его глазницы. Мурашки пошли по телу от этих воспоминаний и я принялся рассматривать непонятную серебристую полусферу размером с мою ладонь. Прищурился, сосредоточил на ней взгляд и прочёл:

"Неизвестный предмет. Требуется идентификация."

- Охренительно полезная информация, - фыркнул я.

Этот "неизвестный предмет" напоминал крупную серебряную монету. Но только лишь с одной стороны. Она отливала серебром и была гладкой как попа младенца. А другая сторона была словно вздутая. Прямо в выпуклом центре был начертан непонятный иероглиф, а его окружали словно выдавленные пальцами выемки. Я попробовал сжать предмет, но он действительно был из очень крепкого металла. Затем погладил выемки, положил его на ладонь и сдавил пальцами. Они легли идеально и тут опять выскочило сообщение.

"Неизвестный предмет. Требуется идентификация."

- Тьфу ты, твою мать! - сплюнул я. - Да ну нахрен. Не может быть, - я покрутил эту непонятную штуковину в руках. - Ради этой непонятной фигни? Чушь! Наверное, там трюм был полон золота. А у главного пирата, этого Уродливого Хэйвуда, - чтоб его тушу акулы съели - наверное, за пазухой ещё и карта сокровищ припрятана. Чтобы задействовать в такой операции такие силы, цель должна оправдывать средства. Иначе какой смысл? Они же всех малышей положили ради этой цели. Зуб даю, когда вернусь домой, на форуме всё будет залито слезами. С хрена ли такое вообще кому-то должно быть позволено? Прилетели, всех сожгли и даже не извинились. Уроды...

Я спрятал предмет в сумку и дал работать рукам. Всё плыл и плыл, возвращаясь в памяти то к столкновению с

пиратским кораблём, то к молниям из рук чернокожей дамы. Эка она зарядила... То к разговору между американцами, случившемуся пока я прятался в шлюпке. Фраза, произнесённая одним из них, - Джоном Доу, вроде бы, - не выходила у меня из головы. Я всё никак не мог про неё забыть. Ведь в ней содержалось так много полезной информации. Он сказал, что *"Спай уверял, что информация на 100% правдива"*. Спай - это же с английского "шпион", если перевести. Хе-х. Получается, клане "Империя" есть американский "крот". Есть свой шпион. Это логично. Иначе какой шанс, что два топовых клана встретятся посреди океана? Ничтожно малый. Если только одни точно знали, где будут другие. Любопытно. В клане Коперника, который известен своим дотошным подходом к кадрам, есть "крот". Видимо, он не настолько хорош, как о нём рассказывают его почитатели. Ну, может быть, после сегодняшнего возьмётся за ум...

...Через час я совсем заскучал. Я просто плыл, плыл и плыл. Плыл в никуда. Раздражённо тратил зелья, восстанавливающие *"усталость"*, когда мне казалось, что я плыву слишком медленно, ругался и продолжал работать руками. Никакой *"землём на горизонте"* даже не пахло. И что меня расстраивало куда сильнее - птиц в небе тоже не было. А значит, никаких предпосылок к появлению берега тоже.

Но я не останавливался. Гнал прочь пораженческие настроения и не собирался покидать игру, пока не истечёт время. Проще простого сдаться, плюнуть на всё и нажать на *"выход"*. Но мысль о том, что если я брошу персонажа, с ним может произойти что угодно, не покидала меня. Мне очень не хотелось обнаружить себя в чреве какого-нибудь морского чудовища, когда я вернусь в *"Артению"* завтра. Но куда сильнее не хотелось вновь очутиться у гигантской стелы возрождения в городе на острове. У меня вряд ли бы хватило выдержки ещё две недели долбить руду на новый билет. Мало того, что это просто несправедливо по отношению к тем, кому придётся начинать сначала, так ещё получится, что всё потраченное ранее время, потрачено зря. Просто вычеркнуто из жизни. С этим я категорически был несогласен. А потому продолжал плыть, время от времени делая перерывы. У меня

оставалось ещё два с половиной часа и я не собирался сдаваться.

Через несколько минут я сделал ещё один перерыв. Слишком быстро уменьшавшаяся полоса "*усталости*", уже давно меня раздражала. Я дал себе слово, что если выкарабкаюсь, обязательно буду больше внимания уделять "**выносливости**". "**Ловкость**" там или не "**ловкость**", "**харизма**" или не "**харизма**", но увеличивать выживаемость критически важно. И маги не смогут снести с одного заклинания, и плыть мне будет куда легче, если вдруг придётся плавать в будущем.

Я лёг на спину и ждал пока восстановится жёлто-серая полоса. Щурился от солнца, смотрел на безоблачные небеса и просил их о помощи. Мне и так, конечно, сильно повезло по сравнению с остальными, но и заканчивать сегодняшний день посреди океана, тоже не хотелось. Но небеса молчали. Они оставались немые к моим беззвучным воззваниям.

- Да и хрен вам! - закричал я и в ярости ударил руками по воде, подняв кучу брызг. - Я выкарабкаюсь! Я всё равно не могу умереть от жажды. Я буду плыть сколько понадобится и всё равно доплыву! Как бы долго не пришлось это делать! Понятно!?

Но едва я излил негатив, в нескольких метрах левее вверх ударил фонтан. Достиг пика метрах в десяти выше и разошёлся по воде. Я перестал грозить небесам и заметил огромный Y-образный хвост, скрывшийся в воде. Судорожно сглотнул, а затем рассмеялся.

- Только этого мне и не хватало.

Оставаться на поверхности и молиться, чтобы меня не схватили за ногу и не утащили на глубину, смысла не было. Мольбы бы всё равно не спасли. Я выпил последнее зелье, восстанавливающее "*усталость*", вырвал кинжал из ножен и нырнул. С кем бы не пришлось сражаться, я всё равно буду!

Огромный глаз размером с автомобиль я увидел метрах в пяти перед собой. Чёрный зрачок уставился на меня и внимательно изучал. Колоссальная туша, которой принадлежал этот глаз, держалась почти у самой

поверхности. Хвост медленно то опускался вниз, то поднимался вверх, а продолговатая пасть, в которую без особых усилий мог вместиться одноэтажный особнячок, открывалась и закрывалась, словно прокачивала воду.

Очертания огромного млекопитающего показались мне до боли знакомыми и на секунду я даже расслабился. Хотя китов я никогда в жизни не видел, страха перед ними не испытывал. Даже перед такими гипертрофированными. Даже в виртуальной реальности. Я помнил, что людьми киты не питаются и острых зубов в его пасти тоже не наблюдалось.

Я убрал кинжал обратно, ведь он ничем не смог бы мне помочь, и смело поплыл навстречу глазу. "*Кит обыкновенный*" 250-го уровня - как я уже успел прочесть над его тушей - воспринял мой манёвр неоднозначно. Его зрачок сузился, тело резко извернулось и хвост поднял из глубины огромный пласт воды. Прежде чем я успел что-либо понять, меня будто что-то ударило снизу. Я вылетел на поверхность, словно торпеда из подводной лодки, и отправился в полёт. Успел лишь проорать о том, сколько бы сашими нарезал из этой чёртовой селёдки, если бы мог, и рухнул в воду. Только успел оценить масштаб повреждений и торопливо вылупить зелье здоровья, как вновь отправился в полёт. Проклятый кит, видимо, воспринял такого малыша как я за угрозу своей жизни и решил, что не сдастся просто так.

Я опять упал и ушёл под воду. Потерял почти всё здоровье, заметил приближающегося кита и понял, что вот он конец. Зелье в откате и ещё одной такой подачи я не переживу. Я заработал руками и ногами и успел отплыть в сторону, прежде чем кит не выпрыгнул из воды, создав большую волну, по которой мне потом пришлось скользить на спине. Он перепрыгнул через меня и шлёпнул хвостом напоследок. К счастью, удар прошёл мимо, но меня вновь отбросило в сторону.

- Твою мать! - заорал я отплёвываясь. - Ватерполист хренов! Я тебе не мяч! Проваливай.

Кит словно услышал меня. Над бурлящей поверхностью появилась его удлинённая морда, показался глаз и начал мне

подмигивать. Я встряхнул головой, чтобы удостовериться, что это мне не показалось, и замахал на него руками.

- Кыш! Кыш! Чеши давай. Ты таких как я не ешь.

Двухсотпятидесятиуровеньный кит, видимо, решил окончательно убедиться, ест он таких или не ест и подплыл ближе. Его огромный зрачок оказался на расстоянии вытянутой руки и мне стоило огромных усилий не прикоснуться к нему. Затем он выпустил ещё одну огромную струю из лёгких и начал медленно погружаться. Стараясь не делать резких движений, я тоже нырнул и смотрел, как он исчезает в глубине. Опускался всё ниже и ниже и, наконец, слился с темнотой.

- Рассказать кому - не поверят! - произнёс я, когда вынырнул. Руки слегка подрагивали от увиденного, а потому для того чтобы выпить последнее 5-е зелье "жизни", пришлось приложить определённые усилия. Я опять восстановился до максимума и понял, что больше спастись мне нечем. Остались лишь зелья "маны". Но от них нет никакой пользы. - Да уж, - прокомментировал я, изучая запасы. - Не очень умно я поступил. Деньги же были. Надо было лучше соображать, что брать, а что не брать.

Я отправил зелья обратно и вновь принялся крутить головой во все четыре стороны. Направление я опять потерял и пришлось ориентироваться по карте.

- Два часа пятнадцать минут ещё страдать, - я спрятал карту и подсчитал время. - Этот чёртов день тянется так долго, словно целый месяц. Я уже насмотрелся столько... Что за?

Мне показалось, что вдали что-то мелькнуло, но набежавшая лёгкая волна перекрыла обзор. Я встряхнул головой и потёр глаза. Мне показалось, или как? Это мираж, или что? Не знаю как далеко, но мне показалось, что я увидел парус. Одинокое белеющий парус в тумане океана голубом...

Я опять встряхнул головой, потому что всё ещё не мог поверить, что это не видение, и замер. Это действительно было не видение. Там действительно был парус. Одинокий белый парус установленный на небольшой лодчонке.

- Э-э-э-э-э-э-э-э-й!!! - как ненормальный заорал я и принялся размахивать руками. - Э-э-э-э-э-э-эй!!! Спа-си-те! По-мо-ги-те!.. Лё-ли-к!!! - добавил затем и выругался, понимая, что нервы начинают сдавать.

На лодке, наверное, меня не услышали, ведь курса она не поменяла и продолжила двигаться перпендикулярно.

- Эй!!! Ау!!! Слышите меня!? Я здесь!!! - я принялся выпрыгивать из воды, словно тюлень в погоне за сладкой рыбёшкой, и размахивал руками. - Помогите!

Но помогать мне никто не спешил. Потому пришлось это делать самому. Я точно знал, что без остановки могу проплыть метров 300. Потом "*усталость*" спустится к нулю и мне придётся остановиться. И за это время я должен успеть сократить дистанцию, достаточную для того, чтобы мой крик услышали.

Никогда я не плавал так быстро. Ни до, ни после. Ни в реальном мире, ни в виртуальном. Ногами работал так, что мне могли позавидовать все профессиональные велосипедисты планеты. Я держал парус в поле зрения и, пока плыл, заметил, что лодка тоже двигается. Практически на полной скорости, она шла мне наперерез.

Через несколько секунд расстояние между нами заметно сократилось и я понял, что пора. Жёлто-серая полоса быстро приближалась к нулю и потом бы несколько минут восстанавливалась до максимума. Кто знает, как далеко бы тогда уплыла лодка.

- Э-э-э-э-й! - вновь закричал я и принялся размахивать руками. - Я здесь! Смотрите сюда! Я тут! Ау!!!

Моя вопль пошёл гулять над водой и я заметил в лодке человека. Или даже двух. Они выпрямились и застыли, словно к чему-то прислушиваясь.

- Да-да! Я здесь! - заорал я. - Да, вот он я! Плаваю один в океане! Да-да-да, - добавил потом, когда понял, что меня наконец-то заметили. - Вы не слепые! Вам не показалось! Я здесь! У-ха-ха!

Последнее радостное "у-ха-ха" означало, что меня действительно заметили и изменили курс. На руле, видимо, сидел третий. Он повернул лодку, а двое других принялись что-то вытворять с парусом. Я совсем не моряк и ни черта в этом не понимал, но даже мне стало понятно, что они пытались поймать ветер.

- Да, верно! Плывите сюда! Я тут! Спасите меня! - я вновь принялся выпрыгивать из воды по самый пояс. Затем притих и прошептал. - Неужели? Не-у-же-ли? Не может быть, чтоб я выкарабкался.

Те двое, которые поправляли парус, уселись на вёсла и дружно вспенили воду за бортом. Добавили скорости и скоро я перестал махать руками. Они шли точно на меня. Притормозили, когда оказались рядом, и светловолосый мужик с курчавой бородкой протянул мне руку.

- Хватайся, хватайся, горемыка. Вытащим тебя.

Я не стал заставлять себя упрашивать, схватился за его широкую мозолистую ладонь и в следующее мгновение оказался на жёстких сетях, сложенных на дне лодки. Облегчённо выдохнул и мысленно поблагодарил небеса за то, что меня услышали. Пережить кораблекрушение, пережить атаку с воздуха и не попасть в пасть какому-нибудь подводному монстру... Без помощи небес тут никак не обошлось.

Улыбаясь, как дурак, я сел и впервые рассмотрел своих спасителей. Мужиков действительно было трое. Один подтягивал парус и смотрел на меня. Второй, который помог забраться, добродушно улыбался, понимая, что совершил доброе дело. А третий вцепился в руль, грозно свёл брови и внимательно смотрел. Все трое выглядели весьма любопытно: одинаковые курчавые бороды, носы картошкой, голубые глаза, широкие скулы. Они были походи друг на друга как близнецы. Только тот, который сидел на корме, выглядел куда старше. Его борода почти вся поседела, а в таких же голубых глазах, как и у остальных, просматривалось недоверие и подозрительность.

- Спасибо... мужики, - поблагодарил я их, как только немного оклемался. Немного задержался при произношении слова "мужики", потому что пытался сообразить, как лучше всего называть незнакомых "неписей". Хоть над их головами никаких имён не было, 100-й уровень я рассмотрел сразу над двумя. А над тем, кто сидел за рулём, - 150-й. - Спасли мне жизнь.

- Ты откель здесь взялся, "пришлый"? - прищурился старший и решил, видимо, сразу взять быка за рога.

- Батя, - недовольно скривился тот, кто мне помогал. - Видишь, он же только из воды выбрался. Дай дух переведёт.

- Цыц мне тут! - отмахнулся тот. - Не влазь, - и спросил у меня. - Ты корабля, что ли?

- С корабля, - сразу согласился я и закивал головой.

- А остальные где?

Над этим вопросом я задумался. Он что же, знает что тут корабль ходит по маршруту, раз интересуется "остальными"? Откуда он может про него знать? Кто эти "неписи", вообще?

- Наверное, пошли на корм акулам, - добавив в голос нотку сожаления, сказал я.

- На корм акулам? Неужто в наши водах они завелись? - испуганно воскликнул мужик у паруса и посмотрел на грозного бородача.

- Цыц! - сказал тот и показал кулак. - Это "пришлые" так выражаются. Чай не один раз уже слышал... Утопли, значит? - вновь повернулся он ко мне.

- Да. Наверное, утопли.

- А ты как же? Все утопли. А ты?

- А я выкарабкался. Плаваю хорошо, значит.

- Давно плаваешь?

- Пару часов, вроде как.

Бородатый сынишка на вёслах присвистнул.

- И как тебя только хагрил не учуял, - удивлённо произнёс он. - Он вашим тут спасу не даёт. Даже порыбачить "пришлые" не могут спокойно...

- Цыц, отроки бестолковые! - опять рывкнул папаша, привстал и принялся осматриваться по сторонам. - Беду накликаете! Не хватало нам тут хагрила.

- Что за хагрил? - удивлённо спросил я. - Кит, что ли? Кита я видел.

Все трое задумчиво обменялись взглядами и меня это уже начинало нервировать.

- Скажите, а вы кто? Как вас звать-величать? Кого мне благодарить за чудесное спасение?

Папаша поёрзал немного, прежде чем кивнул головой своим, как оказалось, действительно сыновьям.

- Я - Берислав, - сказал тот, кто меня вытащил и протянул здоровую ладонь. - Это - Радосвет. А то батя наш - Градимир.

Я пожал протянутую руку, с облегчением поняв, что слышу самые натуральные славянские имена. Я хоть в игре не разбирался особо, но точно знал, что американцы и южнокорейцы - создатели "Артении", - когда заселяли континент "неписями", награждали их именами, которые бы были более привычны уху, прибывающих сюда игроков. Решили, что в Раздолье и прилегающих землях будут жить славяне. С типично славянской внешностью и именами. И никто, в принципе, против ничего не имел.

- Очень приятно. Вы меня спасли, - я благодарно кивнул каждому, отметив, что над их головами действительно появились имена. - Если бы не вы, болтался бы в океане до самого вечера...

- Или до прихода хагрила, - подобие улыбки исказило лицо папаша Градимира. - Сие более вероятно.

- А вы рыбаки, да? - спросил я его сына.

- Рыбаки. А как же!

- А сами откуда? Из Раздолья?

- Не-е-ет! В город мы ни ногой, - простодушно ответил он.
- Только с батей на торжище, если. А так - нет.

- А меня можете туда доставить? Это далеко?

- 20 километров. Не меньше...

- Как это доставить? - возмущённо перебил Берислава отец. - Нам до вечера хотя бы садок рыбы наловить надо, чтобы деревня не голодала. Как наловим, так и пойдём назад.

- А это долго? - спросил я и бросил взгляд на часы. Хотя я уже был в безопасности, время продолжало таять. И вылететь из игры, находясь, в этой лодке, я так же не хотел, как и в океане. Кто его знает, на что способны эти деревенщины.

- Если бы тебя не выловили, "пришлый", справились бы куда быстрее, - недовольно сказал он. - Сидим тут с тобой, время теряем.

- Спасли жизнь человеку - это значит теряете время? - удивлённо спросил я. Этот грозный папаша начинал мне не нравиться. Смотрит, будто я у него каждый день краюху хлеба отбираю.

- Да! - раздражённо воскликнул он. - Спасли жизнь одному, а значит вас на одного больше в нашем мире стало. Житья от вас нет, "пришлые".

Мне стало совсем неловко, хотя я ничего плохого не делал. Поблагодарил от всей души, спасших мне жизнь. Как и положено. Что я мог ещё сделать?

Я сообразил сразу что. Открыл кошель на поясе и полез за золотом. Система вежливо подсказала, что у меня в наличии 523 золотых и я застыл на месте. Как это 523? Я же точно помню, что после неудачного посещения арены у меня оставалось 321 монета. Откуда остальные?

Я шлёпнул себя по лбу, вспомнив, как пылесосил золото под водой, когда десятки, а может и сотни игроков были испепелены драконом. Тогда я собирал всё подряд и не думал ни о чём другом. И очень неплохо пополнил свой бюджет.

- Возьмите в благодарность, - я сжал жменю золотых в руке и протянул самому адекватному из этой троицы -

Бериславу. Он удивлённо посмотрел на свои ладони, а потом - не менее удивлённо - на папашу.

- Что ты смотришь? - недовольно буркнул он. - Неси сюда скорее.

Пока он, словно неуклюжий увалень, перебирался на корму, осторожно сжав ладони перед собой, я обратился к его братцу.

- Так далеко до города-то?

- Мы в город не пойдём ни за что, - ответил он, внимательно наблюдая за тем, как брат и отец рассматривают деньги.

- Так а вы откуда тогда?

- Из Рыбачье. Деревушка такая на самом берегу. А чево?

- Мне нужно как можно скорее попасть на сушу. Довезёте?

- У бати спроси. Я-то чё?

- Что там "пришлый" от тебя хочет? - поспешил поинтересоваться отец, но вместо него ответил я.

- Уважаемый... э-э-э... Градимир, - очень вовремя я вспомнил его имя. - Не подвезёте ли меня в деревню? Мне очень нужно на континент.

- Куда-куда?

- Морская болезнь у меня начинается, - брякнул я. - Мне нужно туда, где опора под ногами не шатается.

- Сказал же - пойдём как садок наловим.

- А долго плыть-то?

- Часа два под парусом. А то и боле.

Я не сдержался и смачно выругался. И мне было наплевать, поняли они меня или нет. Тикающие часики на виртуальном экране заставляли меня нервничать.

- А если сейчас отплывём? Успеем за 2 часа?

- "Пришлый", мы никуда не собираемся отплывать, пока не наловим рыбы. Да, ты дал нам немного денег. Спасибо тебе за это. Но за них многого не купишь.

- Я отдам вам всё, что у меня есть, если прямо сейчас повернём к берегу! - сразу сориентировался я. Мне показалось, что именно это он хочет от меня услышать.

- Всё?

Я переступил через скамейку, обошёл мачту ялика и едва не столкнул удивлённого сына в воду. Он еле удержался и свалился на дно лодки.

- Подставляйте руки, добрый Градимир, - произнёс я, надеясь, что он услышал нотку ехидства в моём голосе. Затем полез в кошель и принялся накладывать золотые монеты. Считать мне не приходилось - система делала это за меня, - но когда я остановился, у меня их осталось ровно 23. Общей суммой я ему отгрузил ровно 500 золотых.

Папаша молча наблюдал за процессом, не сказав ни слова. И лишь его отроки за моей спиной сдавленно хрюкали.

- По рукам, добрый Градимир? - спросил я, когда процесс завершился. - Мне нужно очень срочно. Доставите к себе в Рыбачье?

Градмир молча убрал золото в свой кошель. Затем почесал грязную макушку и, наконец-то, изрёк.

- Я тебя благодарю, "пришлый". Этого более чем достаточно, чтобы мы ни в чём не нуждались на протяжении многих дней. Ты неожиданно оказался весьма учтив и благороден. И весьма щедр. Мы с сыновьями отвезём тебя на берег, - он привстал и отвесил мне низкий поклон. А затем принялся отдавать команды детям, чтобы те поднимали парус, ловили ветер и садились на вёсла.

А я в это время читал абсолютно новые для меня системные оповещения.

Получен 1 балл личной репутации с неигровым персонажем Градмиром.

Репутация: 1/25.

Получен 1 балл личной репутации с неигровым персонажем Радосветом.

Репутация: 1/25.

Получен 1 балл личной репутации с неигровым персонажем Бериславом.

Репутация: 1/25.

Эта была та самая репутация, о которой я ранее прочитал, подняв "харизму" до 10. Впервые я получил нечто такое и моментально в моей голове всплыла знаменитая фраза - деньги решают всё. Что в реальном мире, что в нереальном. Их любят и там, и здесь. И открывают они любые двери.

Довольный Градимир пересадил меня на нос, чтобы я не мешался под ногами, вернулся к рулю и подгонял своих "нерадивых" сыновей. Они, правда, работали вёслами за четверых, но его это не волновало. Он иногда правил парус и покрикивал, чтобы те налегали сильнее. А я сидел впереди и впился взглядом в горизонт. Поглядывал на тающее время и высматривал полосу берега. Но несмотря на то, что плыли мы быстро, ни этой полосы, ни даже птиц, которые бы сообщали, что мы приближаемся, я не увидел...

...Время неумолимо продолжало свой бег, а я нервничал всё сильнее. Пошёл отсчёт последнего часа, о чём сообщила мне система, а берегом так и не пахло.

- Далеко ещё? - спросил я, сидя как на иголках. Я слишком много увидел, я слишком много пережил, я слишком много потратил, чтобы остановиться в шаге от финишной черты и не пересечь её. - Долго ещё плыть?

- Нет, - спокойно ответил Градимир. - Скоро прибудем. Большая часть пути позади.

Я притих, но не забыл выругаться сквозь зубы. Надеюсь, эти клоуны меня не обманывают. Надеюсь, выклянчив все деньги, действительно доставят по назначению. Репутация там, или не репутация. Может, 1 из 25 - это ничто? И чтоб они меня действительно не обманули, надо хотя бы 10...

Я немного успокоился через несколько минут, заметив на горизонте желтоватое свечение. А когда мы приблизились ещё немного, смекнул, что это свечение уж очень похоже на то, которое я видел, отплывая из столицы острова. Так же переливалось магией, блестело в лучах, пуская солнечных зайчиков. Только там это свечение было светло-зелёным, а тут ярко-жёлтым. Но поразмыслить над этим я не успел. Рассмотрел что-то на горизонте, вскочил, радостно вскинул руки и заорал:

- Земля! Земля!!! Я вижу землю! Ур-р-ра!!!

Спихватился, когда чуть не упал в воду, и вцепился в борта.

- Там земля! - повернулся я к молчаливому семейству. - Я видел там деревья!

- Мы почти прибыли, "пришлый", - сказал Градимир. - Незачем так кричать. Скоро будем в деревне.

- Легко тебе говорить - незачем кричать, - себе под нос пробурчал я и опять посмотрел на часы. Оставалось немногим больше 20-ти минут. - А можно поднажать? Киньте пару дров в топку, что ли...

Как моя ирония, так и моя просьба остались без ответа. Папаша продолжал править, а сыновья без устали гребли. Гребли и даже не вспотели. Брызги от вёсел попадали на меня постоянно, но я обратил на это внимание только сейчас. И только сейчас заметил, что сижу практически голый. В трусах и ремнем на поясе. Я мысленно дал себе по шее за то, что голяком торговался с "неписями", - авось одетым они помогли бы мне бесплатно - и быстро экипировался. Поправил кинжал в ножнах и заметил хмурый взгляд Градимира.

- Ты ж не душегуб какой? - поинтересовался он, внимательно меня изучив.

- Нет, не душегуб, - сказал я и еле сдержался, чтобы не добавить "Пока не душегуб". Пока не выберу класс и не пройду специализацию, по крайней мере. А там посмотрим...

...За 10 минут до конца срока жжение в моей заднице достигло апогея. Я гнал гребцов, словно скаковых лошадей. Берег приближался слишком медленно, и мне казалось, что я не успею самую малость. Мы обогнали пару похожих лодок, спешивших вернуться домой, и спугнули каких-то купальщиков. То ли "неписей", то ли игроков. Я так и не успел разобрать. Всё моё внимание было сосредоточено на берегу. Он приближался, а я забрался на нос и был готов соскочить, только лодка коснётся песка. Время продолжало уменьшаться и системные напоминания в конец меня выбесили. Каждую минуту приходило сообщение, предлагавшее укрыться в персональных апартаментах до истечения срока.

- Поднажмите же, ну! - заорал я, когда осталось пять минут. Спрыгнул на берег, когда нос лодки в него вонзился и когда оставалась минута тридцать. Бросил за спину лишь короткое "спасибо", отмахнулся от оповещения об ещё одном достижении и дал по газам. Перепрыгивал через расставленные повсюду сети, обегал растерянно смотревших на меня "неписей" и крутивших у виска игроков, которые, видимо, тут тусовались чисто из-за квестов. Врезался в одного из таких и схватил за шкуру. Парень 27-го уровня растерянно посмотрел на меня.

- Где тут склад!? - заорал я ему прямо на ухо. - Склад где!?

- Там. Сразу возле дома старосты, - еле выдавил он из себя и показал в сторону возвышающейся прямо в центре деревни стелы.

Я отпустил его и врубил пятую скорость. Завыл, когда заметил, что таймер начал отсчитывать последнюю минуту, и дико озираясь по сторонам, в надежде увидеть переливающийся радугой барьер.

Когда оставалось 20 секунд, я его заметил. Чуть не споткнулся об игрока-торговца и накрыл бедолагу трёхэтажным матом. Не замечая перед собой никого, пересёк крошечную деревенскую площадь, повернул направо у стелы и, вместе с системой считая секунды, побежал прямо к барьеру. Выставил перед собой руки и на полной скорости залетел в него щучкой. Растянулся на деревянном полу и

бешено захохотал. Успел! Я успел! Это просто что-то невероятное! Я пережил катастрофу и все остальные ужасы сегодняшнего дня, добрался до деревни и успел спрятаться на складе. Наблюдая за последней секундой на таймере, я облегчённо прошептал:

- Я на континенте.

Глава 11

Я услышал как отъезжает в сторону плексигласовое стекло и открыл глаза. Яркий свет заставил меня зажмуриться, а мощный зевек едва не разорвал рот.

- Фу-у-ух, - выдохнул я. - Ну и денёк, - затем приподнялся на локтях и свесил ноги с капсулы. Сегодня мне дали ту, что находилась на 4-м ярусе и следовало быть осторожнее.

- Спускайтесь аккуратно, пожалуйста, - снизу помахал рукой администратор. - Ваше время истекло.

- Да, я знаю, - ответил я. - Сейчас только приду в себя немного. Такого насмотрелся сегодня - мама не горюй!

- А где вы были? - поинтересовался он и я немного удивился. Обычно эти молодые работники совсем не интересовались тем, как прошёл день у пользователей на "железных" аккаунтах.

- Э-эх! - под недовольным взглядом парня я спрыгнул вниз словно молодой спортсмен и махнул рукой. - Впечатлений - масса! В кораблекрушении побывал!

- В каком кораблекрушении? В том самом?

- В каком том самом? - удивился я.

- Да тут на игровом портале будто бомба взорвалась, - произнёс он и вернулся на рабочее место к своим 6-ти мониторам.

Я последовал за ним посмотрел через плечо.

- Вот, смотрите, - он небрежно указал пальцем на экран и принялся крутить колесом мышки. - Как с цепи сорвались.

Наперебой твердят, что так нельзя и требуют компенсации. Тема за темой.

- Кто утверждает? - спросил я и пробежался взглядом по строчкам.

- Игроки, - ответил администратор. - Жалуются, что драконы "Новус ордо секлорум" уничтожили их корабль. Скриншоты лепят и видео выкладывают. И это правда - я уже сам посмотрел. Действительно дракон спалил всех нубов. Но ещё и "Империю", представляете!

- Да я своими глазами это видел! - незамедлительно похвастался я. - Я там тоже был, - и улыбнулся, когда увидел в его глазах зависть. - Было круто.

- А видео снимали? А то я бы сейчас с вашего аккаунта скачал быстренько.

- Нет, извини, не снимал. Там было так жарко, что я даже об этом не подумал, - разочарованно произнёс я, осознав, что у меня о той битве ничего на память не осталось.

- А правду говорят, что в транспортник с нубасами врезался пиратский корабль?

- Верно, - подтвердил я. - И я был одним из этих нубасов. Сидел в первых рядах!

- Классно. Завидую... А что, реально то был мировой рейдовый босс с Острова Пиратов на севере? Гроза Морей который?

- Не знаю, я не рассмотрел его имени, - тихо прошептал я, когда до меня дошло, что капитан пиратов не просто рейдовый босс, а Мировой Рейдовый Босс. Тот, на которого надо собираться всем миром, чтобы завалить... А я его кинжалом в горло...

Я встряхнул головой и засобирался. Срочно домой и форум изучать! Парень говорит, что темы рождаются одна за одной, а значит нытьё стоит такое, как я и предполагал. Срочно домой!

- А как вы далеко были от эпицентра взрыва!? - крикнул он мне вдогонку. - Видели, как взорвался корабль "Империи"!?

- От этого взрыва я вновь очутился на острове! - прокричал я ему в ответ и успел заскочить в лифт, прежде чем двери закрылись. Пусть думает, что я утонул вместе со всеми. Меньше вопросов потом будет задавать...

Я купил в киоске по дороге пару "пломбиров", заскочил домой и запустил компьютер. Развалился на кресле, залогинился на форуме и принялся читать.

В разделе *"Игровые События"* было жарко. Каждая новая тема, - а рождалась она со скоростью одна в минуту - повествовала о печальной судьбе того или иного игрока 20-го уровня, который волею судеб очутится на проКлятом корабле. Каждая тема дополнялась визуальным рядом в виде короткого видео или красочного скриншота. Операторы погибали то от удара об воду, то от столкновения с пиратским кораблём, то от огненного вихря с небес. То пираты-НПС, непонятно как забравшиеся на перевёрнутый корабль, косили выживших малышей, пока и их не спалил дракон.

- Ничего себе! А это я пропустил, - расстроено пробурчал я, а затем захохотал как ненормальный, тыча пальцем в монитор, когда увидел себя. Я попал на камеру какого-то бедолаги, бежал по палубе, размахивал руками и что-то кричал. Сходство со мной реальным было просто поразительным. Пропорции тела, черты лица - всё совпадало идеально. На секунду я почувствовал себя киноактёром, когда в кадре схватился за штурвал. Но перекошенная от страха рожа, улыбки больше не вызывала.

Я принялся листать вниз, заглядывая в каждую тему, и в каждой смотрел есть ли скриншот или видео. Если их не было, я её пропускал, не желая читать почти одинаковые истории или одинаковое нытьё. Кто-то материл американцев на чём свет стоит. Кто-то жаловался - и я вполне был с ними согласен, - что теперь придётся вновь плыть на континент и опять тратить 20 000 золотых. А таких денег у многих не было. Да и те, у кого были, тоже не горели желанием платить повторно.

"Что думает предпринимать администрация игры по этому поводу?" - резонно вопрошал игрок, создавший тему *"Компенсация от администрации"*. - *"Такой "ивент" нам не*

нужен. Когда на тебя, едва достигшего 20-го уровня, налетают сразу и "неписи", и чёртовы нагибаторы игрового мира, то в гробу мы всё это видели!" - писал он, говоря сразу за всех. - "Я, например, неделю копил на билет. Всё чётко оплатил и уплыл. Но не доплыл, как было обещано. Почему другие доплыли без проблем, а я, и сотни таких как я, нет? В чём прикол? Почему "Империя" и "Новус ордо..." оказались там? Почему именно там завязали бой? И причём здесь мы? Администрации стоит задуматься. Ведь это нечестно по отношению к новичкам.

П.С. Требую вернуть деньги за билет. Ведь мы всё равно опять очутились на острове и теперь придётся плыть по новой."

Под этой темой стояла куча "лайков", ведь её создатель оказался самым адекватным из всех. В других темах ребята были куда более категоричными и нецензурными. И требования там звучали куда требовательнее.

Я прикончил один "пломбир", сразу развернул второй и утонул в теме: *"Делимся впечатлениями"*. Там местные жители ведали свои истории. Кто-то пошагово рассказывал, как очутился на судне, как плыл, как увидел корабль на горизонте. Рассказывал о случившемся затем и завершал рассказ своей героической гибелью от молний из рук темнокожей девчонки. Оказывается, её звали Алиша Черри и она достигла 209 уровня. Являлась на данный момент самым высокоуровневым магом в составе американского клана и обладала несколькими АОЕ-умениями. Прилагалась её игровая фотография во всей красе, а снизу комментаторы добавляли кое-что матерное от себя.

Некоторые рассказывали про кошмары, которые пришлось пережить в запертом трюме, когда после удара мало кому удалось выбраться наружу. Кто-то выложил запись взлетевшего на воздух корабля "Империи" и ужасной взрывной волны, которая всех разметала. Я поспешил добавить от себя: *"Ага, видел! Корабль с левого борта перевернуло на правый"*, и принялся листать дальше. Принял активнейшее участие в переписке между теми, кто оказался в воде после столкновения и делился впечатлениями о том,

когда над головой завис огненный дракон и всех спалил. Правда я не уточнил, что выжил при этом. Но рассказывал всем, что видел, как на глубину уходят золотые монеты. Меня спросили: *"Собрал ли я что?"*, но и от ответа на этот вопрос я воздержался. Почти все деньги я раздал и возвращать что-то кому-то, даже если бы потребовали, было нечего.

Затем, так же активно, я отписывался в теме, где хулили "проклятых пиндосов". Такие темки возникали чуть ли не каждый день, но сегодняшний день был особенным - сегодня было за что хулить. От себя я добавил про *"охреневших чертей, уверенных в собственной исключительности"*, и со смайликами предлагал каждому при следующей встрече сбить корону с головы Джона Доу, ведь сегодня никто об этом даже не подумал. Мой пост получил кучу "лайков" и настроение пошло вверх. Я вошёл в раж и оставлял в каждой теме сообщение с оттенком троллинга. Хвастался, что видел больше чем другие, но не говорил что. Спыхватился лишь тогда, когда кто-то спросил: *"А как долго тебе удавалось выживать, если ты видел такое?"*. Этот вопрос меня напряг. Я не стал на него отвечать и живо срулил. Вышел в основное меню и выпучил глаза: тема, созданная минуту назад самим Коперником, приковывала взгляд своим названием.

"Обращение к администрации по поводу сегодняшних событий", - назвал тему он или кто-то от его лица. Я незамедлительно кликнул мышкой и увидел длиннущее - на целую страницу - сообщение. Пользователь, подписавшийся под ним, действительно был сам Анатолий Коперник. Об этом говорил оригинальный профиль с кучей звёздочек за активность, знакомая каждому в "Артении" аватарка, и всякие мудрые изречения в подписи.

"Доброго времени суток всему игровому сообществу. От лица всех и своего клана в частности хочу задать вопрос администрации, что называется, прилюдно."

Все мы любим этот игровой мир. Все мы хотим, чтобы он развивался. Хотим, чтобы прогрессировал, а не стагнировал. Мы все вместе изучаем его, берём уровни, выполняем задания, охотимся на редкий контент. Ищем скрытые места, добываем секретную информацию. Даже

воюем друг с другом, что скрывать. Ведь войны - это одна из обязательных составляющих онлайн игры. Такой, как игра "Артения-онлайн". Мы радуемся, когда побеждаем, горюем, когда терпим поражение. Но стараемся относиться к этому с пониманием и не обижаться друг на друга. Не говоря уже о том, чтобы ненавидеть. Большинство из вас, я уверен, уже знает, что произошло сегодня днём. И, возможно, знает, что этому предшествовало. Если нет, я попытаюсь вкратце рассказать.

Усилиями нашего клана - клана "Империя" - был выполнен определённый и очень сложный квест, который заставил известного мирового рейдового босса "Уродливого Хэйвуда - грозу морей" покинуть своё убежище. Мы прошли сложный и долгий путь, ради того, чтобы выманить его на просторы океана. Мы прошли ещё более долгий путь, преследуя его почти двое суток. Практически без перерывов и отдыха. Мы потеряли 3 корабля в попытках навязать ему бой, но сейчас я хочу говорить не об этом. Мы, в конце-концов, заставили его израсходовать все боеприпасы, нагнали и практически зажали. Да, к сожалению, произошло то, чего никто не ожидал - корабль с молодыми игроками нашего, Восточно-Европейского сектора оказался на пути. Но сейчас я пишу не о бедных малышах. Им просто не повезло оказаться на нашем пути. Здесь не было злого умысла. Мы действительно не ожидали, что наши соперники из клана "Новус ордо секлорум" тоже окажутся в этом месте. Они каким-то образом узнали о передвижениях и перехватили мирового босса. Да, так бывает. Побеждает сильнейший. Они напали на нас, когда от боевого флота в 5 кораблей, осталось лишь 2 с истощённым и измученным экипажем. Они нанесли удар, когда мы были слишком слабы и заслуженно победили. Здесь у нас нет к ним никаких претензий. Как, впрочем, и у них к нам. Но у нас есть претензии к администрации игры. Нами было точно установлено, что "разрушитель" находился на борту. Он присутствовал в сокровищнице, которую "Уродливый Хэйвуд" был обязан погрузить на корабль, в следствие завершённого нами квеста. Мы чётко выполнили все условия, а значит самый важный лут из всех

возможных должен был находиться на корабле. Но как нам стало известно совсем недавно, едва только прибыла информация из стана наших заклятых врагов, "разрушителя" они не нашли. Место затопления ими было отмечено и они вернулись к кораблю после того, как провели тотальную зачистку. Но самого корабля не обнаружили. Он просто канул в небытие. Насколько нам известно, они потратили почти 4 часа на тщательнейшее исследование дна, но ни корабля, ни "разрушителя" не обнаружили.

В связи с этим у клана "Империя" и у меня, как его главы, возник резонный вопрос к администрации: куда он пропал? Я ручаюсь за то, что квест был выполнен верно, а значит "разрушитель", просто ОБЯЗАН был быть в трюме пиратского корабля. Но "Новус ордо секлорум" не смогли найти ни того, ни другого. Хоть это нам на руку, не скрою, но не отменяет факта сбоя в системе. Я и мои соратники хотим знать: это была ошибка игрового процесса или же программисты где-то накосячили? Это был баг или чьё-то умышленное действие? Очень хотелось бы получить правдивый ответ, ведь от него зависят многие наши действия в дальнейшем. Вплоть до бойкотирования, если ответа мы так и не получим.

Заранее благодарю за понимание.

Анатолий Коперник - глава клана "Империя".

Я внимательно прочёл текст от корки до корки и почесал "репу": что за "разрушитель" такой? О чём Коперник говорит? В трюме пиратского корабля находилось что-то настолько важное, что заслуживало не только отдельной темы на форуме, но и угроз бойкотировать "Артению"? Ин-те-ре-сно...

Следующие пятнадцать минут я занимался только тем, что нажимал F5 на клавиатуре и читал новые, появлявшиеся словно грибы после дождя, сообщения. Посмеивался на остроумными советами и сам не стеснялся их давать. А после моих иронических комментариев: "А что, после того, как корабль затонул, америкосы его так и не нашли? Надо было сразу буёк ставить, вместо того, чтобы бить молниями по двадцатиуровневым малышам.", меня даже процитировал

сам Коперник. Он только спросил: "*Какими молниями?*", но я опять спохватился. Может, слишком поздно, но всё же спохватился. К тому времени, когда эта чернокожая Алиша начала раздавать, как тёмный император ситхов, оба корабля "Империи" были уничтожены. И никто из них не видел того, чего видел я. А это могло привлечь лишнее внимание к моей персоне.

Но на моё счастье, обо мне очень быстро забыли. В тему ворвался другой мастодонт от мира "Артении" - Джон Доу. Он коротко посетовал на неудачи, принёс извинения игрокам, ставшими случайными жертвами, и подтвердил, что ни пиратского корабля на глубине, ни самого "разрушителя" они действительно не обнаружили. Изучили дно в радиусе одной мили от места затопления, но ничего не нашли.

- Сука, - тихо выругался я. - Случайные жертвы... Ага, как же. Вы всех убивали, потому что вам не нужны были свидетели...

Через несколько минут, когда тему одновременно просматривало 120 000 зарегистрированных пользователей, подвисавший от такого количества людей форум, решил посетить один из админов. Написал короткое: "*Информация проверяется. Ждите. Ответ будет дан в любом случае.*" И пропал. После его поста тема быстро скатилась во флуд и я, вновь зачитавшись, вовлёкся в "перебрасывание какашками". Глумился над американцами и переругивался с теми, кто их защищал.

Так продолжалось достаточно долго и тема разрослась до 200 страниц очень быстро. Модераторы не препятствовали вакханалии и давали возможность всем выговориться в ожидании администратора. А когда он вернулся, его сообщение стало финальным в этой теме, которую сразу же закрыли.

"Логи проверены тщательнейшим образом. Никаких ошибок не обнаружено. "Разрушитель" был подобран сразу после уничтожения мирового рейдового босса. Поздравляем неожиданного счастличика. Тема закрыта."

Во рту сразу пересохло, едва я прочёл это сообщение. Затем судорожно закашлялся и чуть не свалился со стула. Меня, буквально, трясло. После всех этих обсуждений, после перегона из пустого в порожнее, после беззлобной ругани в адрес американцев, мне всё, наконец-то, стало понятно. Администратор игры "Артения-онлайн" всё расставил на свои места. И только я один понимал, какое во всём этом занимаю место.

Шаркая ногами, как немощный дед, я сходил на кухню и напился воды. Но не помогло. Состояние шока не проходило. Затем вернулся обратно и уселся перед монитором. Последнее сообщение от "админа" плясало перед моими глазами. *"Поздравляем неожиданного счастливчика"* написал он. Что это значит? Почему "счастливчика"? Что за "разрушитель" такой?

Вопросов возникало слишком много, но в одном я был уверен: этот таинственный "разрушитель" - у меня. Именно я добил босса и именно я подобрал с него лут. Подобрал вот ту абсолютно непонятную хреновину, похожую на полусферу. Неизвестный предмет, требующий идентификации.

Я протёр глаза, чтобы круги перед ними исчезли, дрожащей рукой нажал F5 и сразу выругался. Мне в "личку" пришло 12 сообщений. Хотя я уже догадывался, что всем отправителям от меня нужно, всё же решился прочесть.

"Привет. Это же ты писал, про молнии?" - спрашивал сам Коперник. - *"Какие молнии? Кто бил молниями? Что ещё ты видел?"*

"День добрый. Прочёл ваши сообщения в теме. Вы знаете больше, чем другие?"

"Привет. Ты, случайно не видел, кто подобрал лут? Ты, вроде бы, оставался одним из последних. Я тебя видела с лодки." - писала какая-то дама.

"Здравствуйте, уважаемый игрок. Я бы хотел с вами поговорить. Не могли бы мы договориться о встрече в игре?" - прислал сообщение кто-то с ником Георг Райтмайер. У него тоже под аватаркой стояла звёздочка, подтверждавшая, что это оригинальный ник-нейм.

"Слу-у-у-шай! Ты же писал, что видел, как сыпется золото с игроков! Ты пережил атаку дракона? А что там дальше было-то?"

И всякое такое прочее с минимальными прелюдиями. Я выдал себе пару тумачков, коря за несдержанность. Отдал должное мозгам тех, кто очень быстро сообразил, с кем надо связаться, и... никому ничего не ответил. Даже Копернику. Мне показалось, что прежде чем что-то кому отвечать, надо собрать больше информации про этот "разрушитель". Удостовериться, что именно он попал мне в руки, а не испорченная игровой кислотой вздувшаяся серебряная монета.

Но к этому вопросу я смог вернуться ещё нескоро. Форум опять лихорадило. Во "Флудилке" - отдельном разделе на форуме - новые темы появлялись со скоростью одна в секунду. И главными запевалами были известные люди из авторитетных кланов. С момента окончательного ответа администратора и закрытия самой популярной темы прошло немногим более 15-ти минут, а буря, поднявшаяся благодаря ей, только набирала силу.

"Игрок подобравший "Разрушитель" свяжись со мной как только увидишь это сообщение. Гарантирую полную анонимность и весьма заманчивое предложение. Его финансовая сторона тебе понравится."

"Ищу того, кто победил в лотерее. Помогу конвертировать удачу в хрустящие банкноты. ПМ."

"Официальное объявление от клана "Империя", - так начиналась следующая тема, на которую я перешёл. - "Добрый день/вечер/ночь наш брат или сестра по духу. Хоть тебе неслыханно повезло, не стоит принимать скоропалительных решений. Если у тебя есть то, что в скором времени будут искать абсолютно все, подумай. Подумай и вспомни о том, что ты сегодня увидел. Разве достойны обладать этим те, кто всегда мечтал о мировом господстве и является зеркальным отражением тех, кто едва не подвёл мир к краю гибели? Кто едва не уничтожил Землю. Если ты плыл/плыла на корабле, который был уничтожен кланом "Новус ордо секлорум", вспомни о том,

что они сотворили с реальным миром и теперь хотят сотворить с виртуальным. И благодаря тому, что попало тебе в руки, они могут это сотворить. Какое бы ты решение не принял - это будет твоё решение. Но обязательно подумай перед тем, как его принять. Подумай над тем, к каким последствиям оно приведёт. Подумай и напиши мне. Свяжись со мной и, я уверен, в полной безопасности останется не только наш сектор, не только Раздолье, но и весь игровой мир. Моё предложение тебя обязательно устроит.

Казначей клана "Империя" - Аркадий Громов."

- О, Господи, - совершенно обалдевший, прошептал я. - Какие речи... Да что же это за "разрушитель" такой???

"Клан "Rzeczpospolita" ищет игрока, получившего "разрушитель". Брат, не дай русским его получить! Напиши на ник любого из тех, кого я укажу ниже, и мы вытащим тебя из той "тюрьмы народов", где ты сейчас варишься. Помни, что нельзя доверять тем, кто угнетал и уничтожал народы на протяжении сотен лет!"

Дальше шёл список контактов, но я даже не стал его смотреть. Фыркнул, прочитав коротенькую сказку "пшеков", и продолжил читать дальше. Тоже мне братья...

"Клан "Синоби" предлагает игроку, нашедшему "разрушитель" неприкосновенность и значительное материальное вознаграждение при обмене. Наши элитные воины защитят тебя. На наших фарм-локациях прокачают тебя. Наш тугой кошелек приятно удивит тебя. Смело пиши на ник Фуджино Хироюки и я тут же тебе отвечу."

"Клан "Исследователи морских широт", состоящий преимущественно из персонажей расы демонов, ищет везунчика, получившего столь важный артефакт. Мы спрячем тебя в океане так хорошо, что ни один клан, принимающий участие в глобальном противостоянии, не сможет тебя обнаружить. Мы позаботимся об этом. И докинем что-нибудь интересное сверху. Свяжись со мной и переговорим."

"Привествую и повторно приношу извинения от лица клана и от меня лично за неприятный инцидент, в котором, возможно, были затронуты ТВОИ интересы", - "его королевское величество" Джон Доу решил написать сам, в отличие от Коперника. - "Не буду долго разглагольствовать. Скажу сразу: нам нужно то, что ты получил! Пусть получил случайно, но это совершенно неважно. Предмет имеет огромную ценность и, возможно, ты не понимаешь насколько. А потому я не буду ходить вокруг да около, раздавая туманные обещания. Скажу скромно: я дам тебе АБСОЛЮТНО всё, что ты захочешь в обмен на "разрушитель". Слышишь? Абсолютно всё! Для нас нет ничего невозможного в обоих мирах. Ты получишь, что захочешь и сколько захочешь в каждом из них. Я - Джон Доу - даю тебе слово! Не сомневайся и сразу свяжись со мной, как только прочтёшь моё послание.

П.С. Ещё раз приношу извинения за доставленные неудобства."

Я прочёл и тихо посмеялся. Э, как запел! А когда его мемберы жгли всех подряд или убивали молниями, пел совершенно по-другому. Что-то я не заметил на его лице сочувствия, когда он, словно император, восседал на драконе... Абсолютно всё? Конечно... Миллион долларов хочу! Не меньше!

Я продолжал хохотать даже тогда, когда читал остальные обращения. Многообразие обещаний было велико. От приёма в клан и легчайшей прокачки до 100-го уровня, до экскурсии по Великой Китайской стене, что на полном серьёзе предлагал китайский клан. Над этим я тоже похохотал, но сделал себе пометку, что большинство кланов, смело предлагавших неизвестному везунчику рог изобилия, всячески подчёркивали свою национальную идентичность. И ничуть этого не стеснялись. Но хоть все понимали, что везунчик находится на территории Восточно-Европейского сектора и, возможно, к некоторым нациям испытывает больше уважения, это никого не смущало. В нагрузку к деньгам, которые предлагал каждый второй клан, добавлялись уважительные слова о важности славян, как этноса. Эти слова мне были до одного места, но я с нескрываемым интересом читал все

сообщения. Читал и улыбался. Пели они складно. Все хотели получить то, что я ещё сам не знал что. И уверяли, если "разрушитель" попадёт не в те руки - не в их руки, то есть, - произойдёт ужаснейшая катастрофа. Баланс сил нарушится и грянут катаклизмы. Тут я тоже посмеялся и нырнул в следующую тему с красноречивым названием: *"Кому угодно, только не америкосам!!!"*

"Чювак или чювиха", - писал грамотей. - "Я не знаю кто ты, но кто-то точно есть. Почитай меня. Ни в коем случае не отдавай "разрушитель" пиндосне. Не отдавай или не продавай. У них и так уже есть 3 штуки. И больше ни у кого нет. Кому бы ты не отдал, только не отдавай им. Иначе они их используют рано или поздно. И рванут, может быть, даже Раздолье. Ведь у них нет никаких принципов. Только интересы. Если их интересы захотят, с лица игры исчезнем мы все. Продай его лучше "Династии Цин". Если Зууго де Хоувэй получит его в свои руки, все вздохнут спокойно. Не тупи и не гонись за баблом."

- Да что в конце-концов происходит! - я не удержался и приложился по столу. Монитор возмущённо подпрыгнул и мне пришлось возвращать его на место. - Что за "разрушитель" такой? Почему 3? У американцев уже есть 3 "разрушителя"? Откуда информация?

Я прекратил заниматься ерундой, читая "предложения, от которых не смогу отказаться", и занялся изучением лора. Вбил в поисковике слово "разрушитель" и тщательно исследовал каждую тему. Занимался этим до глубокой ночи, но обнаруженная информация заставила меня призадуматься. От моей восторженности не осталось и следа. Я даже немного испугался от того, какая сила, оказалась у меня в руках.

То, что это именно "разрушитель" выпал из пустой глазницы пирата по имени Уродливый Хэйвуд, я убедился практически сразу. Зашёл в раздел "Общая информация" и кликнул по теме "Великая Война". Там красочно описывалось, как в стародавние времена повздорили 4 старших бога "Артении": бог земли - Нинмой, бог ветра - Индальф, бог воды - Камуш и бог огня - Яхнан. Они никак не могли решить, кто из

них должен занять главенство на пантеоне. Ссоры были настолько яростными, что в скором времени молодой мир захлестнула религиозная война. Противники не знали жалости друг к другу и в очень скором времени практически всё живое было уничтожено. Жизнь теплилась лишь на шести островах, появившихся после того, как бог воды Камуш обрушил океан на континент. Бог ветра Индальф первым понял где может зародиться новое начало и, истратив всю свою силу, укрыл острова защитными куполами.

Осознав к чему привело их соперничество, остальные боги - повелители стихий - согласились заключить мир на века и больше никогда не враждовать. Они добровольно лишили себя сил, объединив их с силой бога Индальфа. Каждый купол, укрывавший каждый из 6-ти островов, они наполнили огромной энергией, способной как защищать, так и разрушать. Затем запечатали купола в ничтожно малых сосудах и распределили среди верных слуг, имеющих отношение к той или иной стихии. Четыре достались тем, кто не боялся ветра, земли, воды или огня. И два тем, кто скрывался во тьме или исчезал на свету.

Короче: раздали "разрушители" мировым рейдовым боссам, имеющим отношение к свету, тьме, воде, ветру, земле или огню. Как далее сообщали комментарии в этой же теме, клан "Novus ordo seclorum", долгое время не имевший конкуренции и фармивший всех боссов по откату, смог добыть 3 "разрушителя". Никто не знал, с каких именно боссов они их выбили. Лишь они сами это знали. Но на форуме этот вопрос никто из американского клана никогда не обсуждал. Вообще никогда. В любом общении на любую тему, когда к ним приставали с такими вопросами, они предпочитали отмалчиваться или посылать любопытных в одно тёмное место. Но игровое сообщество точно знало, что 3 "разрушителя", обладающие той самой "огромной энергией", находятся в американских руках. И это были единственные руки, в которых побывал "разрушитель". То есть другие кланы о чём-то подобном могли только мечтать. Ну или как "Империя" недавно - попытаться заполучить...

Хоть я порядочно устал и проголодался, перерыв делать не стал. Пересел на ноут, взял его с собой на кухню и, пока

варились пельмени, продолжил чтение. Описание "разрушителя" как такового отсутствовало, ведь американцы ни с кем не делились информацией. Даже завалявшегося скриншота нигде не было. Но что же он всё-таки делает, раз получил такое название, я обнаружил. Какой-то сознательный парень из клана "Империя", - а может просто тот, кому не нравилось единоличное доминирование американцев - выложил на форум полное описание работы "разрушителя". Оно состояло лишь из нескольких слов: *"уничтожает абсолютно всё в радиусе 5-ти миль"*. И больше ничего. Ни как он выглядит, ни как активировать, ни что происходит, когда он взрывается. Ни слова даже не написал о том, можно ли спастись от взрыва. Просто уничтожает всё - и точка.

Покончив с теоретической частью и пельменями, я не стал оправляться на боковую, а вернулся к изучению форума. Его лихорадило точно так же, как и несколько часов назад и я, очень и очень хорошо подумав, решил всё же ответить всем тем, кто задавал мне вопросы. Моё молчание выглядело уж слишком подозрительно, а я пока не был готов втягиваться в аукцион по продаже того самого "разрушителя". Хотя я на 90% был уверен, что у меня именно он, но 10% всё же оставались. Вдруг это действительно какая-то монета, случайно выпавшая из босса, после того как я его добил? Как она может содержать "огромную энергию"? Где она её содержит? Там кружок размером с оладушек. Куда там эти "энергии" влезут? Плюс, сначала не мешало бы его идентифицировать. Пока там написано "неизвестный предмет", считать его "разрушителем" неразумно. И уж куда неразумнее кричать об этом на форуме. Хотя мне, не скрою, очень хотелось об этом прокричать. Очень хотелось сообщить всем, что он у меня и пусть выкусят. Пусть высылают дары дорогие, а я буду перебирать. Но в состоянии эйфории я пребывал недолго. Как увидел СКОЛЬКО людей желают получить "разрушитель", сразу спохватился и решил, что пороть горячку не буду. Выжду какое-то время и изучу все варианты.

Я ответил на личные сообщения одинаково, а девчонке, которая заметила, что я был одним из последних, кто оставался в живых, написал, что меня через несколько секунд после этого накрыли огнём. Затем очень внимательно прочёл

официальную тему от администрации, которая обещала компенсацию всем, кто обратится напрямую. Бедолагам вернут билеты и накинута сверху ещё по 1000 золотых. Но только сделают это для тех, кто непременно напишет в "личку" и визуально подтвердит, что присутствовал на корабле во время катастрофы. Как только компенсация будет получена, игроки смогут вновь отправиться на континент в любое удобное для них время. Администрация гарантирует, что дорога теперь абсолютно безопасна.

- Чёрт, я б от "штукаря" золотых тоже не отказался бы, - усмехнулся я. - Но я уже на континенте и билет мне не нужен. Оставьте себе. Хе-хе.

Я опять полез во "Флудилку" и лучше бы этого не делал. От обилия одинаковых тем зарябило в глазах. И темы эти создавались лишь с одной целью - найти меня. Представитель каждого мало-мальски известного клана счёл своим долгом отстрочить текст, приблизительно такого содержания.

"Собираю информацию об игроках, отправившихся через океан утренним рейсом. Интересует лишь точный ник каждого, кто сел на корабль. Ни экипировка, ни уровень значения не имеют. Нужен лишь скриншот или видео, визуально подтверждающий наличие игрока на судне. Ну и, конечно же, скриншот или видео с ник-неймом. За каждый оригинальный скрин плачу 5 долларов. За каждое видео (в зависимости от количества опознанных игроков на нём) от 10 долларов и выше. Не упустите свой шанс заработать!"

Несложно догадаться, что таким образом сообразительные пользователи планировали создать, если можно так выразиться, базу данных. На судне, если я не ошибаюсь, было порядка трёхсот игроков и чтобы эту базу данных заполнить, придётся потратить немало времени. Я вот, например, ни видео не снимал, ни скриншотов не делал, где бы отображались ник-неймы и уровни. Так, щёлкал чисто на память. Как, думаю, делали и остальные. Зачем портить фотографию буквами и цифрами в именах ненужных игроков? Глупо это. Да и ни к чему. Значит, всем этим хитрожопым

хитрецам, которые готовы тратить 5 "баксов" на каждый скрин с ником, работёнка предстоит нелёгкая.

- Ишь, как взялись, - сквозь зубы прошептал я, откинувшись на спинку стула. - Времени прошло всего ничего, а они уже разные варианты перебирают. Чёрт, может взять да написать, что этот "разрушитель" у меня? Бросить кость собакам и пусть дерутся за право её получить. А я посмотрю, к чему это приведёт. Почему нет? Чем выше спрос, тем больше предложений. Может реально денег предложат. Пусть не миллион долларов, но хотя бы "штукарь". Мне как раз бабки нужны.

За окном давно стемнело, маленькая стрелка на часах перешагнула через цифру "1", пальцы бесцельно стучали по клавиатуре, а я продолжал размышлять над ситуацией. "Разрушитель" ли это всё-таки или нет? Что это ещё может быть? Или с пирата ещё лут был, да я не заметил в спешке. Как узнать? Уже никак... Хотя как это "никак"? Идентифицировать же ж нужно! Система же мне дважды напоминала, когда я держал эту хреновину в руках. Как в этой игре идентифицируют предметы? Кто это может делать?

Оказалось, что абсолютно все предметы, рангом выше **"редкого"** необходимо распознавать. Если тебе повезло выбить что-либо вкусное, тебе самая дорога в магическую Гильдию. Там тебя отведут в специальную комнату, наполненную высшей магией, попросят положить предмет на хрустальную подставку, за-а-апплатить - и вуаля. После свершения грабительских таинств, можешь забрать опознанный предмет. Таинства, как уверяли форумные гуру, действительно были грабительские и игроки часто жаловались на дороговизну таких услуг. Но выбор, как говорится, был невелик. Или платишь, или проваливаешь. Других возможностей определить предмет не существовало.

- Ладно, - произнёс я, поглядывая на часы. - Надо выработать план действий. Пока светиться не буду. Рановато ещё. И так уже наследил на форуме. Как бы не аукнулось... Пока повременю кричать на каждой остановке. Нужно завтра добраться до Раздолья, сдать письмо на руки "неписи" в порту и сгонять в магическую Гильдию. Распознаю предмет - и

прямоком в Гильдию Воинов. Посмотрю, наконец, что там за классовые задания мне предстоят. Заодно и карту прикуплю. Без карты в городе - всё равно что в свинарнике без фонаря. Обязательно куда-нибудь вляпаюсь.

Я бросил взгляд на монитор и заметил, что количество людей на форуме меньше не становится. Темы мигали пометками "new" и я осознал, что разворошил муравейник.

Глава 12

Я открыл ящик стола и тяжело выдохнул: оставался последний Бенжамин Франклин и несколько сот гривен. Сущие копейки. Если бы не тратил на "Артению", я бы ещё пару недель протянул на хлебе и воде. Но сейчас это просто нереально. На "Артению" я тратить буду по-любому. Без вариантов. Деньги на счету точно закончились и придётся закинуть полтинник хочешь того или не хочешь. А дальше сосать лапу.

Я погладил небритые щёки, заскрипел зубами и всё же решился. Взял телефон и набрал знакомый номер. А когда прошли гудки и на том конце взяли трубку, пересилил себя ещё раз и сказал:

- Привет, пап. Мне нужны деньги. Я заеду?..

...Родители мои были ещё далеки от пенсионного возраста и активно трудились. В отличие от меня... Мать работала главным бухгалтером на предприятии, а отец руководил отделом транспортной логистики сети супермаркетов. И та, и та должность были довольно-таки высокооплачиваемые, но требовали предельной собранности и ответственности. И этими качествами мои родители обладали. В отличие от меня...

Я быстро привёл себя в порядок, захватил тот самый старенький "Samsung", и через 40 минут уже тыкал пальцем в звонок служебного входа. Суровый охранник с бейджем на груди пропустил меня, после того как ему пришлось подтвердить по рации. Хотя я совсем не горел желанием встречаться с кем-то из родителей - бывало, они смотрели на

меня так, будто сожалеют, что не придушили при рождении, - но выбора не было. Или "Артения" плюс хлеб и вода. Или без "Артении", но так же на хлебе и воде.

Работники отдела, который возглавлял мой старик, располагались в одном большом офисе. И только у него был отдельный кабинет. Охранник провёл мне прямо до двери и оставил в покое.

- Привет, пап, - произнёс я, как только закрыл за собой дверь.

- Привет, горе ты луковое, - видимо, настроение у него было неплохое, потому что иногда он называл меня куда хуже. - Не складываются дела, да?

- Пока нет, - ответил я и скромно примостился на стуле напротив его стола.

- А они есть вообще? Дела эти, - спросил отец. - Занимаешься чем? Почти месяц от тебя ни слуху ни духу, а тут на тебе - позвонил.

Говорить про "Артению" я не собирался. Уверен, моё погружение в виртуальный мир он бы не оценил. Он бы не оценил ничего, что не приносило бы прибыль и помогало оплачивать ипотеку.

- Пока ничего особенного. Так... То там, то там стараюсь ухватить, - неопределённо пожал плечами я.

- Где там? Где хватаешь? На стройке, что ли, подрабатываешь?

- Да нет. Знакомым помогал, - ляпнул я первое, что пришло в голову, ведь ни на каких стройках я никогда не был и не собирался там подрабатывать.

- Работая на знакомых особо не заработаешь, - усмехаясь сказал он и открыл железный сейф, который, я знал, был встроен в его тяжёлый дубовый стол. - Сколько надо? Ещё один месяц безделья протянуть? Или ты всё-таки планируешь чем-то заниматься?

- Идеи есть, - я не стал уточнять какие именно идеи. - Но денег нет. Пару сотен бы мне...

- Пару сотен чего? - удивился отец. - Гривен, что ли? Или долларов? - и удивился ещё сильнее.

Я замялся, потому что пара сотен гривен меня совсем бы не спасла, а по его реакции понял, что пара сотен долларов - это чересчур много для такого бездельника, как я.

- Долларов.

- Коммуналку, наверное, оплатить?

Тут я замялся ещё сильнее, потому что в этом месяце коммуналку оплачивать мне было нечем. А даже если удастся разжиться деньжатами, всё равно оплачивать её я не собирался. Были более важные потребности.

- И её тоже, - обречённо склонил я голову, потому что врать родителям, особенно отцу, просто ненавидел.

- Слушай, ты ж уже не маленький в самом деле. А деньги клянчишь. Неужели тебе самому это нравится?

- Не нравится, конечно! - резко ответил я. - Зачем спрашиваешь? Но у меня нет выбора. Пока я не стану на ноги, деньги мне брать неоткуда...

- Так становись уже на ноги! - так же резко сказал отец. - Сколько это будет продолжаться? Работы валом! Берись за любую и работай! Хочешь я тебя устрою в супермаркет? Хоть продавцом к кому на точку, хоть работником зала, хоть грузчиком. Да хоть на кассу давай тебя посадим. Везде платят минималку, но с чего-то же надо начинать.

- Нет, не надо. Не хочу, - сразу отверг я. Работа в коллективе да ещё за минимальные деньги вызвала у меня чувство неприятия. Да и возраст у меня уже не тот, чтобы работать за копейки там, где работа будет вызывать лишь отвращение. - Я подыщу себе что-нибудь другое.

- Ну-ну. Скорее только подыскивай. Ты хоть мой сын, но я не смогу вечно тебя подкармливать, - он достал пачку гривен и отсчитал несколько банкнот. - Помогу, конечно, но не больше. Задумайся, что будет, если вдруг никто не сможет проплачивать кредит. К нам переедешь? Или к сестре?

- Ни к кому. Останусь у себя.

- Для этого сам знаешь, что нужно, - он горько улыбнулся и протянул мне деньги. - Держи. Если будет надо ещё - звони. Только я бы хотел увидеть тебя на работе уже в этом месяце. Неважно где. Лишь бы ты не сидел дома.

- Спасибо, - поблагодарил я и взял деньги, уже у себя в голове представляя, как ложусь в игровую капсулу. - Только матери не говори. Начнёт трезвонить ещё...

- За голову тебе давно пора браться, - укоризненно произнёс отец. - Мать тут не причём. Соберись, наконец! Хватит уже страдать! Что было - то прошло! Забудь! Возьми себя в руки!

Я и сам прекрасно понимал, что давно пора оставить прошлое в прошлом. Давно пора забыть и двигаться дальше. Но вот сил это сделать, у меня пока не было. Где-то глубоко сидела ненависть и я никак не мог её отпустить. Продолжал переживать предательство и спасался от него в "Артении". Только там, где никто не знал кто я такой и почему я такой. Где меня не окружали люди, постоянно напоминавшие о неудачах, я мог расслабиться и быть самим собой.

- Сын, - позвал меня отец, когда я так и не попрощался, но уже взялся за ручку двери, чтобы уйти. - Не переживай. Мы оплатим ипотеку в следующем месяце. Всё будет хорошо. Просто... Просто начинай уже что-нибудь предпринимать. Измени что-то в твоей жизни. И начни с самого себя.

- Я постараюсь, обещаю, - ответил я. - Спасибо ещё раз, - и вышел за дверь.

Разговор получился куда более дружелюбным, чем я ожидал. И с отцом, и с матерью у меня отношения были куда хуже, чем с сестрой. Она даже пыталась иногда смотреть на всё моими глазами и поддерживала. Но они - нет. Они чаще корили меня за безволие и слабохарактерность, за пассивность и бездеятельность. Говорили, что в этом возрасте уже я должен их кормить, а не они меня. И они, конечно, были правы. Но на пользу такие разговоры мне не шли. А делали только хуже. Они отдаляли их от меня. Даже не слышав и не видев их целый месяц, я не испытывал в этом потребности. Не скучал и не приезжал к ним в гости по

выходным. Дистанцировался окончательно. Но сегодня отец был слишком уж добрый. Такое ощущение, что он с сестрой переговаривал перед встречей.

Я вышел на улицу и пересчитал деньги. Расслабленно выдохнул - сумма была в наших местных тугриках, но эквивалентна 180 долларам - и заторопился в обменку. Сейчас 50 "баксов" сразу поменяю и закину на счёт. Получу 6 спокойных дней в "Артении". Оторвусь там по полной и начну изучать континент.

В супермаркете обменный пункт был закрыт и, выругавшись на то, что теряю время, я отправился в здание троллейбусного депо по соседству. Сунул кассирше несколько банкнот и нетерпеливо пританцовывал, пока она пересчитывала.

- Что вы там телитесь!? - недовольно сказал я, когда ждать мне надоело. - Там считать нечего. Давайте полтинник быстрее.

Она посмотрела на меня так, что я сразу понял, что от моих коммуникативных навыков не осталось и следа. Такой брезгливости во взгляде я давно не замечал. Я забрал у неё деньги, чек и, проверяя всё ли в порядке, столкнулся на выходе с двумя поддатыми персонажами. Выглядели они, конечно, красочно: оба в спортивных штанах, мятых футболках и "пожёванных" мастерках. Красные рожи, стеклянные глаза и жуткий перегар выдавали в них местную элиту.

- Ссыышишь, ты, - протянул один из них, когда мы едва не столкнулись. - Ты-ы ш-шо не видишь куда идёшь, или ш-шо?

- Что? - я пребывал в глубокой задумчивости и не сразу понял, к кому он обращается.

- Шо ты тут на людей кидаешься? Жёсский тип, да?

Я удивлённо уставился на этих персонажей, но они, видимо, совсем не прочь были провести диалог. Один шатался у меня перед глазами, а второй облокотился на косяк двери.

- Что надо? - спросил я. - Дайте пройти.

- Ссышишь, ты. Паавежливее давай. Чё? Паайдём в сторону пабазарим. Не?

От неожиданности я даже растерялся. Я никогда не лез на конфликт первым и всегда старался от него уходить, но эти два "синяка" застали меня врасплох. Я только поменял деньги и думал лишь об "Артении", а тут налетели два "петушка".

- Не о чём мне с вами базарить, - я засунул деньги в карман поглубже и прикрыл их рукой. - Идите своей дорогой.

Затем продрался сквозь них, морща нос и стараясь не дышать.

- Ссыкун, сыышишь? Ты куда? - донеслось мне в спину. - Иди сюда, тебе говорят. Иди паабазарим, чё?

Внутри меня что-то взорвалось. Эти вонючие пьяные гопники за одну секунду вывели из себя. А я ведь никого не трогал и хотел пройти. Кулаки сжались сами собой, но я не остановился. Не остановился и не вернулся. Просто шёл дальше и делал вид, что меня это не касается.

- Видал, кентуха, - добавил один гопник, когда я продолжил путь. - Таких чертей только гонять и надо.

Но я шёл дальше. Хоть пылало у меня неслабо, я не понимал, почему не остановился. Почему не вернулся и не надавал обоим по шапке. Они еле держались на ногах и свалились бы со щелчка. Так почему я не вернулся? Что со мной не так? Неужели испугался?.. Кого, блин? Двух пьяных "гопарей"? Одному в нос, другому по шарам с ноги и всего делов. Что тут страшного-то? Но на этот вопрос я не мог ответить самому себе. Я никогда не нарывался сам и не любил, когда нарывались на меня. Не хотел драться и участвовать в конфликте. Считал, что любую ситуацию можно разрешить мирно. Но как разрешить ситуацию, когда тебя умышленно провоцируют пьяные уроды? Только одним способом - дать в рыло. Но я почему-то предпочёл убежать. Меня словно ноги сами понесли. Я знал, что надо сделать и как разобраться, но предпочёл уйти. И такая развязка мне

самому не понравилась. Наверное, я действительно безвольный и нерешительный тюфяк...

...До здания компании "Сэконд Лайф" я добрался, когда время подходило к полудню. Выбрал первый же терминал и положил деньги на счёт. Затем заказал капсулу и вспомнил, что забыл с утра поесть. Желудок поспешил мне об этом напомнить, но времени затолкать внутрь хотя бы шаурму не оставалось. Виртуальный мир уже ждал...

Я открыл глаза и осмотрелся: лежал на деревянном полу и смотрел в потолок. Значит, я там где себя и оставил - на складе. Своём личном складе. Со вчера ничего не изменилось. Я принял сидячее положение и первым же делом полез в заплечную сумку. Вытащил серебристую полусферу, принялся её разглядывать и опять прочёл выскочившее сообщение.

"Неизвестный предмет. Требуется идентификация."

- Неужели ты и есть тот самый "разрушитель"? - произнёс с изрядной долей скептицизма. Эта маленькая штуковина никак не тянула на бомбу огромной разрушительной силы. - Бред какой-то.

Я засунул его обратно, вызвал меню персонажа и добавил характеристике **"ловкость"** 2 балла, полученные за достижения. Провёл ревизию наличности и засмеялся: оставалось 23 золотые монеты. Просто курам на смех.

- Ладно, у меня есть 8 часов, чтобы во всём разобраться и изучить.

Я поправил экипировку и перешагнул магический барьер личных апартаментов. Стела воительницы сразу бросилась в глаза и я, первым же делом, направился к ней. Прикоснулся и прочёл сообщение, что теперь, в случае смерти, буду возрождаться здесь.

- Но хоть уже не на острове, - усмехнулся я и продолжил изучать глазами рыбацкую деревушку, куда меня затащило курчавобородое семейство.

На площади, где я сейчас оказался, не было такой толкотни, как в стартовой деревне. Торговцы-игроки

практически отсутствовали, а торговцы-НПС торговали только с деревянных лотков самым распространённым в этой деревне товаром - рыбой. Их крики, рассказывающие о её свежести и вкусовых качествах, летали по всюду, но очередей перед ними не выстраивалось. Прямо напротив стелы возвышалось двухэтажное здание, окружённое фруктовыми деревьями, которые высадили в определённом порядке. Плоды, очень похожие на созревшие яблоки, падали на косую крышу и скатывались в низ. Их сразу подбирали мальчишки-НПС и смачно вгрызались зубами.

Я усмехнулся и заметил на крыльце плотного бородатого мужика, который по-хозяйски оглядывал владения, сцепив за спиной руки. Рядом с ним, словно болонка вокруг хозяйки, суетился другой, ростом намного меньше и я предположил, что наблюдаю сцену общения начальника с подчинённым.

- Староста, никак, - сказал я сам себе. - Выглядит весьма похоже.

Я решительно направился вперёд, взбежал по ступенькам и отвесил низкий поклон.

- День добрый вам, местные жители.

Но вместо вежливого ответа то ли заместитель, то ли просто холуй прищурился и спросил:

- А ты откель взялся, "пришлый"?

- К-хм. С берега, стало быть.

- Странно. Как-то ты дюже молод, пришлый, чтобы у нас помощи или подсказок искать, - вступил в разговор бородатый мужик и посмотрел на меня так же подозрительно. - Ты заблукал, наверное?

- Наверное, - согласился я, моментально обрабатывая полученную информацию. "Дюже молод" - значит, припёрся рано. Не по уровню мне тут быть. "Просить помощи или подсказок" - значит, выполнять задания разные. Не могу я ещё пока их получить. - Заблукал я, уважаемый... э-э-э?

- Это управитель Вячеслав Громыка. Староста нашей деревни...

- Помолчи, Велек. Я сам за себя скажу.

- Прошу простить меня великодушно.

- Я староста поселения Рыбачье - Вячеслав, - бородатый приложил руку к груди, но кланяться не стал. Не по чину, видимо. - И вас, "пришлых", вижу частенько. Но что-то не припомню, чтобы они приходили ко мне столь щуплыми, как ты. Тебе здесь не место. Никто не будет разговаривать с тобой. Да и мне не стоит. Тебе нечего предложить, а у меня нет ничего для тебя. Ступай.

- С удовольствием. Мне в город как раз надо. Не продадите ли молодому путнику карту окрестностей? Или дорогу хотя бы укажите.

- Картографов у нас отродясь не водилось, - фыркнул холуй и добавил. - А дорога из деревни одна, если не хочешь заблукать в лесу и в быструю реку с обрыва упасть.

- Верно говорит писарь, - кивнул староста. - В лесах тебе опасно. Зверьё живо ноги пооткусывает. Ступай в Раздолье. Там тебе самое место.

- Спасибо, уважаемый староста. Туда как раз и собирался. Где дорога, говорите?

Бородач сделал широкий жест рукой, словно скатерть-самобранку расстилал, и указал направление, где неширокая грунтовая дорога терялась в лиственном лесу, впритык упиравшемуся в самые крайние хаты деревеньки. Я ещё раз отвесил поклон обоим, никаких баллов репутации не получил и, не оглядываясь, отправился в путь.

- Чё, по квестам был? - спросил меня игрок 26-го уровня, проехавший мимо на самом натуральном ослике, когда я только покинул территорию деревни. - Сложные?

- Не, не по квестам, - ответил я и добавил скорости. Нечего тут светиться. - За рыбой приходил. Говорят, она тут вкусная.

- Странно, - удивлённо почесал он репу и я потерял его из виду.

Путь до Раздолья занял у меня менее часа, но и он показался мне очень долгим. Расстояния на этом континенте, наверное, жуткие. Но хоть радует то, что народ не пешком ходит, а на "маунтах" гоняет. Пока я шёл, видел не только осликов, но и вполне себе породистых скакунов. Гнедых, белых, чёрных. Видел гружёные повозки, которые неторопливо передвигались вдоль дороги. Видел фургоны и телеги, прятавшие свой груз под плотной тканью. Видел сердитых всадников, закованных в железо. Они патрулировали дорогу и очень внимательно посмотрели на меня, когда проезжали мимо. Двадцатиуровневый нубас несомненно привлёк их внимание. Но никаких вопросов не последовало и я прошёл мимо, сверля их взглядом так же, как и они меня.

Высокие каменные стены города я заметил издали. И показались мне они куда ниже, чем стены столицы острова. Да и сам город, судя по размерам стены, был меньше. Одна из стен доходила до самой воды и упиралась в башню, которая возвышалась над портом. Приближаясь, я хорошо рассмотрел пришвартованные суда с рыболовецкими снастями, а так же увидел огромный трёхмачтовый фрегат у длинного пирса. Паруса были опущены и смутные подозрения начали меня терзать сразу же. И терзали до тех пор, пока я не посмотрел на часы: было чуть больше часа дня. А значит, это был утренний транспортник. Тот, на котором вчера, я так и не прибыл.

- Здорово, - пробурчал я. - А мне как раз в порт и надо. Надеюсь, пробки там не будет, когда все начнут штурмовать нужную "непись".

Но попасть в порт оказалось не так-то просто. У распахнутых настежь двустворчатых ворот, открывавших доступ в город, меня невежливо остановили стражники.

- Стой, "пришлый"! - схватила меня за плечо латная лапища. - Что-то я не припомню тебя. Ты как выбрался из города ранее?

Я опять очень быстро сообразил, что чёртовы "неписи" видят меня насквозь. По логике игры, покинув остров, сначала я должен был попасть в порт. Сдать старый квест и, вероятно,

получить новый. А потом бродить по городу, выполнять задания и и попадаться на глаза страже, чтобы искусственный интеллект меня зафиксировал. А, может быть, просто надо было привязаться к стеле, чтобы они считали меня своим. Чёрт его знает... Но я, каким-то непонятным образом, будучи двадцатиуровневым карапузом, смог перебраться за стены и теперь шёл обратно.

Мозг трудился на пределе сил и, в итоге, сварил те слова, которые я на них и вылил.

- С корешами баловался на корабле и выпал за борт, - беспечно шмыгнул я носом и кивнул в сторону, где ранее заметил пришвартованный фрегат. - Был так рад прибытию в Раздолье, что не сдержал эмоции. Пришлось потом в плавь. Бывает...

- Но пока ещё такого не было, - закатил глаза начальник стражи с красным плащом на плечах. - Безответственные "пришлые". Вечно с вами что-то происходит. То из колодца вас приходится вытягивать, то от зверья дикого спасать, то в драках разнимать, когда в трактирах напиваетесь. А то и за решётку сажать, когда за воровство попадаетесь. Ступай и не покидай стен города, пока не будешь готов. Тут мамкиной юбки нет - схорониться негде.

Меня пропустили и я мысленно отпустил себе комплимент. Сообразил быстро и не растерялся. Прямо не похоже на меня.

Широкая, мощёная мелким камнем улица шла от самых ворот, извиваясь меж одноэтажных и двухэтажных строений. Архитектура была весьма близка к той, что я видел в столице стартового острова. Те же невысокие каменные здания, те же деревянные трактиры и таверны, те же вонючие стойла у самых стен, те же магазинчики с разным товаром. Я спокойно шёл по дороге и смотрел по сторонам. Увидел огромный замок у дальней стены, какой-то храм с непонятным знаком на шпиле, городскую управу в самом центре, где бродили "неписи" в официальных одеждах. Множество игроков от 20-го до 100-го уровня носились по улицам как угорелые и не останавливались даже чтобы передохнуть.

Я "перепривязался" у гигантской стелы, расположенной прямо в центре города, повернулся, чтобы сдать назад, и замер: рядом со мной стоял грелл. Самый натуральный грелл. Ну то есть игрок, который выбрал для отыгрыша именно эту расу. Греллов я видел уже сотни раз, когда смотрел видео на "ютубе". Но увидеть на экране - это одно, а увидеть вживую - другое.

Греллов южнокорейские дизайнеры создали весьма милыми. Это были белокожие худощавые альбиносы с тонкими чертами лица и фиолетовыми глазами. Имели небольшие, острые ушки, которые старались скрывать волосами. Очень не любили солнечный свет, а поскольку все греллы могли быть только магами, в магических одеждах предпочитали наличие капюшона. Яркий свет накладывал на них определённый дебаф и они старались укрываться от него как только возможно.

Игроков, предпочитавших расу греллов остальным, было не так уж много. Специфическая внешность персонажа, ограничения в классификациях, стоимость учётной записи и проблемность "натягивания" и подгонки лица игрока, делали эту расу малопопулярной. Но, как неустанно твердили форумные гуру, из греллов получались самые лучшие в игре маги. Не говоря уже о единственных бафферах. Так что многих клановых или констовых игроков добровольно-принудительно заставляли пересаживаться на этих беловолосых персонажей. И оно того стоило - в знаниях о силе стихий им не было равных.

Увидев его, я как будто встрепенулся. Стал более внимательно смотреть по сторонам и убедился, что многого не замечал. Толпа игроков, мелькавшая перед глазами, была далеко не так однородна, как мне показалось изначально. Я заметил и высоких зеленокожих орков, с выпирающими из пасти клыками. Увидел низеньких гномов, торопливо семенящими коротенькими ножками. Плотно улыбнулся, когда рассмотрел сексапильных представительниц расы дроу - тёмных эльфов отступников. Размер груди у дам был самый большой по умолчанию и тем, кто выбрал их для отыгрыша, не было необходимости оплачивать топовый аккаунт, чтобы иметь возможность увеличивать размеры вручную. У них с

этим и так был полный порядок. Светлые эльфы тоже бороздили просторы вольного города, но они не особо отличались от Людей, коих тут был каждый второй. Только Люди прибывали в Раздолье на корабле, потому что рождались на острове. Остальные же, те, кто географически располагался в Восточно-Европейском секторе и мог себе позволить выбрать из других рас, попадали в город только тогда, когда завершали стартовые задания на своих территориях. Но выбратся они могли только за такую же сумму, как и мы, - за 20 000 золотых. Когда дело касалось денег, никто не имел привилегий. Чтобы попасть в открытый мир, каждый должен заплатить. У греллов, правда, было небольшое преимущество. Но создатели игры решили, что оно не столь существенно, если учитывать количество расовых ограничений. Греллы росли в тепличных условиях ограждённого пространства аж до 50-го уровня. И только потом могли валить на все четыре стороны. На все четыре стороны за все 20 000 золотых...

Я замороженно уставился на огромные буфера, проходившей мимо тёмной эльфийки и смущенно отвернулся, когда она это заметила и понимающе улыбнулась. Затем опять поправил ремень заплечной сумки, будто он мне жал, сориентировался и направился в сторону порта. Но буквально через десять шагов остановился, заметив скопление игроков примерно моего уровня. Они собрались у края стены продуктового магазина, что-то обсуждали и активно жестикулировали. Я подошёл к ним и принялся выглядывать из-за спины. Заметил рулон бумаги, растянутый на стене и пробился в первые ряды.

"Мои молодые братья и сёстры! К вам обращаюсь я, друзья мои!" - как-то уж очень знакомо начиналось воззвание, подписанное Анатолием Коперником. Где-то я уже слышал подобное обращение. - *"Мы живём в тревожное время. Наши геополитические противники, любители насаждать демократию в отдельно взятых странах, вырвались далеко вперёд. Имея преимущество с самого старта, они не теряли времени зря и действовали по заранее спланированной программе. Они знали как, где и сколько чего можно получить ещё до того, как первый игрок из*

нашего сектора пересёк океан. Они вырвались вперёд благодаря тому, что знали намного больше нас. Быстрее учились, лучше взаимодействовали, агрессивно отстаивали свои интересы. Сейчас со всем прискорбием мы можем констатировать, что значительно отстали не только от западных шовинистов, но и от восточных лицемеров. И те, и другие опережают нас количественно, по игровому уровню и по уровню экипировки. И говоря про "нас" - я имею всех нас! Тебя, меня, его - каждого! И разница будет только увеличиваться с каждым днём, если мы не совершим резкий скачок. Перестанем быть для них кормом и превратимся из жертв в хищников.

Как это сделать, спросите вы? Отвечаю. Клан "Империя" и другие верные нам кланы последние несколько месяцев напрягали все силы для того, чтобы расширить плацдарм и взять под контроль близлежащие территории. Мы ложились костями в битвах, сражались за Мировых Боссов, выдерживали многочасовые осады и переходили в контратаки. Мы побеждали там, где, казалось, победа никогда не придёт. Мы не отступали и добивались результатов несмотря ни на что! Благодаря этому, теперь территория от Раздолья до Осомака целиком и полностью под нашим контролем. Это даёт ВАМ дополнительные возможности для быстрого роста. Не пропускайте ни единого квеста, беритесь за любое задание, убивайте столько монстров, чтобы не было мучительно больно, за бесцельно проведённое время в капсуле. Выбирайте важные для общего дела классы (танки или хилы), ищите друзей, проявляйте активность и забудьте о том, что вы играете только ради себя. Тот кто играет ради себя и озабочен лишь собственными достижениями, сейчас, захлёбываясь, лижет сапог оккупанта в Джумани. Они выбрали свою судьбу - судьбу сателлита. Но мы не такие! Мы никогда не позволим кому-либо считать нас вторым сортом! И чтобы открыто заявить об этом, мы должны становиться сильнее с каждым днём!

Я, Анатолий Коперник, призываю вас быстрее прогрессировать. Не разглядывайте красивый закат без причины. Не просиживайте зады в тавернах. Не трепитесь

о пустом на торговой площади. Пока созданы отличные условия, торопитесь покинуть Раздолье, чтобы двигаться дальше на север в погоне за интересными квестами. Помните самую главную истину любой игры: пока ты спишь - враг качается! И не забывайте, что дальше всё будет куда сложнее. Кроме самих себя у нас нет союзников. А значит, рассчитывать нам больше не на кого. Всё в наших и только в наших руках!

Братья и сёстры! Наш дух непобедим! Наши силы безграничны! Наше желание - наш мотор! Покажите на что вы способны! Потому что придёт время, нам потребуется каждый из вас!

Подпись: Анатолий Коперник - глава клана "Империя".

Закончив чтение, я произнёс с нескрываемым уважением:

- Во даёт парень!

- Да, - согласился со мной длинноухий светлый эльф. - Коперник - молоток.

- Он, вроде, не парень вовсе, а уже ближе к возрасту дедушки, - поправил меня ещё один игрок, тоже читавший воззвание. - Но таки-да - молоток. Призывает задуматься каждого и прилагать больше усилий.

- Я тут новенький, - сказал я, осмотрев окружавших меня ребят. - А что происходит вообще? Мы слишком сильно отстаём от всех по среднему уровню?

- От пиндосов и азиатов отстаём, - ответили мне. - А китайцы вообще монстры какие-то. Такой зерг недавно пригнали под Апанг - арабы были в шоке.

- А что там?

- Город отбили. Говорят, саудиты теперь злые как собаки ходят. "Новус ордо секлорум" ранее отказал им в продаже одного из "разрушителей", так они теперь активно ищут недавно выбитый.

- Какой "разрушитель"? Почему "недавно выбитый"? - включил я нубаса, хотя сам весь внутренне сжался. Я не помнил название клана, который открыто спонсировала

Саудовская Аравия, но точно знал, что они отморозки. Не хватало ещё с ними столкнуться.

- Новости не читаешь, что ли? Сгоняй на форум. Там всё есть. Повезло чуваку - такие бабки может поднять.

- Так, а что за "разрушитель"-то?

- Иди качайся, чувак, - он посмотрел на меня как на противного прилипалу. - Куда ты лезешь со своим 20-м лэвэлом? Не про тебя это... Прочёл, вон, воззвание? Вот и выполняй. Сейчас на континенте даже 100-й - ни о чём.

- А вот он пишет - ну Коперник который, - что танков и хиллов надо выбирать. Их что не хватает, да?

- Всё как всегда. При месиве всегда не хватает тех, кто живёт и лечит. Тех кто калечит хватает, но без саппорта они все не более, чем мясо.

- Прописные истины, - фыркнул кто-то.

- Ну нуб же вот спрашивает...

- Ладно, спасибо за информацию, - поблагодарил я всех сразу и помахал ручкой. - Всего хорошего, - а затем отправился дальше.

Когда до порта оставалось рукой подать, из переулка, словно чёртик из табакерки, выскочила девушка-дроу с оригинальным ник-неймом и вызывающе откровенным декольте, и перегородила мне дорогу.

- Привет, малыш, - улыбнулась она белозубой улыбкой и прошлась вокруг меня несколько раз. - Хочешь ощутить всю полноту ощущений виртуального погружения? Мы исполним любой твой каприз.

С открытым ртом я проследил за её жестом. Слева открывался длинный проулок, освещённый тусклым красным светом. Вычурные красные фонари свисали с каждой стены, болтались на проводах, словно гирлянды охватывали распахнутые настежь ставни. Облокотившись на стены или на перила ступенек, скучали дамы, отыгрывающие персонажей всех рас. Одеты они были столь раскрепощённо, что очень близкие к верным догадки начали терзать меня с первой же

секунды. А когда две из тех, что прижимались к стене, начали откровенно сосаться, смотря при этом на меня, я почувствовал себя очень неудобно. Закашлялся и неосознанно сдал назад.

- Хм-м-м, - протянула девушка-дроу, загадочно улыбнувшись. - Не целованный ещё, значит? На острове не развлекался?

На этот вопрос я предпочёл не давать ответ и задал свой:

- А сколько ваши... услуги стоят?

- Тебе точно не по карману! - стоявшая у стены блондинка оторвалась от брюнетки, крикнула мне, а затем вернулась к своему занятию.

- Да, скорее всего, - ответил я и сделал два шага в сторону. - Но спасибо за предложение. Мне пора.

Девчонки, видимо, заметили мою неловкость и захихикали все вместе.

- Возвращайся, когда подкопишь денег, мальчик! - крикнула мне вслед дроу. - Всего 1500 золотых и за полчаса из тебя выжмут все соки! Забудешь о сексе в реальном мире!

- Нет, спасибо, - ответил я и добавил. - У меня этого секса в реальном мире - ну просто завались.

Девушки мне явно не поверили и под их безудержный смех я отправился дальше. Узнать, конечно, есть ли разница, было бы неплохо. Но не за 1500 золотых. Да, на острове я, бывало, подумывал об этом, когда работая на шахтах, денег подкопил прилично. Но тамошний контингент в лице Мужской Мечты и ей подобных, вызывал у меня отвращение. Эти же развязные красотки из местного района красных фонарей выглядели куда симпатичнее. Но у меня не было ни денег, ни желания их тратить. К тому же на совсем непонятный суррогат.

На территории порта была толкотня. Транспортник действительно недавно причалил и прибывшие игроки бежали по деревянному пирсу от одной "неписи" к другой. Разговаривали, получали новые направления и торопливо отправлялись дальше. Из-за того, что все покидали порт, а я старался туда попасть, пришлось немного потолкаться, чтобы

пробиться к самому нижнему причалу. Там и стоял этот Белослав, которому я должен был отдать рекомендательное письмо. Под цепкими взглядами каких-то высокоуровневых ребят со значками абсолютно разных и, в большинстве своём, абсолютно незнакомых кланов, я подошёл к нему и низко поклонился.

- День добрый, уважаемый Белослав.

- И тебе добрый, "пришлый", - кланяться в ответ он не стал, но внимательно посмотрел на меня. - Ты по делу?

- Совершенно верно, - ответил я и протянул ему письмо. - Его попросил вам передать начальник столичного порта на острове.

- Давай сюда, - протянул он руку и сразу забрал письмо. Затем некоторое время делал вид, что читает, а у меня перед глазами появилась системная информация.

Поздравляем!

Вы завершили обучающие задания на острове и добрались до игрового континента. Теперь перед вами распахнул двери целый мир! Линейные задания будут попадаться крайне редко и всё, что произойдёт дальше, зависит только от вас.

Администрация игры "Артения-онлайн" желает вам прекрасно провести время!

- Открытый мир, - прошептал я, когда закончил читать. - Здорово...

- "Пришлый", поздравляю тебя с прибытием, - Белослав прочёл письмо и оно растворилось в его руках. - Теперь ты на континенте и будешь предоставлен сам себе. Но осмелюсь дать пару советов. Сначала посмотри, чем ты можешь помочь рыбакам в порту, а затем смело отправляйся в Гильдию Воинов. На мага ты не похож, вроде, а значит там поймёшь, что делать дальше. Ступай.

- Уже ступаю, - согласился я с ним и поправил кинжал в ножнах.

- погоди, не торопись ступать, - едва я сделал шаг назад, на плечо легла рука в кожаной перчатке. Меня в этом Раздолье лапает кто как хочет. - Есть вопросы.

Я обернулся и увидел игрока 109-го уровня из клана "Славяне". Из-за спины у него торчали рукояти двух мечей, а в петлицах ремня - несколько метательных ножей. Чуть поодаль стояли ещё двое из этого же клана, а представители других, тоже с интересом за мной наблюдавших, поспешили приблизиться, как только он меня остановил. "Ilya Me4nik" - такой ник был у этого игрока - обернулся и недобро посмотрел на приближавшихся. Ничего не сказал и вновь сосредоточил на мне всё своё внимание.

Я судорожно сглотнул, потому что не понять ради чего они тут все собрались, было сложно. Стало как-то совсем не по себе. Неужели раскрыли так быстро? Каким образом?

- Ты когда на континент прибыл, малец? - спросил он, постоянно поглядывая назад, словно боялся, что его расслышат конкуренты.

- Ну я это... вчера прибыл, - медленно ответил я, продолжая усиленно шевелить мозгами. Врать надо очень осторожно. - А что?

- Вчера? - слегка оживился он и остальные, услышавшие мой ответ, придвинулись ещё ближе. - На каком корабле? На утреннем?

Столь бесхитростная ловушка немного расслабила меня.

- Нет, на вечернем, - ответил я. - Вроде рассказывали, что утренний не доплыл. Да?

- А тогда почему ты квест "неписи" не сдал сразу? - он и ухом не повёл и продолжал допытываться.

- Ник мой видишь? - изящно вывернулся я и указал пальцем себе на макушку. - Я на "**железном**" аккаунте в общественных капсулах. Вчера едва доплыл, только и успел, что до склада добежать. Иначе выпал бы из игры где-нибудь на причале. На фиг надо! А так спрятался и сегодня спокойно сдал. А что такое, вообще?

Илья Мечник прищурил глаза и очень внимательно посмотрел на мой ник. Потом враз расслабился и даже немного расстроился. А я чуть не засмеялся, наблюдая за его мимикой.

- Это не тот, - отрицательно помотал он головой, обращаясь к остальным игрокам, которые уже приблизились достаточно близко, чтобы если что, сразу вцепиться мне в глотку. Их было не меньше трёх десятков из самых разных кланов и я понял, что шутки закончились. Надо быстрее тут справляться и, как советовал Коперник, брать уровни и выбираться из Раздолья.

- Не тот - кто? - я продолжал играть до конца.

- Извини, малёк, не до тебя, - ответил он и только сейчас отпустил моё плечо. - Двигай по квестам дальше.

- Эй, а кого вы ищите!? - крикнул я игрокам, которые вновь принялись расходиться по своим наблюдательным точкам.

Ответить никто не соизволил и я понял, что очень неплохо замылил всем глаза. Они с лёгкостью приняли меня за надоедливого, ничего не знающего об игре нубаса, который раздражает каждого, к кому пристаёт.

Я опять похвалил себя за сообразительность и в течение десяти минут бегал по пирсу от "неписи" к "неписи". Взял несколько квестов из серии "отнеси-передай" и поспешил в город. Раздал там все послания и на вырученные 20 золотых сразу приобрёл карту. С ней ориентироваться стало куда проще и я тут же направился в западную часть города, где, аккурат напротив Гильдии Магов, находилась Гильдия Воинов. Не останавливаясь и обгоняя попутчиков, я прошмыгнул в распахнувшуюся передо мной дверь и растерянно замер, оказавшись в огромном холле. Игроков тут тоже была тьма тьмущая и я не сразу заметил очередь, выстроившуюся у двери с нарисованным на ней искривлённым кинжалом. Уныние, на несколько секунд охватившее меня, так как я просто не переносил долгое стояния в очередях, улетучилось довольно-таки быстро. Большая часть будущих нагибаторов находилась здесь не ради того, чтобы стать нагибатором с

кинжалом. Они собирались идти или по пути лучника, или по пути бойца ближнего боя с тем или иным оружием, или же по пути классического "танка". Как объяснил стоявший впереди игрок, призыв Коперника был услышан. Многие новички, едва попав на континент, знакомились с текстом, размещённом буквально повсюду, заряжались энергией и выбирали необходимые классы. Потребность быть нужным, которая присуща каждому в той или иной степени, сыграла свою роль. Многие не желали идти путём одиночки и, немного освоившись, сразу подавали заявки в кланы или академии кланов. Но охотно брали малышей только в академии. И брали только те классы, которые были востребованы.

- Кинжальщики никому не нужны? - спросил я у него, когда перед дверью остались лишь мы с ним.

- Путь кинжальщика - путь одиночки, - сказал он. - Может в данжик и возьмут, потому что там сундуки надо вскрывать или тайники выявлять. Но ты - "хуман", а значит по специализации придётся брать "Грабителя", чтобы иметь возможность эти сундуки взламывать. Второй - не помню, как его там, - не особо популярен. Слишком тяжёл в прокачке на высоких уровнях. Плюс - дотационный персонаж. Деньги воровать не может, тратит много на яды и требует экипировки достойной. Чисто дамажащий класс. А дамажить и так многие могут. Так что сам думай.

Но думать я не стал. Я уже точно решил, кем хочу попробовать пройти свой путь в этой игре. И ничего менять не собирался. Даже ради воровства денег, взлома сундуков и обнаружения тайников...

...- Здрав будь, воин, - такими словами приветствовал меня спортивного телосложения человек славянской внешности, едва я закрыл за собой дверь. Его волосы были такими же русыми, как и у большинства "неписей" мужского пола в Раздолье. А щёки и подбородок густо охватывала курчавая борода. - Проходи, не стой в дверях.

- Здравствуйте, - вежливо поздоровался я, с интересом разглядывая его кожаный доспех со стальными пластинами на груди. Увидел два кинжала в ножнах по бокам, перевязь с метательными ножами и 200-й уровень над головой.

- Меня зовут Добромир, - сказал он и я подивился странному имени, явно не соответствующему роду его деятельности. - Ты пришёл, чтобы учиться?

- Верно... учитель?

- Ещё рано называть меня так - я тебя вижу впервые. Но очень внимательно выслушаю то, что ты хочешь мне сказать.

- Э-э-м... будучи на острове, - очень тщательно выбирая слова, начал я. - Я случайно получил этот кинжал, - затем достал и покрутил его перед собой. - Попробовал с ним охотиться на опасных монстров и свои силы на боевой арене. Хоть успехи были невелики, ощущения опасного оружия в руке пришлись мне по душе. Я захотел обучиться мастерству владения и отточить его до совершенства. И хоть многие советовали мне этого не делать, я не собираюсь отступать. Я хочу пойти по стезе ловкого и быстрого бойца, способного не только защитить самого себя, но и постоять за других...

- Хочешь пойти по стезе убийцы, желая защищать других? - удивлённо спросил Добромир. - Что-то я доселе не слышал подобного. Ты ничего не перепутал?

- Нет... мастер, - сказал я и он не возражал против такого обращения. - Я не желаю никого грабить и ничего ни у кого воровать. Не желаю взламывать замки...

- Об этом мы поговорим позже, - остановил он меня. - Тогда, когда ты будешь готов. Сейчас мне важно понять, не сойдёшь ли ты с выбранного пути. Ведь когда выбор будет сделан, повернуть назад невозможно. Ты будешь вынужден пройти этот путь от начала до конца. Готов ли ты на это?

- Готов! - кивнул головой я.

- Отлично. Тогда слушай. В лесах восточнее Раздолья где-то скрывается шайка беглых каторжников. Недавно они ограбили почтовую карету, убив при этом стражу, и в их распоряжении оказалось письмо, имеющее особую важность. Твоя основная задача - отыскать, где укрывается шайка, пробраться в лагерь и выкрасть письмо. Второстепенная задача - убить 10 каторжников и принести доказательства их смерти. Если ты не сможешь этого сделать, не страшно.

Награда будет меньше, но выбрать одну из двух специализаций ты всё равно сможешь. Так же добавлю: печать на письме, ни в коем случае не вскрывать. Узнаю, что это сделал ты, - начнём заново. Ты меня понял, новичок?

- Безусловно, - отчеканил я.

- Я знаю у тебя с собой есть карта, - сказал он. - Давай очерчу область, где приблизительно прячутся каторжники. И ещё, - он подошёл к стенду на стене, где располагались все виды ножей, снял один из них и протянул мне. - Этот кинжал должен окропиться кровью. Если ты решишь, что ты не простой лазутчик, а всё же палач - карающая длань закона, используй его. Сверши правосудие и принеси мне кандалы с каждого. Тогда твоё первое задание будет завершено.

"Боевой кинжал пехотинца". Одноручное оружие. Ранг - обычный. Урон - 21-30

Квестовый предмет. Минимальные требования: уровень - 20.

- Будет сделано! - после того как забрал кинжал, опять отстрелялся я и перед глазами появилось очередное системное сообщение.

Внимание!

Получено задание на выбор архетипа. У вас есть ровно 5 часов на его выполнение. Если задание будет провалено, вы будете вынуждены начинать его заново.

Принять/Отказаться

Я, конечно же, выбрал "принять", забрал у мастера Добромира карту и выскочил на улицу. Хотя 5 часов это много, но до конца моего сегодняшнего пребывания впритык. А я планировал и второе выполнить после того, как в полном объёме завершу это. Никаким "лазутчиком" я быть не собираюсь и буду гасить всех подряд. Только сначала кое-что сделаю...

Довольный тем, как развиваются события, я выбежал за территорию Гильдии Воинов и направился в сторону Гильдии Магов - благо она располагалась напротив. Там тоже народу

было немерено и мне пришлось потолкаться, чтобы прорваться к двери.

Но внутрь я так и не попал. Прямо у входа меня опять бесцеремонно схватили за плечи и сдёрнули с крыльца. Мне хватило лишь взгляда, чтобы понять насколько плохи дела и я моментально сообразил, что нужно сделать.

- Да вы задолбали уже! - истерично заорал я на двух магов 145-го уровня из клана "Империя", которые схватили меня за руки. - Хватит меня хватать! Сколько можно!?

- Что ты здесь забыл, карапуз? - мои вопли они проигнорировали и подозрительно рассматривали. - Ты не маг. Чего припёрся? Хочешь что-то распознать?

Я понял всё прекрасно и теперь лихорадочно соображал. В "Империи", видимо, дураков не держат. Специально поставили у входа в Гильдию Магов двух "смотрящих", прекрасно понимая, что неожиданный владелец "разрушителя" рано или поздно наведается, чтобы его идентифицировать. И я выглядел во всей этой компании носителей роб и туник слишком подозрительно.

- А вам-то чё? - грозно пробурчал я. - Да, хочу. А что нельзя?

- Можно, конечно, - миролюбиво развёл руки один из них. - А что там у тебя такое интересное? Может мы купим?

- Кинжал у меня! - гордо сказал я, похлопав по ножнам. Моя находчивость сегодня была выше всяческих похвал. Я сообразил как отмазаться буквально за секунду. - Пойду сейчас и узнаю, что там за кинжал.

- А где выбил-то? Уже здесь?

- Нет, ещё на острове...

- Что-что? На острове? Разве там падает что-то выше "**редкого**"? - он недоверчиво посмотрел на меня, а потом на своего напарника.

- У башни с нежитью выбил, - не сомневаясь сказал я и мысленно скрестил пальцы в надежде на то, что они купятся.

Вряд ли два мага-человека, когда были на стартовом острове, никогда не фармили золото, убивая "элиток".

- Везунчик! - усмехнулся второй и подмигнул первому. - Там шанс выбить что-нибудь толковое крайне мал.

- Ну я не знаю, - неуверенно пожал я плечами. - Я когда на арену ходил, видел мага с "**редким**" посохом. Падают, наверное... Маг там всех карал.

- И такое бывает, - тут уже и первый слегка расслабился. - Магам только на арене или нежити деньги набивать, - добавил он и я понял, что они оба в курсе насколько нелегка жизнь на острове.

- А может у меня кинжал и повыше рангом? - спросил я и тут же себя одёрнул: не переигрывай!

- Вполне возможно. Заходи и узнаешь.

- Спасибо. А чего вы меня за плечи-то хватали? Вам разве нужен мой кинжал? У вас же уровни вон какие!

- То наше дело. Проходи, проходи, - принялись они отмахиваться от меня, как от надоедливого нуба и я опять отдал должное своему актёрскому мастерству.

Затем, наконец, прорвался сквозь толпу в Гильдию Магов и долго там бродил в поисках той самой комнаты. Меня отгоняли все подряд, когда я пытался разузнать у других, и просили не мешать. В конце-концов один высокоуровневый маг взял меня за руку и отвёл на самый верхний этаж. Поставил у переливающегося разными цветами портала и отчалил.

- Спасибо, друг! - крикнул я ему, но тот только отмахнулся.

Я переступил через портал и очутился в крошечной комнате - 3 на 3 метра, не больше. В центре стояла неширокая прозрачная подставка с плоским верхом, а по потолку и стенам словно больной на голову художник красками прошёлся. Всё было разрисовано так хаотично, что мне показалось, если я буду долго смотреть в одну точку, меня засосёт в стену.

- Чертовщина какая-то, - недовольно пробурчал я и осмотрелся. Сзади меня никто не преследовал, окна, в которые бы кто-нибудь мог забраться, отсутствовали, а чердаком даже и не пахло.

Я полез в сумку и достал полусферу. Никаких подсказок и советов в виде системных сообщений не последовало и я положил её прямо в центр хрустальной подставки.

- Ждите! - неожиданно раздался красивый женский голос и я вздрогнул от неожиданности. - Проводится сбор информации.

- Что б тебя, - выругался я. - Меня чуть "кондратий" не хватил.

- Внимание! - вновь произнёс женский голос. - Идентификация предмета - услуга платная. Будьте любезны оплатить сумму в размере 25 000 золотых монет.

В полу отошла ниша и перед моими глазами появился огромный сундучище, размером с такой, где по сказке "царь Кашей над златом чахнет". В него даже я сам мог бы поместиться. И чуть не поместился, когда едва удержался на ногах и не упал в обморок. 25 000 золотых!? Мать вашу так! Обалдели!? Совсем с ума сошли!? 25 000 золотом за идентификацию? Откуда у меня такие "бабки"?

- Да что б вам пусто было! - заорал я и схватил с подставки "разрушитель". Теперь я нисколько не сомневался в том, что это он. 250 долларов только лишь за идентификацию отдать - это не шутки. Столько могла стоить лишь идентификация чего-то действительно важного и невероятно редкого.

Я сжал двумя пальцами невзрачный предмет и замотал головой. Поверить не могу: у меня "разрушитель"! Самый важный лут с мирового рейдового босса, которого я каким-то чудом добил. За ним гонялись гиганты этого мира, безжалостно убивали друг друга и тех малышей, что мешались под ногами. Создавали темы на форуме и ныли админам. А потом начали расставлять сети, чтобы выловить неожиданного обладателя... Да ещё этот Джон Доу обещал

отдать за него АБСОЛЮТНО всё. Почему? Что он такое? Почему он настолько важен? Это ядерная бомба, что ли?

Я устало потёр глаза и пробормотал:

- Уничтожает абсолютно всё в радиусе 5-ти миль.

Именно так описывал "разрушитель" какой-то знаток на форуме. И только теперь до меня дошёл смысл этих слов. Этот "разрушитель" разрушает! Он уничтожает абсолютно всё! В глобальном игровом конфликте, который обязательно наступит, когда игроки приблизятся к "капу" (*игровой термин от англ. cap - верхушка. максимально доступный в игре уровень персонажа*), он будет тем джокером, который может сыграть важную роль. И за обладанием им многие будут готовы на всё.

Я очень осторожно положил его в сумку, задумался и пробормотал:

- Надо бы его, наверное, оставить на складе. А то не дай Бог случится что. И идентифицировать всё же придётся. Денег накоплю, распознаю, сделаю скриншот, чтобы все убедились, что это он, и на форум выкину. Посмотрю, кто сколько предложит и выберу самый лучший вариант. Мне кажется, иметь его у себя, мне совершенно не по статусу. Проблем не оберёшься. Лучше избавиться как можно быстрее.

Я покинул Гильдию Магов и вздрогнул, когда меня вновь схватили за плечо.

- Ты чего такой грустный, карапуз? - задал вопрос один из тех магов, поймавших меня на входе. Смотрел на меня он так же подозрительно, как и раньше.

- Денег не хватило, - печально шмыгнул я носом. Получилось натурально. - Не смог распознать. Наверное, кинжал действительно непростой.

- Сочувствую, - сказал он и отпустил меня.

- Слушайте, ребят! - спасительная мысль как избавиться от подозрений, опять прилетела неожиданно. - А не подкинете денег на идентификацию? 2000 баба просит в комнате. Где я столько рожу?

Я знал не понаслышке, что для высокоуровневых игроков нет более раздражающей просьбы, чем просьба дать денег. И по их кислым мидам я сразу понял, что попал в точку. Видать, таких просьб они ежедневно слышат сотни.

- Насобираешь ещё. Это несложно. Квесты выполняй и всё будет, - посоветовал один из них и они поспешили убратся от меня подобра-поздорову.

- Сегодня я просто мастер отмазок, - тихо прошептал я, наблюдая как они удаляются.

Затем нашёл по карте склад и, как планировал, оставил там "разрушитель". Осторожно положил на пол прямо посередине и вышел на цыпочках. Опять сориентировался и отправился на торговую площадь.

Там я чуть не потерялся. От количества продавцов и предложений, кругом шла голова. Здесь продавали всё. От жаренных кузнечиков, которые шли закуской к пиву, до белоснежного летающего грифона. Он спокойно сидел у ног своей хозяйки и безучастно смотрел по сторонам. А она не знала отбоя от желающих поинтересоваться ценой. Но, к сожалению для неё, дальше заинтересованности дело на заходило. Когда она называла сумму в 1 000 000 золотых, от которой готова была начинать торговаться, все потенциальные клиенты сразу отчаливали. Видимо, это было слишком дорого.

Я постоял возле неё некоторое время, любясь великолепным животным, а затем продолжил свой путь. Нашёл демпингующего алхимика, который сбрасывал за копейки зелья "жизни", чтобы поднабрать деньжат для дальнейшей раскачки ремесла, и купил у него сразу десять штук. Потратил почти все деньги, но зато был полностью обеспечен перед дальней дорогой в восточный лес. Еды у меня пока хватало и я не переживал по этому поводу.

Перед выходом с площади, моё внимание привлекла плотная толпа игроков. Они окружили скромно одетого мага и что-то ему доказывали. Подбравшись ближе, я, наконец-то, понял о чём речь.

- Продаю свиток групповой и рейдовой телепортации! - выкрикнул он, продолжая сидеть скрестив ноги, словно йог. - Аукцион начнётся через 5 минут! Подходите и готовьтесь принять участие в торгах! Стартовая цена - 10 000 золотых!

- Ты белены объелся, нубас? Такие деньги! - сказал ему рыцарь в дорогих доспехах из клана "Родина".

- Проваливай! - фыркнул маг 27-го уровня и брезгливо скривился. - Такой свиток можно только на "**платине**" получить. Да и то всего один в месяц. Ему цена 50 "тонн" минимум!

- Вот глупый нуб, - прокомментировал тот, но из толпы выбраться не спешил. Видимо, тоже ждал начала торгов.

Я протолкался чуть ближе и увидел свёрнутый в трубочку рулон пожелтевшей бумаги с ядовито-фиолетовой печатью ровно посередине. Он лежал у мага на коленях, словно обёрнутый в прозрачный магический кокон, и крутился вокруг своей оси, демонстрируя себя во всей красе.

- Дам сразу двадцатку, чувак, - сквозь толпу протолкался ещё один не бедный персонаж. - Только давай сразу. Без всяких аукционов.

- Воздержусь, - равнодушно ответил маг и вновь призывно закричал, прекрасно понимая, что реклама - двигатель торговли.

Меня, как самого маленького и слабого вытолкали на галёрку, но я не спешил обижаться и уходить. Забрался на мраморную колонну рядом и сверху следил за торговлей.

Через несколько минут маг объявил о старте аукциона и началась полная вакханалия. Предложения сыпались одно за одним и он еле успевал повторять цифры. Когда цена достигла 50 000 золотых, а я сидел и следил за процессом с открытым ртом, отсеялась почти половина игроков. 500 "баксов" отдавать за свиток, который можно бесплатно получить, оплатив "**платиновый**" аккаунт стоимостью 660 долларов, многие посчитали кощунственным. Видимо, они не понимали, что его можно получить лишь раз в 30 дней и то

всего один. Именно об этом постоянно напоминал продавец и ставки понемногу продолжали повышаться.

Закончил сей концерт беспардонный латник 164-го уровня из клана "Сибирь". Он был на голову выше всех в плане уровня и на две в плане экипировки. Его броня блестела на солнце так, что многим пришлось прищуриться.

- 70 штук даю! - сразу заявил он, едва подошёл. - И мне срочно. Чтоб без всяких аукционов. Да или нет - и разбежались.

Я чуть не упал с памятника, когда понял, что за свиток готовы отдать 700 долларов, а маг-продавец сразу закрыл торги. И даже не стал слушать возмущённые вопли всех остальных. Тут же был совершён обмен, при котором за руку поймали низкоуровневого "Грабителя" и незамедлительно сдали страже. "Грабитель" орал и верещал, что бес попутал, но его воплям никто не поверил. А когда его увели, деньги из одного кошелька переключали в другой и шоу завершилось.

- Обалдеть, - пробормотал я. - Может стоит выпросить денег на "платиновый" аккаунт да продать чёртот свиток? По-любому буду в профите. Отобью деньги и даже сколько-то останется.

Я так размечтался, что решил сегодня же вечером позвонить отцу, пока он в добром расположении духа. Но потом вспомнил про "разрушитель" и приуныл. На него тоже было бы неплохо денег выклянчить. Да мне никто не даст. Не даст даже 250 долларов, не говоря уже про 660.

Глава 13

Я покинул город через северные ворота, сверился с картой и углубился в лиственный лес на восточной стороне. Шутки закончились. Пора приниматься за дело. Каких-то там беглых каторжников ловить, письма находить и глотки перерезать.

Я распределил зелья жизни в петли ремня, достал выданный Добромиром кинжал и попытался взять свой собственный в другую руку. Это ожидаемо не получилось и я

спрятал его обратно. Выданный кинжал был немного хуже, но я надеялся, что его будет достаточно для снятия скальпов.

По лесу я шастал добрых полчаса в поисках хоть чего-либо напоминающего бандитский лагерь. Старался передвигаться очень осторожно и высматривать под ногами сухие ветки, но всё равно двигался с грацией слона в посудной лавке. Явно сказывалась нехватка пассивных умений, о которых я читал на форуме ранее.

Мимо меня то и дело пробегали игроки, смотрели равнодушно и бежали дальше. Стреляли в отдалении из луков или накрывали магией верхние ветки деревьев, где пряталась разная живность. Именно они своими действиями подсказали мне дорогу. У входа в обнаруженный лагерь лежали тела недавно убиенных "мобов", а небольшая группа игроков уже билась с каторжниками внутри. "Респаун" у них был довольно-таки быстрый и я поспешил проскочить в лагерь. Понаблюдав некоторое время за слаженными действиями группы и убедился, что ничего сложного тут нет. Каторжники 22-го уровня не были "элитными" "мобами" с повышенным количеством здоровья. Они были самыми обычными. А потому я, сжав в одной руке кинжал, а во второй зелье жизни, набросился на ближайшего и после короткого обмена ударами завалил его. Удачно парировал и провёл три быстрые атаки. Собрал лут и получил первые кандалы.

- Чё-т ваще легко, - улыбнулся я сам себе и за следующие 30 минут прикончил остальных. Конкуренты старались мне не мешать и не воровать "мобов", а я, соответственно, не мешал им. Такое сотрудничество - вернее, его отсутствие - пошло всем на пользу и мы даже пожелали друг другу удачи мимоходом.

В каком-то шалаше я забрал то самое письмо с сургучной печатью и засунул в сумку, даже не думая о том, чтобы вскрыть. Весьма довольный собой вернулся в город и вынужден был отстоять ещё одну очередь к мастеру Добромиру, затратив на это куда больше времени, чем на выбивание кандалов.

- И снова здравствуйте, мастер, - поприветствовал я его.

- Проходи, воин, - в этот раз он сидел за столом и не стал вставать. Приглашающе махнул рукой и указал на стул. - Садись. Ты что же уже выполнил поставленную перед тобой задачу?

- Совершенно верно, - ответил я и протянул ему письмо.

Он вырвал его так торопливо, будто боялся, что оно исчезнет в моих руках. Затем вскрыл печать, как советовал не делать мне, и удовлетворённо кивнул, когда прочёл содержание.

- Отличная работа, воин. Кандалы?

- И они есть, - я полез в сумку и вывалил их на стол.

Добромир, даже не подсчитывая, скрёб их в открытый ящик и уставился на меня.

- Молодец! - сказал он и я опять был вынужден читать системную информацию.

Внимание!

Задание на выбор архетипа завершено!

Награда: базовое владение оружием типа "кинжал". (увеличены показатели физической атаки, скорости физической атаки, шанса критического удара, силы критического удара, точности)

Я улыбнулся, а мастер хлопнул руками по столу, поднялся и принялся ходить вокруг меня.

- Итак, - произнёс он. - Первое и самое простое задание выполнено. И на его выполнение, я смотрю, ты затратил минимальное количество времени. Это внушает оптимизм. Готов ли ты двигаться дальше?

- А то!

- Тогда слушай внимательно, что я тебе скажу. Теперь у тебя есть возможность пойти двумя путями. Вернее, выбрать один из двух. Ступив на один, ты получишь возможность обучиться технике бесшумного убийства, научишься незаметно передвигаться, овладеешь мастерством нанесения ядов на клинок и будешь совершенствовать быстроту

реакции. Я обучу тебя нескольким приёмам, которые наносят чудовищные повреждения врагам и не оставляют им шанса на спасение. Ступив на второй путь, ты научишься вскрывать замки, обнаруживать скрытые тайники, обворовывать беспечных жителей и уничтожать тех, кому не повезло оказаться на твоём пути. Ты можешь стать или "Чистильщиком", или "Грабителем". Первый - это страшное оружие в руках тех, у кого достаточно денег, чтобы ему заплатить. Вторым вынужден добывать деньги сам. Первый может сражаться с кинжалом в каждой руке. Второму такое мастерство неподвластно. Он всегда должен иметь под рукой отмычки, чтобы в любой момент вскрыть даже самый сложный замок. Оба пути длинные и извилистые, но если ты достаточно терпелив и трудолюбив, успех придёт с повышением уровня мастерства. И не забудь: теперь назад дороги нет! Тебе придётся выбрать путь и упорно идти вперёд. На какой путь ты готов вступить?

- Только на путь "Чистильщика"! - сказал, как отрезал, я. - Никаких воров...

- Грабителей, - поправил меня мастер.

- Без разницы. Грабить никого не собираюсь.

- Это очень забавно слышать, - сказал он и улыбнулся. - Особенно, когда это говорит кто-то из вас, "пришлых". Вы, обычно, наоборот мечтаете лишь о том, чтобы обворовать ближнего.

- Другие, может, и мечтают. Я - нет! Я хочу попробовать путь "Чистильщика", мастер Добромир.

- Что ж, так тому и быть, - кивнул он и вновь опустил на стул. - Для того, чтобы начать обучение, ты должен подтвердить надёжность своих слов. Но для начала верни мне тот кинжал, что я тебе дал.

Я торопливо залез в сумку, достал его и протянул мастеру. Но он не стал его забирать. Прикоснулся к моей руке и перед глазами появилось очередное оповещение.

Внимание!

Получено "пассивное" умение " Умелец "! Вы получили возможность использовать дополнительное оружие!

- Я видел, - мастер убрал руку и облокотился на спинку стула. - Что ты пришёл сюда не с голыми руками. У тебя уже был неплохой кинжал в ножнах. А значит теперь, тебе будет куда проще. Оставь себе мой подарок почувствуй силу стали в руках.

Я тут же принялся практиковаться и обрадовался, когда понял, что, наконец-то, могу управляться сразу с двумя кинжалами. **"Обычный"** кинжал я сжал в левой руке, **"необычный"** - в правой, вскочил со стула и принялся наносить удары невидимому противнику. Движения уже не казались такими резкими и безалаберными, какими казались на острове. Стали более плавными и чёткими. Я не махал руками как попало, а чётко наносил удар в воображаемую цель. Сжимал рукоятки кинжалов, ощущая под пальцами выпуклости, но понимал, что так и должно быть. Я ещё пока не знал для чего они, но дискомфорта не испытывал.

- Здорово! - сказал я. - Теперь я могу атаковать с двух рук!

- Именно, - мастер сделал движение рукой, приглашая меня сесть. - Броня на тебе, как я вижу, тоже подобрана весьма грамотно. Но запомни на будущее: ты можешь носить только лёгкие кожаные одежды. Всё что тяжелее, будет сковывать действия и наносить вред мобильности. Потому выбирай экипировку грамотно.

- Конечно, - согласился я.

- А теперь самое важное. Для того, чтобы стать "Чистильщиком", тебе нужно пройти тест. И он не такой уж и простой, как казалось многим до тебя... Чтобы ты сразу уяснил: "Чистильщик" - это убийца. Только в отличие от наёмного убийцы, коими славятся другие расы нашего мира, он имеет принципы. Имеет свой моральный кодекс. Он избирателен к заказам и не убивает ради удовольствия. И никогда не прощает предательства. Всегда находит того, кто посмел вести нечестную игру и безжалостно расправляется с ним.

- Вот это по мне!

- А теперь перейдём к делу... Ранее мне поступило послание от источников заслуживающих доверия, что в порту происходит нечто неладное. С хранилища товаров, подготовленных для отправки за океан, начали пропадать товары первой необходимости. Пшеница, овёс, мука, сухофрукты. Мой агент провёл розыскные работы и выяснил, что в ночь перед отправкой с каждого судна исчезали 2-3 мешка. Он выследил преступников и узнал от них, что управитель хранилища отправлял товары, будучи уверенным, что они уже останутся без учёта, в лагерь тех самых каторжников. А каторжники, в свою очередь, оплачивали его услуги золотом и украшениями, полученными в результате разбоев. Выяснив это и сообщив мне, агент отправился к управителю, чтобы разобраться во всём до конца, и исчез. Просто взял и исчез... И у меня больше нет сомнений: управитель хранилища виновен! И, возможно, замешан в убийстве. Твоя задача: пробраться в порт, найти доказательства вины хранителя и, если она будет очевидна, уничтожить его. Я отмечу у тебя на карте расположение склада. На месте сориентируешься сам, как попасть внутрь. Если обвинения подтвердятся - сделай, что должен. Затем принеси мне доказательства и сможешь завершить миссию.

- Сделаю! - уверенно сказал я и посмотрел на часы. Времени было предостаточно и я очень хотел всё завершить сегодня.

- Отправляйся, - мастер опять поставил маркер на карте, а перед моими глазами появилось сообщение.

Внимание!

Получено классовое задание. У вас есть ровно 3 часа на его выполнение. Если задание будет провалено, вы будете вынуждены начинать его заново.

Принять/Отказаться

Принял я его, когда уже закрыл за собой дверь. Отмахнулся от недовольных игроков, утверждавших, что я там слишком долго сидел, и выбежал на улицу. Быстренько сориентировался и отправился в порт.

У нижних причалов кланового народа заметно прибавилось. Я увидел даже членов клана "Империя" на пирсе. Один из них руководил, показывая куда кому стать, а остальные распределялись по точкам.

- К вечернему кораблю готовитесь? - прошептал я, рассматривая "тихарей" из других кланов. - Вроде бы, времени ещё навалом. Зачем так рано припёрлись? Опасаетесь кого?

Эти вопросы остались без ответа и я поспешил удалиться, чтобы своим 20-м уровнем не мозолить глаза. Добрался до территории, которая была огорожена высоким деревянным забором, и остановился у распахнутых настежь ворот. Рассмотрел внутри огромное здание со скатной крышей, которое было отмечено у меня на карте, и попытался пройти.

- Эй-эй! - едва я сделал первый шаг, меня перехватил стражник-НПС 100-го уровня. - Ты куда такой прыткий?

- Мне срочно нужно попасть в портовое хранилище. Это же оно там, да? Дело государственной важности! - ответил я, после того, как немного очухался. Он просто выставил руку, чтобы перегородить мне дорогу, а я как будто на стену налетел.

- Ага, смешно. Такому босяку, да ещё и "пришлому", доверили дело государственной важности? - фыркнул он. - Проваливай, пока я не разозлился, сочинитель, - и положил руку на эфес меча. - Не люблю когда ваши тут шастают. Обязательно что-то украсть попытаются.

Ответить достойно мне не дал караван из крытых подвод, который в это время заезжал на территорию склада. Я попытался прошмыгнуть с одной из них, но был пойман и пинком под зад отправлен в сторону случайных зрителей, которые дружно захохотали. Встал, отряхнулся и задумался: так просто внутрь не пустят. Придётся перелезть через забор и надеяться, что это не слишком уж противозаконно. А то ещё отловят и позорно надерут уши при всём честном народе.

Под подозрительным взглядом стража, я двинулся вдоль забора, ежесекундно прислоняясь к щелям в попытках что-то

рассмотреть. Заметил пузатого НПС, который стоял у рампы склада и делал пометки в какой-то книге, когда подводы начали разгружать. Увидел грузчиков, взваливавших мешки себе на спины и понял, что мне по-любому надо туда попасть. Я захотел перелезть через забор, но вовремя остановился. Обернулся - страж всё так же подозрительно смотрел на меня. Пришлось бросить эту затею и отправиться на поиски более удобного места. Но деревянный забор закончился очень неожиданно и упёрся в ещё более высокую... каменную стену.

- М-да-а, - протянул я, угодив в тупик. - Видать, это задание действительно будет не таким простым, как первое.

Стена принадлежала трёхэтажному каменному зданию, которое оказалось портовой управой. Это я выяснил, когда обнаружил парадный вход. Опять хмыкнул и прошёлся вдоль здания до самого конца. Заметил характерные декоративные украшения в архитектуре, посмотрел по сторонам и махнул рукой:

- Была не была...

Пока за мной никто не наблюдал, я, используя выступы на стене, принялся торопливо взбираться. Руки не скользили, а ноги не соскакивали. В реальной жизни такой спринт мне вряд ли бы удался без последствий. Но здесь всё получилось. Я подтянулся и выбросил тело на крышу. Не стал тратить время на то, чтобы отдышаться и пополз дальше. Замер на секунду, услышав крики, когда кому-то внизу показалось, что на крышу кто-то залез, и продолжил движение, когда неизвестного активиста подняли на смех. Я понял, что пока мне ничего не угрожает.

Я дополз до края крыши и моим глазам открылась вся территория порта. Я отлично видел все корабли у причалов, рыбацкие лодчонки у побережья и чёртову дозорную башню, к которой примыкала каменная стена города. Расстояние было немалое, но я смог рассмотреть двух скучающих лучников внутри. А если они заметят меня - рассмотрят ещё лучше. "Неписи" же... И поди им объясни, что ты не лазутчик вражеский, а просто выполняешь квест, чтобы получить

специализацию. Сначала попробуют стрелу засадить в грудь двадцатиуровневую, а уж потом спросят.

Деревянный забор примыкал к зданию и шёл дальше влево. Терялся где-то между деревьями и густыми кустами. Внизу, прямо подо мной, была навалена куча песка, а какой-то работник лениво накладывал его в тележку.

- Во! Нормально! - прошептал я. - Сюда и буду приземляться. Только дождусь, когда он свалит.

Ждал пока он уйдёт и нервничал я ещё минут 5. Постоянно смотрел на башню, но сонные лучники меня не замечали. НПС-работник наконец наполнил тележку и отчалил. Я тут же спрыгнул вниз с высоты третьего этажа, кувыркнулся по песку и затих в соседних кустах. Некоторое время лежал и раздумывал над тем, почему даже не испугался, ведь в реальной жизни, я уверен, у меня бы ноги к крыше приросли. Даже под дулом пистолета я бы не заставил себя их оторвать. А тут - хоть бы что. Даже сомнений никаких не испытал.

Затем забрался глубже в кусты и рассмотрел стену огромного склада прямо перед собой.

- М-да, тут уже так просто наверх не заберёшься. Даже ухватиться не за что, - пробормотал я разглядывая гладкую деревянную стену. - Придётся брать нахрапом.

Я ещё раз внимательно посмотрел по сторонам, заметил, что работники и грузчики занимаются своими делами в отдалении и рванул к складу. Прижался к стене, бешено вращая головой, и двинулся вдоль неё. Выглянул из-за угла и увидел старого знакомого стража у ворот. Чертыхнулся и проделал обратный путь до противоположно угла. Здесь мне повезло больше. Я опять осмотрелся, присел и на цыпочках добрался до длинной ramпы. Недалеко закрывала обзор телега, которую разгружали грузчики. Я услышал их болтовню, когда они возвращались за новыми мешками, и укрылся.

- Эй, вы! - раздался тонкий, словно женский, голос. - Быстрее давайте! Нечего прохлаждаться.

- Сейчас, сейчас, - ответил один из грузчиков. - Последние два мешка остались.

- Ложите и проваливайте! - я осторожно выглянул и увидел, что таким голосом говорит тот самый толстопузый НПС, отмечавший что-то в книге. Эка у него голосок противный.

- Смотри, как нервничает, - сказал один грузчик другому. - Небось, опять что-то лихое задумал.

- Не суй свой нос куда не надо, - одёрнул его второй. - Не влазь. А то его племяши так отделают - мало не покажется.

- Да я что? Я ничего, - пожал плечами тот и взвалил на них мешок.

Я проследил за ними и понял, что это мой единственный шанс. Запрыгнул на рампу и на корточках засеменил за ними. Рассмотрел разделённые деревянными переборками участки под хранилище, забитые семенами, сухими фруктами и овощами. Заметил гору мешков, сложенных как попало и, помогая себе руками, быстро пополз к ним. Внутренний голос орал, что надо быстрее спрятаться и я его послушал. Остановился и перескочил через переборку хранилища. Зарылся как мог в зерно и тут же услышал голос одного из грузчиков.

- Ты слышал?

- Что?

- Что-то шурашло.

- Мыши, наверное. Тут же хлеба столько, что весь остров прокормить можно. Вот мыши, наверное, и кормятся. Идём уже. Разгрузились и хватит.

- Подозрительно это.

- Сейчас Богуслав придёт и будет тебе подозрительно, - второй грузчик мечтал убраться отсюда побыстрее, куда сильнее, чем первый.

- Ладно, ладно, пошли. Не хватало ещё задерживаться.

Я услышал, как опустились на пол тяжёлые мешки и облегчённо выдохнул: на склад мне всё же удалось попасть. Теперь надо рыть носом, чтобы найти какие-то там доказательства.

Я осторожно выбрался из неожиданного укрытия и стряхнул с лица семена зерновых.

- Фу-фу, противно, - пробормотал я, очищая лицо. - Прямо в амбар забрался и весь измазался.

Затем посмотрел по сторонам и ничего особенного не заметил. Весь первый этаж был заполнен мешками и секциями с семенами. Я заглянул в одну-две, но потом заметил, что пузан активно прогоняет последнюю подводу и торопливо забрался по лестнице на чердак. Стараясь не сильно скрипеть, ступая по деревянному полу, добрался до места, где были аккуратно сложены свёрнутые в рулоны ковры.

- Это контрабанда, что ли? - задал я вопрос самому себе и сам же себе ответил пожатием плечами. Принялся ощупывать ковры, очень надеясь, что обнаружу в одном из них тело агента мастера Добромира, но, конечно же, ничего не нашёл. Двинулся дальше и нашёл запертый сундук у деревянной стены. На нём висел огромный амбарный замок и я немного пожалел, что не выбрал стезю "Грабителя". Сейчас бы уже вскрывал этот замок, представляя внутри горы золота или те самые доказательства.

Но долго расстраиваться не пришлось. Хранилище освещалось только с помощью солнечного света, проникавшего сквозь щели между досками, а потому здесь было темновато. И когда глаза привыкли к темноте, я рассмотрел у дальней стены дверь. Внизу писклявый пузан с кем-то разговаривал и я, переступая с ноги на ногу очень осторожно, добрался до этой двери. Подёргал за ручку, но она не открывалась. Потянул на себя - без толку. Присел, чтобы рассмотреть замок, но и его не было. Я прищурился и заметил, что дверь закрыта на засов. На засов изнутри. В тот же момент он резко отъехал в сторону и дверь распахнулась. От неожиданности я упал на задницу и половицы предательски закрипели. Внизу сразу стихли голоса, но меня

уже это мало волновало. Я увидел того, кто скрывался за дверью.

Молодой жилистый парень с жидкой бородёнкой удивлённо смотрел на меня, поглаживая кожаные ножны.

- Ты что здесь забыл, "пришлый"? - спросил парень, наблюдая как я встаю. - Дядюшка! Велимир! У нас гость! - заорал он потом и я услышал как по лестнице кто-то начал торопливо взбираться. - Вынюхиваешь?

Я поднялся и обернулся. Сзади уже приближался такой же высокий, но куда более мощный парень, лицом очень похожий на первого. А за ним, кряхтя и стеноя, забирался толстопуз.

- А вы кто такие? - спросил я, оценивая ситуацию. Имён "неписей" я ещё не видел, но вот их уровень уже мог рассмотреть. Он был такой же как у меня - 20-й! Что у первого, что у второго, что у толстого. Голова опять заработала на полную и я быстро сообразил, что эти ребята - те самые племянники, о которых говорили грузчики. А вот тот толстый... - "Дядюшка Богуслав", вы управитель портового хранилища? - спросил я, быстро сложив два и два.

Запыхавшийся пузан хватал ртом воздух и пытался восстановить дыхание.

- Жить надоело? - грозно спросил мощный братец Велимир и вытащил из-за пояса короткую металлическую дубинку. - Тебя спросили - ты что здесь забыл? Оглух?

- И я спросил. Но не у тебя, а у старшего. Закрой рот и жди, когда тебе разрешат говорить, - мой грубый ответ удивил даже меня самого. Случись такая ситуация в реальном мире, я бы уже пятками сверкал. А тут об этом даже не подумал.

- Да ты...

- Тише! - наконец обрёл возможность говорить Богуслав. - Ты пришёл чтобы что-то украсть, "пришлый"? Тогда я тебе скажу - ты пришёл напрасно. Ни золота, ни драгоценностей здесь нет. Уходи, пока я не кликнул стражу.

- Дядя, а давай его здесь в пшенице и закопаем? - сделал предложение Велимир и сразу отхватил "леща".

- Молчать! Я говорю! Уходи, "пришлый". Это для твоего же блага.

- Я здесь по делу... "дядюшка", - не смог сдержаться и не сыронизировать я. - Мастер Добромир - наставник в Гильдии Воинов - прислал меня сюда с заданием. И я не смогу вас покинуть, пока кое-что не выясню.

Я услышал сзади скрип половиц и резко обернулся. Жилистый братец осторожно обошёл меня стороной и стал возле дяди, изредка кидая на него испуганные взгляды.

- Никогда не слышал ни о каких Добромирах, - пожал пухлыми плечами Богуслав. - Хранилище - это территория порта. И я назначен сюда приказом из городской управы. А ты по какому праву здесь? Хотел порыться в сундуке? Так и скажи. Там для тебя всё равно ничего интересного нет. А если не можешь порыться - значит, убирайся!

- Поступила информация, что вы воруете со склада продовольствие, - я продолжил настаивать на своём. - Сюда был прислан сыскарь, который должен был подтвердить эту информацию. Но он исчез. И вот теперь прислан я. И если вы думаете, что и я могу исчезнуть так же просто, вы ошибаетесь. Поэтому, чтобы не доводить меня до греха, а вам не покинуть сей мир раньше срока, немедленно сообщите мне, если что-то об этом знаете. В противном случае, дело может принять совершенно неожиданный оборот... Для вас.

Слова будто сами вылетали из моего рта и я не мог поверить, что говорю это именно я. Я не испытывал никаких сомнений, никакой неуверенности. Говорил нагло и надменно, потому что больше всего на свете хотел пустить в ход кинжалы. Руки буквально чесались и тянулись к ним. Я не думал о победе или поражении. Я не думал о том, КАК буду действовать. Я просто хотел действовать. И потому ни капельки не сожалел о том, как разговариваю с "неписями".

Пузатый "дядя" напрягся и нахмурился. Его толстое некрасивое лицо покраснело, а губы зло сжались.

- Какая наглая сволочь! - всё же выдавил он из себя. - Поразительно! Другой был повежливее, и, видимо, поумнее. Он тоже что-то понял и даже почти ушёл. Но совершил

ошибку - повернулся спиной к моим парням. Ты же совершил ошибку куда раньше - у тебя даже не будет шанса уйти. Я буду делать всё, что пожелаю, пока я здесь! Пусть присылают кого угодно. Они, так же как и ты, окажутся на дне морском с камнем на шее. Прикончите его, ребята!

Под его девчачий визг я выхватил кинжалы. Крепко сжал в руках и сразу вынужден был защищаться. Племяннички налетели сразу вдвоём, размахивая оружием. Один пытался проткнуть меня длинным ножом, а второй размахивал железной дубинкой, словно хотел использовать мою голову как бейсбольный мяч. Техникой боя они не владели абсолютно. Впрочем, как и я. Но я неоднократно видел, как сражаются бойцы с парными мечами или ножами. Я пересмотрел огромное количество видео на "ютубе" и, что куда более важно, фильмов. Они сыграли в разворачивающемся бою очень важную роль.

Я принял на кинжал удар тощего племянника, увернулся от дубинки, которая обрушилась на деревянный пол, и врезал второму ногой в бок. Шкала его здоровья практически не уменьшилась и я понял, что таким ударом его не свалить. Надо бить оружием. Но нанести следующий удар удалось не сразу. Я отбивался сразу от двоих, стараясь предугадывать их атаки, и делал короткие выпады. Достал тощего в грудь и ополовинил его здоровье критическим ударом. Он упал, а пока поднимался, я принял дубинку на перекрестие двух кинжалов. Свёл их перед собой и поймал на лезвия. В следующее мгновение с силой оттолкнул от себя и повёл руками в разные стороны. Раздался хрипящий звук, но кровь из незащищённого горла, конечно же, не брызнула. Удар с двух рук потряс Велимира и он лишился сразу 3/4-х от своего здоровья. Тощий вскочил и мы сошлись, обмениваясь ударами и высекая искры, которые исчезали, падая на пол. Имея один кинжал против двух моих, он начал уступать сразу после начала обмена. Я заметил краем глаза, что Велимир, пошатываясь, поднимается и тянется за битой, и приступил к завершающей фазе. Принял кинжал на гарду, крутанул его, а другой рукой тут же нанёс удар. Не стал тратить время, наблюдая за тем, как падает тело, и бросился на второго. Легко отбил битую и вонзил **"необычный"** кинжал прямо в

живот. Почувствовал, как он преодолевает лёгкое сопротивление и зачем-то провернул внутри. Тело соскользнуло с лезвия и упало на деревянный пол рядом с первым.

В ту секунду, наверное, моё лицо было похоже на лицо удивлённого "дядюшки" Богуслава. Он таращился на меня и переводил взгляд на павших племянников. Смотрел то на одного, то на второго и дрожал. А когда моя челюсть захлопнулась и я потихоньку начал приходить в себя после неожиданной победы, заговорил.

- "Пришлый", пощади! Не ради себя старался! Брат мой, отец этих двух бедолаг, попал на каторгу по глупости своей и скрывался в лесу. Я не хотел! Но не мог по-другому! - он упал на колени и половицы опять жалобно заскрипели.

- Вы убили того, кто приходил ранее?

- Нам... Им, - он кивнул головой на распростёртые тела. - Им пришлось. Он разнюхал куда и как мы переправляли зерно и прочие припасы. И мы не могли позволить ему уйти. Не ради себя я старался, "пришлый"! Не ради денег, не ради золота! Только из-за любви к родному брату!

- Из-за любви? - удивлённо спросил я. - А как же драгоценности? Мастер Добромир рассказывал, что вы получали ворованные драгоценности в оплату...

- Ты хочешь их себе!? - с надеждой воскликнул он, вскочил на ноги и бросился к сундуку. - Я достану! Я дам тебе их! Только не убивай!

Он торопливо снял с пояса связку ключей и дрожащими руками принялся тыкать в замок. Открыл его и откинул крышку.

- Забирай! Это всё, что есть. Всё будет твоё! - Богуслав убрал в сторону несколько тряпок, схватил что-то рукой и высыпал на деревянный пол клубок из золотых ожерелий, цепочек и браслетов.

Я не стал подбирать и задал ему лишь один вопрос:

- А кто заплатит за убийство? Я уверен, это ты совершил его...

- Нет, не я! Они!

- Ты совершил его тогда, когда, так же как и сейчас, приказал им убить. Ты виновен куда больше, чем они. Но они уже расплатились за всё. А ты? Как будешь расплачиваться ты?

- У меня есть ещё! - обрадованно воскликнул он, неверно истолковав мои намёки. - Мне удалось скопить. Я отдам тебе всё, только... кх-х-х...

Не могу сказать, почему я так поступил. Может быть потому, что не испытывал никаких сомнений и никаких угрызений совести. Может быть потому, что прекрасно понимал, что это всего лишь игра, а эти "неписи" - всего лишь "мобы". "Мобы", которых я уже убивал в этой игре сотнями. И не воспринимал их как живых людей. Потому что они такими и не были...

Я наблюдал как заваливается на спину туша и подобрал драгоценности, когда она перестала дёргаться. Надеюсь, мастер Добромир примет их в качестве доказательств. А мой рассказ, подтверждающий, что его агента убили, воспримет на веру. Ведь других доказательств этому у меня нет.

Я стоял ещё несколько минут в полумраке хранилища и до сих пор не мог прийти в себя. Я рубился сразу с двумя и завалил обоих без особых проблем. Мне безумно понравилось с ними танцевать. Я словно знал заранее, как они будут действовать и как надо действовать мне. Хотя в реальной жизни никогда не держал боевого ножа в руках. Меч держал, саблю держал, нож - нет. А сегодня сражался имея сразу два. И не сделал ни одного лишнего движения. Отработал отлично и даже не понадобилось пить зелья жизни. Эти "неписи" по мне ни разу даже не попали... Блин, хочу! Хочу быть кинжальщиком! Хочу стать "Чистильщиком"! Чую, это моё!

Я спустился по лестнице вниз и покинул хранилище. Не стал обращать внимания на крики, призывающие Богуслава наконец показаться, ведь пришёл новый караван подвод, и проигнорировал стража на воротах.

- Эй, "пришлый", я же сказал тебе убираться! Как ты здесь очутился? - удивлённо прищурился он, когда я, абсолютно не скрываясь, прошёл мимо.

- С помощью телепортации, - брякнул я

- Эй, а ну-ка постой! - он сделал шаг вперёд, но я не стал дожидаться того, что произойдёт дальше. Дал по тапкам так, что через несколько секунд убежал настолько далеко, что крик удивлённого стража затерялся в общем шуме города.

Я пробежал пару кварталов и остановился. Сверился с картой и направился в Гильдию Воинов. Всю дорогу думал над этим удивительным квестом и представлял, какой же сильный боец получится из этого персонажа при регулярной практике и хорошей экипировке. Бои на арене станут для меня услугой. Это пока у меня нет ни одного активного умения. Но ведь дальше всё будет куда интереснее. А когда появится "инвиз" - мало не покажется никому. Напасть из "инвиза" и снести с одного "скилла" - разве ж это не кайф? Убить тощего мага, не дав ему ни единого шанса на спасение, - разве ж это не прекрасно? Да и задания, может быть, какие интересные появятся с уровнем. Вот это задание было интересное, да. Но дальше, надеюсь, будет куда интереснее. Проблема лишь в двух очень важных факторах - в уровне и экипировке. И то, и то надо поднимать. И не только потому, что так говорит Коперник. А потому, что без этого любой персонаж - просто мясо. И мне, в первую очередь, надо уделить внимание им. Срочно брать уровни и высматривать экипировку на рынке! Пусть с одним кинжалом мне повезло, но второй обязательно надо поменять. Хотя бы на "необычку". И тогда в паре они должны дотащить меня хотя бы до 30-го уровня. А там посмотрим...

...Я стойко выдержал стояние в длинной очереди, наблюдая лишь за тем, что бы оставалось время добежать до персональных апартаментов. Но времени мне хватило с лихвой.

- И снова, в третий раз за сегодняшний день, здравствуйте, мастер Добромир, - подмёл я чубом пол.

- Здравствуй, - он указал мне на стул. - С чем пришёл?

- С этим, - я полез в заплечную сумку и вывалил на стол золотые украшения.

Мастер медленно протянул к ним руку, но клубок распутывать не стал. Просто прикоснулся и сразу всё понял.

- А мой агент?

- Его убили племянники управляющего, - сказал я и рассказал ему всё, что произошло от начала до конца. Ничего не утаил. Даже то, что его я безжалостно добил.

Мастер выслушал меня внимательно и подвёл черту, хлопнув по столу ладонью.

- Принимается!

Внимание!

Классовое задание завершено корректно. За безошибочное выполнение задания начислен бонус опыта: x2.

Внимание!

Получена специализация - " Чистильщик ".

Внимание!

Получено достижение - специалист !

Награда: +1 свободный балл для распределения характеристик.

Когда через меня прошёл плотный столб света и затих, я всё ещё продолжал светиться. Но теперь уже от счастья. Улыбка не сходила с моего лица и я с удовольствием рассматривал полученный 23-й уровень. Всего-то надо было верно закончить квест - и гигантская порция опыта твоя.

- Спасибо, мастер, - сказал я, когда обрёл возможность говорить. - Это было здорово!

- Убивать?

- Нет, распутывать запутанное дело, - сразу спохватился я и восторженность исчезла. Возможно, мне понравилось не только распутывать дело, но и убивать при этом. Но отвечать

ему так, учитывая каким тоном он спросил, я не решился. - Что мне нужно знать ещё?

- Теперь ты стал опасным убийцей. Ты стал "Чистильщиком". Но опасность твоя будет тем выше, чем более умелым ты будешь становиться. Тебе надо прогрессировать. Работай над собой, тренируйся и заходи ко мне каждый 5-й отрезок времени, чтобы научиться чему-то новому. И каждый 10-й отрезок я буду показывать тебе разные приёмы. Их не так уж и много, но они сделают тебя ещё более опасным, ещё более смертоносным, чем ты есть сейчас.

- Понятно, - медленно протянул я, пытаюсь понять, что значит "отрезок времени". - А скажите, мастер, нет ли у вас для меня ещё какого задания? Может, я могу вам чем-то помочь?

- Пока нет никаких. Если ты мне понадобишься, я сообщу об этом, - сказал он и посмотрел так пристально чтобы я понял, что встреча окончена. - Ты можешь идти, "пришлый". Иди по тому пути, который выбрал и не жалея о выборе. Ведь он окончателен и бесповоротен. Свободен.

Я расшаркался с ним и вышел за дверь. Открыл меню умений, но новых там не обнаружил. Хмыкнул, но затем, наконец-то, сообразил о каких отрезках времени он говорил. Получается, теперь к мастеру надо приходить каждый 5-й уровень за "пассивкой" и каждый 10-й - за активным умением. На 20-м, видимо, мне перепало лишь умение владеть парными кинжалами. Что, в принципе, не так уж и плохо. С кинжалами в двух руках я нормально раздаю.

Я вызвал меню персонажа и задумался на тем, как распределять баллы. Постоял подумал и распределил таким образом.

Текущий уровень персонажа: 23

Сила - 60

Ловкость - 47

Выносливость - 35

Интеллект - 1

Духовность - 1

Соппротивление - 25

Харизма - 20

Единиц жизни: 440/440 Единиц маны: 10/10

Доступных для распределения баллов: 0

Решил, что пока **"сила"** мне не нужна - она и так "перекачана" - и уделил особое внимание **"ловкости"**. Всё же я теперь кинжальщик и **"ловкость"** мой основной параметр. **"Духовность"**, я так понял, скоро тоже понадобится. Но раз пока нет никаких активных умений и тратить ману не на что, ей тоже ничего не достанется. А остальным - немножко. Так, чтобы персонаж был более живучим. Ну и про **"харизму"**, конечно же, не забыл.

Играя кинжалами и вращая ими в ладонях, я покинул Гильдию Воинов и остановился у порога. Куда теперь? Что делать? Чем заняться? 23-й уровень есть, но он ни о чём. Надо поднимать. Значит, время набирать квесты. Обойду всех "неписей" и очень вежливо поговорю с каждым. И ни ногой в порт! Там или опять на глаза стражнику попадусь, или страшные дядьки и тётки из кланов приставать будут. И, возможно, кто-то из них уже знает чуть больше, чем другие.

Глава 14

Последний игровой час, перед тем как укрыться на складе, я действительно потратил на сбор квестов. Приставал к каждой "неписи", но лишь у некоторых мне удалось выклянчить квест. Оказалось, что простые жители готовы обращаться за помощью к "пришлым" только тогда, когда персональная репутация лично с ними больше нуля. А чесать языками просто так, они не привыкли. Потому моё красноречие срабатывало не так часто, как хотелось. Получив 4 квеста, но так и не отбегав всё время до конца, я укрылся в личных апартаментах и нажал на "выход".

Стекло отъехало в сторону и я широко зевнул. Свесил ноги с капсулы, потёр словно заспанные глаза и открыл их. Взгляд упёрся в чьи-то начищенные до блеска чёрные туфли.

Они стояли слишком близко к капсуле и я догадался, что обладатель этих туфель сейчас смотрит на меня.

Я поднял глаза и упёрся в тяжёлый взгляд профессионального охранника. Абсолютно лысый мужик возрастом слегка за 40 в чёрном пиджаке и идеально выглаженных штанах смотрел на меня совершенно безучастно. Его гладковыбритое лицо не выражало никаких эмоций.

- Здравствуйте, Алексей, - произнёс он таким же тяжёлым голосом, как и его взгляд. - Не уделите ли мне несколько минут вашего времени?

- Э-э-э, - это первое что мне удалось из себя выдавить. Шарики в голове начали крутиться, заставляя меня вспомнить, где я умудрился набедокурить. - А что я сделал? - спросил я и принялся осматривать и ощупывать капсулу, выискивая повреждения в лежанке или трещину в стекле.

- Ничего. Просто у нас есть к вам несколько вопросов, - спокойно пожал плечами он. - Пройдёмте? - и сделал жест рукой.

Я кашлянул и посмотрел на сидевшего перед мониторами администратора. Он всё прекрасно слышал и выглядел куда более удивлённым, чем я.

- Я повредил что-то? - я поднялся и спрыгнул на пол. Осмотрелся - капсула была в полном порядке. Даже отпечатков грязных пальцев не видно.

- Нет, не переживайте. У компании к вам нет никаких претензий. Вас попросил зайти директор филиала. Вроде бы, какая-то бонусная программа, - равнодушно пожал он плечами.

- Ого! - вырвалось у меня. - Никогда не слышал про такое.

- Идёмте, - видимо, разговаривать ему совсем не хотелось. Он отошёл на шаг, чтобы дать мне возможность пройти и указал в сторону лифта. - Поднимемся в холл, а там на пассажирском лифте. Офис на последнем этаже.

- Слушайте, а почему я? Почему меня приглашают. Я что единственный счастливчик?

Но ответа я так и не получил. Охранник сопровождал меня в лифт и не пустил остальных игроков, которые примерно в это же время покинули капсулы и собирались покинуть здание. Створки сошлись, оставляя нас с ним наедине, и тут я впервые почувствовал неладное. Что за бонусная программа? Никогда не слышал о чём-либо подобном. Жадные американские хозяева всегда были озабочены лишь тем, чтобы состричь с местных овец типа меня лишь шерсти кллок. Они предоставляли услуги по минимальным ценам и неплохо на этом зарабатывали. А чтобы кому-то что-то вручить бесплатно - о таком и речи не могло быть. Что им нужно от меня?

Я вышел в фойе первым, прикрыл глаза от света оранжевого заката, который в сей час пробивался сквозь стеклянные двери у входа, и замер. Ещё "двое из ларца одинаковых с лица", скрестив руки в районе паха, перекрывали путь на свободу. Едва я вышел из лифта, они двинулись навстречу, словно меня и ждали.

- Не понял, - пробормотал я, и повернулся к сопровождающему.

- Ничего страшного, - сказал он и опять показал мне рукой направление. - Просто с вами очень хотят поговорить. Пожалуйста, не вынуждайте настаивать.

Гадкое предположение полностью завладело моими мыслями. Три охранника и фраза "с вами очень хотят поговорить" очень красноречиво говорили обо всём. И пока я шёл по направлению к лифту, с трудом переставляя ноги от страха, успел предположить десятки вариантов развития событий. И что является их катализатором, я, кажется, уже догадывался.

В пассажирском лифте сразу стало тесно в присутствии трёх громил. Меня зажали в углу и один из них не спускал с меня глаз. Двое других отвернулись к лакированной двери, но, я уверен, следили за мной в отражении.

Лифт достиг последнего этажа и троица выбралась наружу. Выстроилась в ряд, словно почётный караул, и лысый опять указал направление с помощью руки.

- Вас там ждут.

В конце коридора меня ждала окрашенная в серебряный цвет дверь с табличкой прямо на уровне глаз.

"Сергей Николаевич Ткаченко - главный исполнительный директор"

Я закашлялся и в нерешительности замер у двери. Очень знакомая фамилия и дело, кажется, начинает принимать скверный оборот. Похоже, я не ошибся в своих предположениях. Меня действительно привели к управляющему одного из филиалов компании "Сэконд Лайф". И никакой бонусной программой тут, конечно же, не пахнет. Пахнет куда хуже.

- Заходите, Алексей! - раздался дружелюбный голос из-за двери. - Не стойте перед дверью.

Я бросил взгляд на потолок, сразу заметил камеру и выругался про себя. За мной даже наблюдают. Смотри-ка...

Этот Сергей Николаевич Ткаченко выглядел ну совсем уж неожиданно. Просто я никак не ожидал увидеть пацана, внешне вряд ли старше меня самого. У меня щёки отливали синевой даже после бритья. У этого же не было ни единого следа пробивавшейся на лице растительности. Он был похож на отпрыска какого-нибудь олигарха. Эдакий представитель "золотой молодёжи". Аккуратная модная причёска, голливудская улыбка, дорогой парфюм и юношеский максимализм в глазах. Он кинулся пожимать мне руку, едва я переступил порог.

- Добрый вечер, Алексей. Добрый вечер. Очень рад с вами познакомиться.

Такое панибратское отношение мне совсем не понравилось. Оно только сильнее усилило подозрения.

- Здравствуйте, э-э-э... Сергей?

- Совершенно верно. Сергей Николаевич, - не забыл он напомнить про своё отчество, указал на стул у стола и вернулся за своё место. - Присаживайтесь.

Я осмотрел богато обставленный кабинет, заметил на столе бутылку "Black Label" и два кристально чистых стакана.

- Пьёте? - спросил он, заметив мой взгляд, и поспешил открутить крышку.

- Нет, не пью.

- Вообще или только виски?

- Вообще не пью. Как говорится, не имею физической возможности.

- Бывает, - равнодушно пожал плечами он, видимо, даже не поняв в чём шутка. Налил себе полстакана и уставился на меня, словно удав на кролика. - Вас можно поздравить?

- С чем? - я попытался изобразить крайнюю степень удивления.

- С тем, - хмыкнул он. - С ним.

- С кем с ним?

Сергей немного нахмурил брови и сделал хороший такой глоток. Затем задумчиво потёр подбородок и всё же решился.

- Послушайте, вы же понимаете, что нам всё известно? Мы хоть и не вмешиваемся в игровой процесс, так как это запрещено специальными законами, но знаем всё и обо всех. Как и в глобальной сети "интернет", мы имеем возможность отслеживать действия каждого пользователя, для предупреждения и защиты. И для нас нет секретов в виртуальном мире, ведь мы... вернее наша компания его контролирует. Убирает баги, заливает обновления, помогает с решением споров... Так же возвращает деньги за билеты на корабль, - он бросил на меня быстрый взгляд, но я и бровью не повёл. Я уже догадывался зачем меня сюда привели, но решил молчать, пока он сам не озвучит, что ему нужно.

- Компания "Сэконд Лайф" отлично справляется со своими обязанностями, - уважительно произнёс я и добавил. - Так написано в "Википедии".

Парень усмехнулся, допил виски и немного расслабился.

- Ладно, Алексей, давайте перейдём к делу. Без намёков, без прощупываний поговорим откровенно.

- Я даже не представляю зачем вы меня... в компании трёх охранников сюда пригласили. Я никого не трогал, имущество не портил... Ни в какие бонусные программы не поверил.

- Значит, уже догадываетесь зачем вас сюда привели, - резюмировал Сергей и откинулся на спинку стула. - Для начала разрешите вас поздравить. И я не шучу. Я от всей души вас поздравляю. Получить ТАКУЮ вещь ТАКИМ образом - этого никто не мог предположить. Вот что значит очутиться в том месте и в то время. Хотя можно трактовать и иначе - не в том месте и не в то время. Всё зависит от того, как вы распорядитесь своей удачей, - он посмотрел на меня исподлобья, как бы отслеживая реакцию, но я оставался непроницаем, как Железный Человек из страны Оз.

- Спасибо, - сказал я. - Действительно очень интересная вещичка. А вы про что вообще?

- Про "разрушитель", конечно же, - нахмурился он. - Хватит играть в игры! Я же говорю, что мы всё знаем. Мы знаем прекрасно, что он достался вам по воле случая.

- Ну и что? - сдался я. - Игровой процесс. Вам-то что? Вы что же хотите вмешаться в мой игровой процесс? А что об этом говорит лицензионное соглашение? - и задал вопрос, хотя сам понятия не имел, что оно об этом говорит. Я его читал через строчку. А то и через две.

- Ни в коем случае! - замахал он руками, словно я произнёс нечто кощунственное. - Нам важен каждый клиент! И вы в особенности... Теперь.

- Спасибо и на этом.

- Но так же не секрет, что "разрушитель" нужен всем. Я думаю, вы уже успели ознакомиться с разными вариантами на игровом портале? Предложений там огромное количество. Разрешите мне скромно поинтересоваться: выбрали ли вы какое из них?

Я пытался сохранять спокойствие, но удавалось это с трудом. Этот парень точно преследует какие-то свои интересы.

- Нет, не выбрал пока ещё. Особо и не интересовался даже.

- Почему?

- Времени не было, - неопределённо пожал я плечами.

- Тогда не сочтите за грубость или чрезмерную настойчивость, но что вы скажете, если я озвучу своё предложение? Не стану скрывать, что в мире "Артении" я тоже занимаю определённое место. Куда более важное, чем здесь, - он усмехнулся, а я проглотил комок. Если тут он занимает такую высокую должность в столь юном возрасте, то кто тогда он там? Лидер клана? Лидер альянса? Чей-то спонсор? А может просто одиночка-нагибатор-донатор, который в одно лицо раскладывает толпы? И кто он такой вообще? Как забрался так высоко?

Моё молчание он воспринял как "да" и продолжил.

- "Разрушитель" нужен всем. Нужен нам. Нужен мне. Их всего шесть и пока найдено четыре. Три у "Новус ордо..." и один у вас. Сами понимаете, какая между вами пропасть, а значит понимаете какими неприятностями это вам грозит. Поэтому я, по доброте душевной, предлагаю вам от него избавиться. Избавиться как можно скорее. Рано или поздно вас найдут. Это лишь вопрос времени. И я имею в виду, найдут не только в виртуальном мире... И тогда, я уверен, на вас посыпятся предложения от которых вы не сможете отказаться. Если вы понимаете о чём я? - он внимательно посмотрел на меня, но я оставался всё так же равнодушен, хоть прекрасно его понимал. Если меня найдут, предложат отдать "разрушитель" лишь один раз. И если я не приму условия, дальше разговоры начнутся с применением силы убеждения.

- Что вы хотите сказать, Сергей? - я умышленно назвал его по имени и заметил, как он пренебрежительно скривился. Видимо, ему было не по нраву, что такой... простолюдин как я

относится к нему без всякого уважения. - Вы с чем-то готовы расстаться ради "разрушителя"?

- Да. И я готов вам предложить очень много. Потому слушайте внимательно, - впервые в его голосе я заметил нотки агрессивности и брезгливости. Похоже парень просто не терпит неуважительное к нему отношение. - Сегодня же, сразу, сейчас я переведу вам 5000 долларов на счёт, - он картинно открыл серебристый ноут-бук на столе и постучал по клавишам. - У вас там всего 42, а значит деньги ой как нужны. Сможете позволить себе "платиновый" аккаунт и игра засияет новыми красками. Поверьте мне на слово. Уж я-то точно знаю разницу.

Я не шелохнулся. Хотя озвученные цифры вызвали у меня шок, я не дал выплеснуться буре, которая бушевала у меня внутри. 5000 "баксов"! С ума сойти! Когда я последний раз видел такие деньги? Не говоря о том, когда последний раз держал в руках.

- Всего лишь циферки на счёт? - скривился я и сам удивился тем словам, которые вырвались из моего рта. Я просто на секунду подумал - а сколько реально стоит этот "разрушитель", если обнаружено всего 4? Причём 3 из них сосредоточены в одних руках. Сколько стоит тот единственный, пока ещё неподконтрольный американцам?

- Хм, - протянул Сергей и уставился на меня. - Вы считаете, что это мало?

- Не знаю. Я ж говорил, что пока не интересовался цифрами. Как вы сами думаете, сколько мне предложат на форуме, если поинтересуюсь?

- Хм, разумно, - он раздумывал несколько секунд, причмокивал губами и не сводил с меня взгляда. И этот взгляд я выдержал. Не дрожал, не мельтешил руками, не искал место, где бы спрятаться. Я стойко держал его взгляд и не отвернулся.

Затем он, наконец, прекратил играть со мной в гляделки, потянулся рукой в низ стола и открыл ящик. Достал пачку долларовых купюр и положил перед собой на стол.

- Ну что ж, - сказал он. - Наличкой тоже вполне можно. Значит, 5000 вас устроит, я так понимаю? - он неторопливо принялся отсчитывать стодолларовые купюры, продолжая внимательно смотреть на меня.

Я едва сдержался, чтобы не сказать: "Обалдеть!". 5000 долларов не только спасут меня от краха, но и, наверное, помогут стать на ноги. Я смогу часть денег вернуть родителям и сестре, оплатить коммуналку и даже проплатить ипотеку. Правда, в таком темпе они быстро закончатся, но зато я хоть перестану считать себя кому-то должным.

Я слегка приподнялся на стуле, чтобы лучше рассмотреть прелестные доллары. Сергей это заметил, убрал оставшиеся деньги обратно, собрал "сотки" в стопку и постучал ими по столу:

- Договорились?

- А как это будет происходить? - спросил я. - Деньги ведь реальные. А предмет нереальный.

- Очень просто, - ответил он. - Сейчас мы с вами пройдем соседний кабинет, расположимся в капсулах и погрузимся в игру. Встретимся там и совершим обмен.

- У меня там время почти вышло. Минуты 4-5 оставалось, вроде бы. До завтра может потерпим?

- Не зачем ждать, - слишком поспешно сказал он. Видимо, парень действительно торопился получить в свои руки джокера. - Я зайду первым и прибуду в любое место, куда вы скажете. Затем вы зайдёте в игру и передадите мне "разрушитель". А потом выйдем, вы получите деньги и будем обмывать.

- Я не пью.

- Мне без разницы, - отмахнулся он. - По рукам?

Он протянул мне руку, но я не торопился её пожать. Этот мажор мне абсолютно не нравился. Ни его манера говорить, ни его зашкаливающая уверенность, ни тот взгляд, которым он на меня смотрел. Брезгливый взгляд барина на холопа, нашедшего золотую рыбку. Барин очень хотел обладать ею сам и теперь предлагал в обмен медный грош, в полной

уверенности, что холоп его примет. Аналогии в моей голове рождались одна за одной и чем дольше я смотрел на протянутую руку, тем меньше мне хотелось вручать ей "разрушитель".

- Давайте, может быть, деньги вперёд? - произнёс я, всё ещё испытывая определённую неуверенность. - Чем вы рискуете? Сначала деньги, а потом я вам его передам.

- Извините, так не пойдёт, - он убрал так и не пожатую мною руку и заскрипел зубами. Потом открыл ящик, положил туда пачку долларов и закрыл. - Сначала товар, потом оплата. Всё как всегда.

- А какие гарантии, что я уйду отсюда с этими деньгами? Да даже какие, что я их получу?

- Верно. Гарантий у вас нет кроме моего слова. Но оно что-то значит в каждом из двух миров. Моему слову верят там, за пределами капсулы. И верят здесь, потому что я не бросаю их на ветер. Так что давайте прекратим тянуть резину и совершим обмен... Пока я ещё готов договариваться, - парень, видимо, действительно утомился болтать с таким нищесбродом как я и прекратил строить из себя воспитанного джентльмена.

- Ну тогда я пойду, раз ты не готов договариваться, - выпалил я совершенно неожиданно для самого себя. Меня аж разрывало изнутри - так хотелось плюнуть в это холёное лицо. И впервые за долгое время я не счёл нужным сдерживать себя.

- Ну-как сядь, остолоп! - крикнул он и приложился кулаком по столу. Видимо, я его раздражал не меньше, чем он меня. А может и больше. - Куда ты собрался? Думаешь, выйдешь из этой комнаты?

- Выйду, - хоть меня трясло, я усмехнулся через силу. Потому что вдруг вспомнил, где я видел фамилию, выведенную на двери. Только там имя носителя было другое. - И ты ничего не сможешь сделать. Или что? Накинешься? Прикажешь своим бугаям пересчитать мне рёбра? Не выйдет. Я встану, отряхнусь, вернусь домой и зайду на сайт городской администрации. Найду телефон твоего папочки и оставлю ему

сообщение. Подробно расскажу, чем ты тут занимаешься и задам вопрос: а как такой сопляк получил это место? За какие заслуги? Ты гениальный кодер? Ты программист или дизайнер? Может, ты талантливый управленец? Вряд ли... А может, я вообще ничего этого делать не буду. Сразу состряпаю жалобу на игровом портале "Артении" с такими подробностями, что никто не усомнится в её правдивости. Ведь я точно помню где, как и когда получил "разрушитель". А вот ты откуда можешь это знать? Администраторы проверили логи и сообщили тебе? Откуда ты мог узнать, что он у меня, если только тебе не слил инфу инсайдер? Не подумают ли точно так же владельцы компании, когда ознакомятся с текстом? И не выкинут ли тебя на помойку, когда я напишу, что ты предлагал мне 5000 долларов за игровой предмет? Не предлагал золотом, а предлагал валютой. А ведь это баном аккаунта пахнет. Ты ведь это знаешь? И самое главное: я ведь могу подтвердить свои слова, - я залез в карман ветровки, вытащил неказистый кнопочный "Samsung" и покрутил перед его глазами. Затем спрятал так же быстро, ведь никакой записи не вёл и даже не знал, есть ли такая функция.

Сергей Николаевич Ткаченко, этот малолетний щенок, этот сын главы администрации нашего города-миллионника посерел лицом. Закашлялся и торопливо налил ещё "вискаря". Опрокинул в рот полстакана и стал кашлять ещё сильнее.

- Интересно, а что скажут в обществе по защите прав потребителей, когда узнают, что исполнительный директор филиала предложил игроку, если можно так выразиться, сотрудничество? А когда игрок отказался, что сделал директор филиала? - последний вопрос я задал ему уже поднявшись со стула. Посмотрел на покрасневшего парня, засунул руки в карманы и неторопливо вышел.

Везувий в моей груди продолжал клокотать и я старался не упасть на дорогой ковёр, ведь ноги буквально подкашивались. Я не узнавал сам себя. Что со мной произошло? Я ли это? Я ли разговаривал сейчас с этим недоноском, пытавшимся выманить у меня "разрушитель" и, возможно, обвести вокруг пальца? Я ли так уверенно грозил

ему тем, чего бы никогда не сделал? Не может быть, чтобы это был я. Со мной что-то произошло. Я никогда себя так не вёл. Я всегда пытался уйти от конфликта, а не провоцировать его. Ещё вчера я не хотел связываться с двумя "синяками" и предпочёл удалиться, а сегодня нагло нагрубил директору филиала компании "Сэконд Лайф". И что взбесило меня больше всего, что заставило так себя вести - это его взгляд. Тот взгляд, которым он смотрел, когда складывал "сотки" в стопку. Взгляд хозяина. Он смотрел на меня так, словно я был его рабом. Словно уже согласился выполнить всё, что он пожелает, ради робкой надежды их получить. И хоть деньги действительно были немаленькие - особенно для меня в нынешней ситуации, - такого взгляда я не стерпел. И если бы меня так не трясло, я бы смачно харкнул ему в морду.

Я закрыл за собой дверь и увидел трёх охранников впереди. Они спокойно стояли у лифта, повернувшись ко мне лицом. И хоть шансов против них у меня не было никаких, отступить я не собирался. Руки инстинктивно погладили штаны в месте, где в игре у меня были кинжалы, не обнаружили их и сжались в слабые кулаки. Я сделал шаг навстречу, намереваясь во что бы то ни стало пройти к лифту и они отступили. Один из них прислонил руку к уху и, видимо, получил указания. Кивнул своим напарникам и они отошли. Я нажал на кнопку лифта и повернулся к ним спиной. Хоть каждую секунду ожидал удара сзади, я не оборачивался. Следил за ними в отражение дверей и сражался с дрожащими коленками. А когда лифт прибыл, стараясь не делать резких движений, зашёл и нажал на кнопку. И только когда двери сошлись, немного расслабился. Прокатило. Этот урод действительно ничего не мог мне сделать. Даже если очень хотел. Он потерял свой шанс на успешные переговоры тогда, когда решил, что я не более чем блоха. И называть "остолопом" "блоху" с "разрушителем" - бесперспективное дело.

Я вышел в фойе и неторопливо двинул на выход. Филиалы компании "Сэконд Лайф" работали круглосуточно. И утром, и днём, и вечером желающих попасть в "Артению" было предостаточно. Менялись лишь смены работников. Я протолкался к двери, пропустил вперёд девушку и вышел за

ней следом. Вдохнул полной грудью вечерний воздух и поспешил усесться на скамейку, так как почувствовал, что сейчас упаду. Вот этот я дал! Отказался от негарантированных пяти тысяч, нахамил директору и даже угрожал ему. Вряд ли после этого он захочет стать моим другом. Скорее наоборот. А ведь он прекрасно знает кто я такой. Возможно, у него есть мои паспортные данные, он знает мой игровой ник-нейм и знает, где я живу. Что он будет делать со всеми этими данными? Какие шаги планирует предпринять? Подошёл кто-то разбить окно или взломать замок входной двери, пока я прячусь в "Артении"? Ведь теперь он прекрасно понимает, что "разрушителя" ему не видать... Или же действительно испугался моих угроз? По большому счёту, всё что я ему говорил, всё реально. Я могу сделать всё, чем угрожал. И позвонить папаше, и накатать "петишку" на игровом портале, и даже подать жалобу на официальном сайте компании "Сэконд Лайф". Единственное что - у меня нет доказательств. Есть только мои слова против его слов. Теперь всё зависит от того, насколько он поверил и насколько испугался. Ведь если испугался, он будет держаться от меня на расстоянии пушечного выстрела. Даже на глаза попадаться не будет, как, в принципе, делал это ранее. Ведь мы не знали о существовании друг друга до сегодняшнего дня. Но теперь-то запомним. Уж я-то точно. Сюда теперь ни ногой! Нахрен! Буду ездить в другой конец города, где расположен ещё один филиал. Насобираю бабки, распознаю этот долбаный "разрушитель" и на форум выкину. К чёрту его. От него одни проблемы. Напишу, скажем, цифру в 5000 долларов и устрою аукцион, как сегодняшний маг со свитком. До десятки догоню, если повезёт, и сливаю... Бли-и-и-н... Нельзя же! Нельзя же продавать игровые ценности за "реал" на чёрном рынке! Отследят же по-любому! "Разрушитель" же. Его не упустят. Отследят и забанят. Придётся что-нибудь придумать. Попытаться продать или в самой игре за золото, или на форуме отвечать завуалировано в темах, где интересуются. Изучать предложения, выбрать наилучшее и договориться о встрече. Но сначала надо его идентифицировать, наконец. А то вдруг это не он, а я уже всем обо всём раскричу? То-то будет хохма...

Я бросил взгляд на стеклянные двери, пообещал себе больше никогда сюда не возвращаться и отправился домой. После всплеска адреналина жрать хотелось безумно и я не выдержал и заказал двойную шаурму по дороге. Сел прямо на железный забор у скверика и жадно её умял. Запил колой и почувствовал себя куда лучше. Интересная мысль меня посетила, едва я наполнил калориями организм, и всю дорогу домой я её вертел и так, и эдак. Рассматривал со всех сторон и вынужден был признать, что в этом что-то есть. Это был единственный способ в кратчайшие сроки раздобыть 250 долларов на идентификацию.

Вернувшись домой, я первым делом взял ноут-бук и провёл поверхностный осмотр. Царапин не было, битых пикселей тоже, батарея держала отлично, операционная система работала без задержек. Этот "ноут" я когда-то выкупил сам у себя в ломбарде. Провёл залог на "левого" клиента, когда его притащили два угашенных наркомана. Дал им на руки просто смешную сумму, но и ей они были рады. А я радовался втройне. Заложил ноут-бук, через пять дней закрыл кредит, положил свои деньги и забрал домой. Хотя я им не часто пользовался, иногда он облегчал жизнь. Например, когда неожиданно вырубали электричество или когда я готовил что-либо на кухне.

Я пробил в "инете" его реальную стоимость и почесал "репу": новый стоил чуть меньше 400 долларов. И мой в идеальном состоянии на 250, скорее всего, потянет. В том ломбарде, в котором я работал, за любую технику, имеющую товарный вид, мы предлагали клиентам третью часть от реальной стоимости. И я бы сам себе за него дал долларов 150-180. Но такая сумма меня бы не спасла. Мне нужно было ровно 250. Думаю, мне удастся уговорить Натали. Наталя - девчонка хорошая и... ни черта не смыслит в технике. Но у неё есть куча знакомых, которым она эту технику может впарить. Если удастся договориться с ней за 250, уверен, она сможет продать его за 300. А то и дороже. Заработает немного и никто ничего не узнает. К тому же у меня с ней сложились отличные отношения, ещё когда я работал в ломбарде. Она даже, бывало, звонила мне и поддерживала после той ситуации.

Я прошёлся по ноутбуку с тряпочкой, вытер каждую пылинку, удалил всю информацию, оставив операционную систему чистой, и положил его в вакуумный пакет. Завтра решу окончательно и договорюсь с Натальей. А послезавтра заеду к ней на точку и отдам. Надеюсь, на 250 "баксов" я её уломаю...

Закончив подготовительные работы, я нарезал себе бутербродов и опять, как и каждый вечер, уселся перед компьютером. Запустил игровой форум и погрузился в его пучину.

В трендах по-прежнему оставался "разрушитель". Клань наперебой предлагали всякие разные варианты, а значит владелец так и не был обнаружен. Да, то и дело всплывали темы, где кто-то сообщал, что готов торговаться и выслушивать предложения, но они быстро закрывались самой администрацией. Это более чем красноречиво говорило о том, что темы фейковые и я дал себе слово очень хорошо подумать перед тем, как создавать подобную. Ни в коем случае не требовать реальных денег и даже не упоминать о них. Все переговоры вести вне форума, чтобы компания "Сэкнд Лайф" обладала минимумом информации.

Я перешёл в другой раздел и зашёл в самую популярную тему. Прочёл пару строк и выругался: в ней инициативные ребята из тех, кто собирал информацию по крупицам, сообщали, что за сутки по скринам и видео-файлам опознаны 214 из 323 нубасов плывших на корабле. Под спойлером они приводили ник-неймы этих "нубасов" и я обнаружил там себя - Алекса с кучей семёрок и нулей. Выругался и понял, что времени на принятие решения у меня остаётся не так уж много. Да, на все 100% невозможно быть уверенным в том, у кого находится "разрушитель". Для этого надо обладать админресурсом. Но сузить круг подозреваемых вполне по силам. Каждый день в этот список будут добавляться новые ник-неймы, а затем начнётся просеивание. Каждого из этих 323 будут тщательно проверять и допрашивать. Ловить на неточностях и загонять в тупик. Будут уменьшать список, пока не останется лишь тот один. То есть я.

Я задумчиво почесал подбородок, понимая, что это неизбежно и "кликнул" на следующую по популярности тему, созданную членами клана "Империя". Создал её некто Анастас Басандро. Как он сам себя обозвал - специалист по связям с общественностью. Он сообщал, что завтра в 12:00 по игровому времени Раздолья, которое соответствовало среднеевропейскому, в порту пройдёт день открытых дверей. Клан "Империя" и его союзники будут проводить набор игроков в академию. Игроков уровнем от 20-го до 30-го. Особо они будут рады тем, кого случайно подставили под американские огонь и молнии. Тем, кто плыл на злосчастном корабле. Всем этим игрокам они обещали выдать компенсацию в виде небольшого количества золота и принести официальные извинения. Отмечали так же, что, возможно, даже будет присутствовать глава клана и лично общаться со всеми желающими.

Когда я закончил читать, мне уже было не грустно, а весело. Возможно, не обладай я тем, чем обладал, меня бы заинтересовала такая возможность. Пошёл бы, потусовался вместе со всеми и, может быть, даже в клан вступил. Вернее, в академию. Но зная то, что знаю я, никаких сомнений в том, что это ловушка, у меня не возникало. Эти "имперцы" начнут заглядывать в рот каждому, задавать наводящие вопросы, сверять ответы в надежде выйти на того, кто выжил после атаки драконов. Методом исключения можно определить тех, кто остался в живых одним из последних. Я даже помню ребят, сгрудившихся на перевёрнутой шлюпке. Я не рассматривал их ник-неймы и даже лиц не запомнил, но кто даст гарантию, что они не запомнили меня? Они видели меня у пиратского корабля и вполне могли предположить, что я выжил. Единственный вопрос - запомнили ли они мой ник? Если да, то времени остаётся ещё меньше.

- М-да, - пробормотал я себе под нос. - Видимо, в порт мне ход закрыт. Самому лезть в капкан неразумно. Может, там найдётся умный охотник и капкан защёлкнется, когда дичь окажется внутри. Схватят и доказывай, что ты не дичь.

Я сидел и рассуждал сам с собой ещё какое-то время и чуть не дорассуждался до того, что вообще не нужно больше заходить в "Артению". Пусть волна схлынет и через пару

недель нырну... Но затем я дал себе по шее за трусость и сказал, что шанс нельзя терять. Пока у всех горит, надо пользоваться возможностью. Идентифицировать, бросить информацию на форум, прицениться и получить хотя бы 5000 долларов. Пусть даже игровой валютой в эквиваленте, но никак не меньше. Раз этот "исполнительный директор" бы готов отдать столько, значит на меньшее я уже точно не соглашусь...

До самого позднего вечера я просидел перед монитором. Всё читал, читал и читал. Видел, как отчаянно меня разыскивают американцы, как предлагают разные варианты и злятся от того, что не могут попасть на наши территории.

Репутация кланов в вольных городах всех наций была чётко разделена. Во всех шести городах, куда прибывали игроки, существовала условно мирная территория. Она была ограничена тем самым жёлтым магическим барьером, который я заметил, когда плыл в деревню Рыбачье. Попасть извне на территорию этого барьера не мог никто, кто не соответствовал определённым условиям. Если ты не являлся пользователем игры "Артения-онлайн" от Дальнего Востока до Чехии включительно, ты бы никоим образом не пересёк бы этот барьер. Разделение на сектора было утверждено ещё на стадии открытого бета-тестирования и далее ничего не стали менять. Теперь у нас не было никакого шанса попасть во Фритаун или Ченгши - вольные города американцев и азиатов. А у них - никаких шансов попасть в Раздолье. Отчего они бесились и поносили администрацию последними словами. Но это никак не помогало. И пока "Империя" собирала информацию по крупницам и готовилась провести день открытых дверей, все остальные только гадали и предполагали.

Я посмеялся, когда прочёл манифест тех самых пацифистов, которых в игре называли "миролюбамии" и отправился спать. Они призывали того, кто получил столь страшную силу, избавиться от неё, отправив на дно океана, и зывали к его, то есть к моей, совести. Просили не думать о личном обогащении, а подумать к чему может привести обладание такой силой в масштабе игры. Проводили параллели с реальным миром, напоминая из-за чего едва не

началась Третья мировая война, и даже предлагали небольшую компенсацию. Компенсация действительно была небольшая и, продолжая хохотать, я завалился в кровать. Завтра придётся ехать в другой конец города, чтобы вновь попасть в "Артению". А туда добираться почти час. И час обратно. Итого у меня 10 часов уйдёт на всё про всё. Надо выжать максимум из завтрашнего дня и, конечно же, постараться держаться подальше от порта.

Глава 15

Никаких проблем с ДНК-аккаунтом у меня не возникло. Я вставил флешку в терминал и заказал себе капсулу. Никакой блокировкой, как я опасался, не пахло. Видимо, надменный Серёжа действительно струхнул малость и не стал пакостить.

Я спустился на минус третий этаж, забрался в капсулу и нажал на "вход".

Энергично мигала пиктограммка почтового конверта в верху виртуального экрана. Как только я открыл глаза, сразу это заметил. Я, в принципе, предполагал нечто такое, а потому даже не удивился. Просмотрел несколько писем, прокашлялся, понимая, как близко подобрались некоторые из написавших, и всем ответил одинаково.

"Мне уже задавали подобные вопросы. Я ничего про это не знаю! Задолбали! Отвалите!"

Разослал письма и переступил порог магического барьера. Добрался до торговой площади и сразу обратил внимание на количество высокоуровневых персонажей в городе. Понял, что "Империя" подошла к сегодняшнему дню со всей серьёзностью. А потому развернулся и двинул в противоположную от порта сторону. Закрыл за следующие 20 минут два квеста и очутился у большой конюшни в западной части города. Местный конюх, протиравший жёсткой мочалкой гнедую кобылу, при детальном рассмотрении подсвечивался лёгким жёлтым светом, и мне стало понятно, что и у него есть для меня задание.

- Здравствуйте, - отвлёк я его от этого занятия.

- И вам не хворать, "пришлый". Чем могу помочь?

- Я хотел поинтересоваться, нет ли вас для меня задачи какой? Авгиевы конюшни, например, убрать. Или лошадку накормить.

- Не знаю того Авгия, чьи конюшни вы хотите убрать, но подсобить могу. Ваши постоянно ко мне приходят за помощью и я не отказываю никому.

- А чем вы помогаете?

- Обучаю "пришлых" азам обращения с ездовыми животными. Объясняю, что нужно делать и могу помочь вырастить мула. Вам это интересно?

Я задумался и вспомнил парня, которого встретил у деревни Рыбачье. Мне тогда показалось, что он ехал на ослике, но, судя по всему, я ошибся. То был мул. А эта "непись", видимо, здесь специально для того и поставлена, чтобы дать игроку возможность получить низкоуровневого "маунта". Передвигаться всё же лучше на "маунте", чем на своих двоих. Уставать будешь куда реже, да и скорость передвижения возрастёт.

- Интересно, - кивнул головой я. - Пусть будет мул, если это не может быть конь.

- Возможно, когда вы поднаберётесь опыта и подзаработаете, получите возможность приобрести коня. Сами его выкормите и обратитесь к берейтору, чтобы обучил верховой езде, - спокойно сказал он. - Но всё это стоит денег. Здесь же я могу лишь помочь вырастить мула. Причём совершенно бесплатно.

- Бесплатно - моё любимое слово! - сказал я и конюх повёл меня за собой вглубь конюшни. Подвёл к широкому вольеру с навесом, где веселились жеребята самого разного окраса. Махали хвостами, ржали друг другу на ухо и стучали копытами. Когда мы приблизились они как по команде подошли к оградке и принялись тыкаться мордами в руки конюха.

- Вы можете выбрать любого, "пришлый", - сказал он. - Дать имя, на которое он будет откликаться, и заботиться как о

лучшем друге. Только тогда он примет и не сбросит со своей спины. Не будет брыкаться и возмущаться.

- А сложно о нём заботиться?

- Ничего сложного. Ежедневно кормите, давайте отдыхать, изредка играйтесь и оmyвайте водой после долгого пути. Мулы неприхотливы и нетребовательны. Они выносливы и у них добрый нрав.

- Это интересно, - сказал я. - Что мне нужно делать?

Конюх предложил жеребёнка на выбор и я выбрал того, кто первым полез обнюхивать мою руку. Малыш имел серый окрас и удивительно длинный хвост. Он стегал им конкурентов за место в первых рядах, за что те на него злились и пытались укунить за бок. Я посмеялся, зашёл в вольер и взял его на руки. Вытащил и посадил на кучу лежалого сена, как советовал конюх. Затем он долго объяснял чем питаются мулы и советовал кормить его сеном и корнеплодами. Поить каждый вечер и почаще давать морковку. Так он быстрее привяжется к хозяину.

Пришлось всё это тут же и проделать. Под пристальным взглядом конюха, я вымыл малыша, набирая воду из колодца рядом. Смотрел как он довольно ржёт и улыбался. Затем накормил его с рук и потрепал по морде. А когда он высунул свой длинный язык, млея от удовольствия, перед моими глазами появилось системное сообщение.

Внимание!

Ездовое животное приручено. Пожалуйста, обозначьте имя голосом.

Задача предстояла непростая. Сначала я захотел назвать его просто "Иа", но почти сразу передумал. Имя, конечно, весёлое, но слишком банальное.

В полной растерянности я стоял несколько минут и никак не мог подобрать имя. В голову лез всякий бред и я никак не мог сосредоточиться. Наконец жеребёнку надоело ждать, когда его как-то назовут и он укоризненно заржал. Толкнул меня мордой в бедро и попытался схватить ножны.

- Ну и наглец! - я отодвинул его морду от себя и махнул рукой. - Ладно, пусть так и будет. нарекаю тебя "Наглец"! Слышал, наглец?

Я ещё раз повторил это слово прямо жеребёнку в ухо, как подсказал конюх, и тот задумался. Принялся нюхать воздух, словно пробовал на вкус новое имя, а затем удовлетворённо фыркнул.

- Эй, Наглец, возмёшь меня к себе на спину? - спросил я чисто для проверки.

Мул повёл длинными ушами, а затем отрицательно закивал головой. Я не выдержал и захохотал.

- Он меня понимает? - удивлённо спросил я у конюха.

- Конечно, понимает. Но пока вы не можете его оседлать. Он слишком мал. Вам придётся в течение 5-ти дней регулярно его кормить, поить, мыть и играть. Когда он вырастет, вы сможете его забрать и оседлать. Только перед этим, конечно, не забудьте приобрести сбрую. Рекомендую не брать самое дорогое седло, так как мулы неприхотливы.

- Мне каждый день нужно будет сюда заходить?

- Верно. Выполняйте всё, что я сказал и через 5 дней сможете отправиться на нём в путь. И помните: чем дольше вы на нём ездите, тем выносливее он становится. И тем больше грузов сможет перевозить. Не гоняйте слишком сильно, но и не давайте расслабиться. Иначе он изнежится и будет своевольничать.

- Благодарю, - я протянул конюху золотую монету и он, к моему удивлению, её взял. Затем отвёл жеребёнка обратно в конюшню и я, присмотревшись, заметил над ушастой головой имя. - Ну что ж. Наглец так Наглец. Нормальное имя. Уж куда лучше, чем Иа... Эй, Наглец! Не жри всё подряд! Я вернусь завтра и принесу тебе морковки!

Мул обрадованно заржал, показывая крупные зубы, и начал подпрыгивать на месте. Врезал соседу по конюшне копытами, за что тут же был укушен за ухо.

- Детский сад, - улыбаясь прокомментировал я и отправился дальше выполнять задания.

Но следующий квест и серии "набей-принеси" направлял меня за территорию города. Опять через северные ворота прямо в рощу, где обитали дикие кабаны. И прежде чем к ним отправиться, я решил посетить торговую площадь. Хотя покупателей там было не так уж и много из-за событий, которые вот-вот собирались произойти, продавцов хватало. И игроки, и "неписи" занимали места за лотками или просто сидели, опустив задницы на жёсткие камни. Они кричали все вместе, призывали каждого оценить достоинство товара и, в большинстве своём, торговали тем, что меня не интересовало. Мне нужно было оружие. А точнее - кинжал. Я очень хотел сменить тот "**обычный**", который мне подарил мастер Добромир, и присматривал варианты.

В конце-концов я нашёл то, что меня заинтересовало. Увидел кинжальщика 55-го уровня, рассмотрел, чем он торговал и аж запрыгал на месте, так захотел это получить. Кинжальщик - скорее всего "Грабитель" - сидел на бордюре клумбы, выложив перед собой кинжал. Я подошёл к нему и мы минут 15 общались и торговались. Я очень хотел получить "**редкий**" кинжал, из которого он сам уже вырос. А он очень не хотел отдавать его дешевле, чем за 3000 золотых. И мне никак не удавалось его переубедить. Я картинно рыдал и клянчил, жаловался на трудную судьбу нуба, но он не сдавался. Пришлось сделать то, что я делать не планировал, когда приплыл на континент. Пришлось продать кирку. Увидев кинжал, я понадеялся, что продавец скинет немного, чтобы я не тратил время на продажу, а просто скинул кирку в магазин. Но тот не уступал и пришлось сесть прямо рядом с ним и надрывать глотку в течение следующего получаса. Я орал так громко, призывая всех и каждого приобрести "**редкую**" кирку дешевле магазинной стоимости, что в конце-концов надоел даже "неписям". Стражи на торговой площади подошли ко мне и попросили вести себя потише. И я их послушал, опасаясь потерять репутацию. Парень 55-го уровня некоторое время наблюдал за мной, а затем предложил поменять кирку на кинжал. Я отказался и, как оказалось, не ошибся. Кирку у меня купили ещё через 10 минут за 3500 золотых. Дешевле на 500, чем бы такую купили в магазине.

Я совершил сначала один обмен, а потом сразу второй. Развалился на клумбе как довольный слон и счастливо выдохнул. Взял в руки **"редкий"** кинжал и прочёл.

"Армейский закалённый кинжал". Одноручное оружие. Ранг - редкий. Урон - 32-44

Минимальные требования: уровень - 20, сила - 20, ловкость - 40, выносливость - 20, харизма - 10, сопротивление - 10

Дополнительные бонусы: скорость атаки +2%

- Просто кайф! - прокомментировал я, когда прочёл, и от всей души поблагодарил продавца. Хотя он ни в какую не хотел уступать, я ни о чём не жалел. Ни о том, что продал кирку, ни о том, что не смог его уговорить.

- Его тебе хватит надолго, - сказал он. - **"Редкий"** всё же. Такой не у каждого есть.

Я тут же отправился в магазин оружия, скинул за копейки **"обычку"** и купил вторые ножны. Затем сбегал на склад и выгрузил все деньги, оставшиеся после продажи. Я уже своими глазами видел, как орудуют "Грабители" и решил не искушать судьбу. Затем поменял местами ножны. **"Редкий"** кинжал поставил под правую руку, **"необычный"** - под левую, распределил зелья и двинул к северным воротам.

Самая натуральная берёзовая роща начиналась метрах в пятистах от ворот. Множество игроков примерно моего уровня бегали между деревьев, гоняли ворсистых кабанов, часто друг с другом ругались и я понял, что опять придётся бороться за место. Извлёк кинжалы, проверил большими пальцами их остроту, и тут меня опять хлопнули по плечу.

Я сцепил зубы и развернулся. На языке уже вертелись нецензурные слова, которые я планировал сказать очередной бесцеремонной "неписи" или такому же бесцеремонному игроку. Но произнести их я не успел.

- О, супер! Даггерщик! - человек-игрок 24-го уровня с ником "Stalnoy Ferdinand" дружелюбно улыбался и довольно потирал руки в кольчужных перчатках.

- Чего надо? - не очень вежливо спросил я, рассматривая его доспехи, плохонький деревянный щит, как две капли воды похожий на тот, что был у меня на острове, и короткий римский меч - гладиус.

- Есть предложение... Алекс с циферками. Ха-ха... - засмеялся он, но тут же спохватился. - Пардонь. Ты же ДэДэ?

- Дэмэдж дилер то есть?

- Ну да.

- Вроде, я он и есть. Ага.

- А пухи у тебя какие?

- А что?

- Есть предложение. Я знаю местечко топовое, где можно нормально покачаться. Но самому там нереально. Я "танк", - он приподнял меч и щит и потряс руками. - А значит с уроном у меня проблемы. Мобов держать могу, но ковыряю так долго, что они успевают половину моего здоровья снести. Невыгодно самому качаться. Зелья жизни очень быстро расходуются.

- А что за местечко?

- На "элитках" в часе ходу отсюда. Там, где начинается пустыня. Там песчаные скорпионы 28-го уровня бегают.

- Я без понятия, если честно, - признался я. - Никогда не слышал.

- Это не важно. Я тебе всё покажу и расскажу. План, короче, такой. Я "танк" и мне нужен "дамагер". Вдвоём, я уверен, мы справимся. Какие у тебя кинжалы?

- **"Редкий"** и **"необычный"**, - с гордостью произнёс я и вытащил их из ножен.

- Зашибись! Значит, всё будет ещё быстрее. Короче, слушай. Мобы там сладкие и толстые. Опыта и лута нам хватит на двоих. Давай группу забацаем и попробуем? Я просто буду танчить, а ты - дамажить. Будешь заходить со спины и убивать.

- Не вопрос, - сказал я, будучи весьма заинтересованным неожиданным предложением. - Куда идти?

- Лови пати, - Фердинанд тут же отправил мне запрос. - Лут пополам. Если нормально зайдёт, пару часиков выстоишь?

- Если зайдёт отлично, могу даже 6 выстоять! - сказал я.

- Зайдёт отлично. Я тебя уверяю. Просто спрашиваю потому, что ник у тебя как у большинства "рабов". Не знаю, сколько у тебя свободного времени осталось.

- Это верно. Я в общественных капсулах обитаю, - я развёл руками, как бы извиняясь. - Но времени ещё полно.

- Тогда идём.

И мы двинули на запад. Забавно было наблюдать, как меняется ландшафт. Только мы шли по зелёной сочной травке и вдруг она поменялась на покров из мелких камней, а потом - на сплошной песок. Зелёные цветущие деревья исчезли с поля зрения, открыв нашему взору голую пустыню. То там, то там по дороге попадались засохшие стволы или пожелтевшие гигантские кактусы. А когда мы прошли мимо руин заброшенного хутора у высохшего колодца, Фердинанд сказал:

- Пустоши распространяются на многие километры западнее. Аж до самого оазиса. Но то территория игроков из западной Европы, а они нас не особо жалуют. На ПК не убивают, но частенько провоцируют на PvP или прогоняют. Ну и сами, конечно же, к нам не лезут. Видишь вон вдали роща из мёртвых деревьев? Там скорпионы размером с человека обитают. Элитки! Лут с них вкусный, но опыт куда вкуснее. И их там много. На всех хватает. Ну а ещё дальше за рощей, прямо в центре пустыни логово мирового босса находится.

- Ого. Тут что есть боссы рядом? На таких маленьких уровнях? Кто их фармить-то будет? Кому они нужны?

- Этого я не знаю. Но, говорят, немцы фармили. Правда я не знаю как. Короче, не важно. Наша задача - стать на скорпионах. Я попробую удар держать, а ты не зевай. Сразу как сагрю - заливай. Умения есть какие?

- Нет пока. Откуда? Я же 23-й!

- У меня только "**провокация**" есть и всё, - развёл руками он. - Но ею не надамажишь. Сейчас, в общем, сам увидишь...

Мы шли ещё примерно полчаса и я не забывал считать в уме, сколько времени понадобится на то, чтобы вернуться. Засекал время и пытался высчитывать километры. И когда мне уже надоело идти и я был готов поворачивать, заметил недалеко огромного чёрного скорпиона с хитиновым хвостом, заканчивавшимся на вершине загнутой иглой. Он бесцельно перебегал с места на место, потирал клешнями и возвращался обратно, словно был приписан к локации.

- Во, пришли! - обрадованно сказал Фердинанд и крепче сжал в руке меч. - Сейчас попробуем, короче. Смотри: я начинаю и принимаю его на себя, а ты не зевай - сразу выдавай, как попрёт. Но и про собственную безопасность не забывай. А то угодишь под удар хвоста и весь наш кач закончится не начавшись. По идее, после агра скорпион на тебя не должен кинуться, но всё равно не спи. Мало ли.

- Всё понял, - сказал я и обнажил оружие. - Поехали, как сказал Гагарин?

- Поехали.

Он проверил хорошо ли сидит кольчуга и со щитом на изготовку пошёл вперёд. Я сместился чуть в сторону, чтобы не мешать, и приготовился к атаке. Фердинанд выставил перед собой щит, вроде бы нажал на какую-то кнопку на его рукоятке и гигантский скорпион среагировал. Он развернулся и рванул вперёд.

- Всё! - закричал Фердинанд. - Я сагрил. Можешь бить.

Хоть я ничего не понял, ведь не видел, как он агрил, но поспешил к скорпиону. Он действительно пробежал мимо меня и врезался в деревянный щит. Я обошёл его сбоку и совершенно неожиданно для самого себя принялся размахивать кинжалами как ненормальный. Бил сверху, бил наотмашь. С трудом контролировал скорость своих атак и даже не успел подсчитать, сколько ударов нанёс, прежде чем скорпион упал. Он грузно рухнул на пузо перед нашими ногами и довольный "танк" произнёс:

- Вот это было здорово! Зашибись, короче! Пухи решают, - затем подобрал лут и добавил. - Прикинь, с него 3 золотых выпало! Реально "элитки" - это класс! Поехали дальше?

И мы поехали. Двигались по песку вдоль линии, где чёрные скорпионы находились в пределах видимости, и раз за разом повторяли ту же тактику. Он агрил, а я сразу приступал к своим обязанностям. "**Редкий**" и "**необычный**" кинжал не знали отдыха и отлично работали в моих руках. Я резал, махал, рубил, колол, кромсал, вонзал кинжалы в упругие тела и тратил на убийство каждого "моба" не более 20-ти секунд. "Танк" помогал чем мог, но его удары выглядели комично: он как-будто корову палкой пытался отогнать, а не нанести урон.

- Эка какой я неуклюжий на этих уровнях, - сетовал но, но всё равно продолжал принимать посильное участие. Выдерживал удары, старался не пропускать и, если было нужно, пил зелья здоровья.

К исходу второго часа непрерывных убийств, мы сделали перерыв и я отдал ему все свои зелья. Ему они были нужны куда больше, чем мне.

- Спасибо, - сказал он, обгладывая куриную кость, когда мы устроили привал. - Повезло мне с тобой, Алекс. Взял бы кого с "**обычными**" пухами - так бы замечательно нам сейчас не было.

И я с ним согласился - нам было замечательно. Мы набили по 4 уровня и не собирались останавливаться. Опыта с каждой "элитки" с каждым уровнем перепало всё меньше и меньше, но гораздо больше, чем с любого другого "моба", которых можно было бы "гриндить" на этих уровнях. Довольной тем, как развиваются события, Фердинанд рассказал много интересного. Говорил, что обошёл все локации рядом с Раздольем и выяснил опытным путём, что именно здесь топовое место. Да, в восточных областях тоже можно было нормально поохотиться, но туда добираться куда дольше и куда опаснее. Рассказал, что где-то за рекой в Южном Лесу находится клан-холл клана ПКшников и они оттуда совершают набеги на прилегающие территории. К Раздолью, разумеется, приближаться не рискуют, ведь жёлтая

черта - как сигнализация для стражи. Едва её кто-то пересечёт, они сразу отправляют конный разъезд. А если ПКшников много, то могут и целый отряд двухсотуровневых "неписей" послать.

Я очень внимательно слушал всё, чем он хотел со мной поделиться, и мотал на ус. А затем, когда он заметил в небесах двух круживших над нами грифонов и начал радостно махать им, призывая меня присоединиться, решительно его поднял. Время утекало слишком быстро, а болтать и веселиться можно и в процессе "гринда"...

...Когда 30-й уровень постучался в мои двери, первые слова, которые я произнёс, это были не слова радости.

- Всё, пора. Всё-всё, хватит! - остановил я Фердинанда, тоже недавно взявшего 30-й и желавшего продолжать. - Нельзя мне. Не успею укрыться. Мы сюда почти час шли. А ещё бабла набили и лута разного. Не хватало нарваться на тех самых ПКшников, о которых ты рассказывал. Всё, давай закругляться.

- Окей, Алекс. Уговорил. Жаль, конечно, но что поделать. Я тебе приглас в друзья кину? Споемся, если что, и продолжим.

- А нам тут ещё нормально будет? - спросил я, когда подтвердил приглашение. - Они ж 28-е, а мы 30-е уже.

- До 33-го можно смело сидеть. При разнице в 5 уровней штрафа не будет. А дальше уже всё - потолок. И на экспу штраф, и на лут, и на золото.

- Ну тогда отлично. Завтра споемся?

- Я завтра на сутках. Тржусь, в общем. Если не возьмёшь завтра 33-й, тогда маякни послезавтра. Буду готов в любое время.

- Хорошо, - сказал я и вновь посмотрел на часы. Оставалось 55 минут. - Слушай, дело пахнет керосином. До города почти пять кмэ. Ты не против пробежаться? А то я реально могу не успеть.

- Щас, только баллы и "достагу" распределю. Ты же тоже получил, верно?

Это было так. Я тоже получил и достижение за 1000 убитых скорпионов, и кучу баллов для распределения характеристик. Но этим распределением я собирался заняться в городе. Сегодня, если успею. Или завтра, что более вероятно.

- Я рвану, в общем. А ты догоняй. Извини, не могу терять времени.

Моя заплечная сумка была заполнена на 67% и ощущался перевес. Я чувствовал, что не могу бежать с максимальным ускорением. Пытался разогнаться, но "усталость" слишком быстро устремлялась вниз. Я дожидался, когда она опускалась до 10% и дальше шёл пешком, а потому меня очень быстро догнал Фердинанд.

- Что, слишком много рыбы выловил в пруду? - усмехнулся он.

- Угу. Перевес у меня.

- Ну так это легко решается. **"Выносливость"** качай и всего делов.

- Спасибо, кэп, - поблагодарил я и выругался себе под нос. Очень сообразительный я парень, что сказать. Затем вызвал менюшку и докинул **"выносливости"** 10 баллов. - Во, другое дело. Исчез перевес.

Фердинанд засмеялся и мы дальше шли уже вместе. Парень он был очень даже неплохой и весёлый. Его рот просто не закрывался. Он болтал обо всём и ни о чём и часто смеялся над своими же шутками.

- Слушай, а ты зачем "танка"-то выбрал? - спросил я, когда вдали показались руины разрушенного хутора. - Играешь ты, я так понял, в одиночку. Тяжело же будет его раскачивать.

- Нормально всё будет. Не бойсь, - подмигнул мне он. - Я уже даже стратегию продумал. До 50-го качаюсь, беру лошадь и перебираюсь в Осомак. Там квесты от 50-го и выше. Плюс подземелий несколько, заселённых такими же вкусными элитками. А поскольку я - коммуникабельный "танк", группу собрать вообще не проблема. Были бы хилы да вы,

дамагеры. Так что всё будет зашибись. Плюс там проще в клан вступить. Это тут в Раздолье одни новички, среди которых кланы пытаются выловить таланты. А там не перебирают особо. Мест в клане 2-го уровня, коих в игре уже полно, ровно 200 и не хватает даже желающих, чтобы их забить по полной.

- А в клане 3-го уровня сколько?

- 400, если я не ошибаюсь. Только чтобы его получить, надо много отваги потратить.

- Не понял. В каком смысле "отваги потратить"?

- Ну там типа мемберы клана выполняют задания, наградой за которые являются очки отваги. Я точно не знаю, сколько там надо, но, говорят, что немало. А 3-й уровень клана - это знаковое событие. На 3-м уровне можно поднять клановый "таг". И тебя уже издали будут узнавать. Это довольно-таки почётно. Особенно в нашем, русскоязычном сегменте.

- Слушай, а классно. А сам-то ты не думал клан создать?

- Да ты что!? Куда мне. Нам с тобой, двум нубасам, только уровни поднимать и нужно... Погоди-ка. Кто это там?

Разговаривая, мы зашли на территорию разрушенного хутора, и когда я проследил за его взглядом, заметил как из-за одной из более-менее целых стен дома, показались три игрока. Напуганный рассказами про ПКшников, я уже подумал, что это именно они и был готов выхватить кинжалы. Но всё оказалось гораздо хуже.

- Ого! - присвистнул Фердинанд. - А что здесь забыла "Империя"?

Едва я рассмотрел ники и значок клана над их головами, я уже понимал, что они здесь забыли. Но вслух очевидный ответ не произнёс.

- Привет! - помахал им рукой мой сопартиец и сделал шаг навстречу. - Что вы своими... ого!... 115-ми уровнями забыли тут? ПКшников гоняете?

- Не-а, - дружелюбно улыбнулся один из них с ником "Spider Killer" и огромным составным луком за спиной. Экипирован он был весьма неплохо и улыбкой светил так же, как и 115-м уровнем над головой. - Мы тут по делу, - добавил он и весело посмотрел на молчаливого меня.

Но мне было совсем не до веселья. Нам как бы невзначай перекрыли дорогу, а когда сзади раздался ещё один весёлый голос, я окончательно уверовал в то, что это по мою душу.

- Привет, ребята! - очень красивая черноволосая девушка-дроу в обтягивающих чёрных одеждах подошла сзади. Она улыбалась во весь белозубый рот, а великолепная татуировка в виде птицы на её щеке, казалось, переливалась всеми оттенками зелёного цвета. На её боку покоилась длинная шпага, а над головой плыл в пустоте 75-й уровень. - Извините, что отвлекаем, но у нас есть парочка вопросов, - она издала короткий свист и из руин за её спиной показались ещё двое. Один был светлым эльфом тоже с длинным составным луком, а второй выглядел куда интереснее.

Демонов, как и греллов, я уже видел ранее. Но видел не в игровом мире, а на роликах разных стримеров-летсплейщиков. Тогда они не произвели на меня особого впечатления, но сейчас я был поражён. Под 2 метра ростом, крепкого телосложения, густо обросший синеватого цвета шерстью игрок 122-го уровня поднялся из-за большого камня, за которым прятался. Я рассмотрел небольшие острые рожки на его голове, грозно сведённые брови, острые клыки, выпирающие из-под нижней губы, и продолговатое, немного кошачье лицо. Он чем-то напоминал льва с человеческими глазами. Немного злой, самоуверенный, агрессивный и невероятно опасный.

Он закинул на плечо короткую алебарду с широким и острым лезвием, сделал шаг навстречу и уставился на меня, как на будущий обед.

- Привет, Алекс, - густым басом произнёс демон и помахал огромной волосатой лапищей.

- Здравствуйте, - я сразу же включил растерянного новичка. - А разве мы знакомы?

- Ну вот сейчас и познакомимся, - добавил он и я рассмотрел его ник - "Warrior of Odin".

Я обернулся и увидел, что та троица, перегородившая нам проход, и не думала уходить. Бежать бессмысленно. От них мне не оторваться. А значит, даже пытаться не стоит. Я никуда не убегу, но таким поступком обязательно себя выдам.

- И мне разреши с тобой поздороваться, - брюнетка-дроу просто источала дружелюбие вокруг себя. Она приняла изящную позу, демонстрируя изумительное декольте, и протянула руку. - Давай знакомиться? Я - Тёмная Валькирия, - Фердинанд засмеялся и она картинно надула губки. - Чего ты? Отличный же ник. И как раз подходит моему классу - "Фехтовальщик".

- Здравствуйте, - я пожал её тонкую ручку и принял решение говорить очень осторожно и как можно меньше. О чём бы они не спрашивали и какие бы вопросы не задавали.

- Я вижу, вы идёте со стороны пустыни? - улыбаясь спросила она. - Удачно поохотились?

- Отлично! - сказал Фердинанд. - Вот сейчас возвращаемся.

- И у меня, кстати, очень мало времени, - поспешно добавил я. - Я в общественных капсулах обитаю и скоро мой срок выйдет. Извините, - я попытался обойти Спайдера, но он, как и двое других, просто сделали шаг назад и расставили руки.

- Не извиним, - сказал он и замер на месте.

Тут даже до Фердинанда дошло, что что-то здесь не так. Это не просто случайные ребята, а комитет по встрече. Улыбка сошла с его уст и он принялся крутить головой, переводя взгляд с одного на другого.

- Вы чего? - спросил он наконец. - Он правду говорит. Мы долго качались. Ему в личный инстанс надо поскорее.

- Ты можешь идти, - прекрасная брюнетка улыбнулась ему и лёгонько подтолкнула в сторону тех троих. Они убрали руки как по команде и Спайдер указал дорогу. - А к нему у нас есть вопросы.

Фердинанд уставился на меня испуганным взглядом и я ответил ему таким же испуганным взглядом и пожатием плечами.

- Понятия не имею, что они от меня хотят.

- Эй, ребята! Мы ж не шутим. Нам и правда пора.

- Ступай, - добавил демон с ником Воин Одина. - И если хочешь, попробуй подать заявку к нам в академию. Танки всегда нужны.

Бедолага Фердинанд совсем растерялся, но его взяли за плечи и вынесли из нашего круга близких друзей. Он ещё постоял какое-то время в полной нерешительности, но затем крикнул мне, чтобы я потом ему рассказал, что всё это значит, и медленно пошёл в сторону города, изредка оборачиваясь.

- А что вы, собственно, от меня хотите? - когда молчание совсем уж затянулось, а эта шестёрка игроков всё так же ходила вокруг меня и внимательно изучала, спросил я. Обратился к девчонке, так как она, судя по всему, ими руководила. Уровень у неё был самый маленький из этой компании, но уверенности в своём праве повелевать, было выше крыши. Я понял это после того, как она расставила троих по периметру, а рядом со мной остались только она, Спайдер и Воин Одина.

- Скажи мне, пожалуйста, когда ты прибыл на континент? - она свела руки за спиной и спросила, улыбнувшись уголками губ.

Хоть я уже приблизительно понимал, как буду отвечать, но с ответом всё же помедлил. Они явно не такие дураки, как те, которых я встретил на пирсе ранее. Там я спокойно отмазался при помощи ник-нейма на "**железном**" аккаунте и прибытием на вечернем корабле. Здесь же, я уверен, это не прокатит. Даже я видел себя на форуме в списках тех, кто плыл на корабле, когда они гнались за мировым боссом. А

они это знают и подавно. Иначе с чего бы им отслеживать меня и зажимать в столь тихом месте? С "Империей" штуки плохи. Они знают куда больше, чем пытаются показать.

- Вчера утром я приплыл, - стараясь сохранять спокойствие сказал я. Я догадывался, что к тому времени, возможно, ещё не все кланы стянули силы к порту в Раздолье и могли пропустить кого-то из прибывавших игроков. Потому и выбрал это время. Вечером - я точно помнил - там уже всё было перекрыто. Кланового народу было так много, что, я уверен, они бы без проблем могли запомнить каждого, кто спускался по трапу. А вот утро могло и прокатить. Заметив, как недоверчиво прищурилась девица, я добавил. - Я был одним из первых, кто приплыл со второй попытки.

- Со второй попытки?

- Да. Я был на том корабле, - я посмотрел по сторонам и заметил, что все шестеро очень внимательно ко мне прислушиваются.

- Очень интересно, - брюнетка-дроу скорчила удивлённую гримасу. - На каком "том корабле"?

- Давайте не будет ломать комедию? - сказал я, очень тщательно подбирая слова. - Я знаю, зачем вы меня остановили. Мне подобные вам уже второй день пишут. Надоели, честное слово. Нет у меня никаких "разрушителей"!

- Я тебе тоже писала, - подмигнула она.

- Да? Не знаю. Я не запоминал ников. Всем просто ответил одинаково, потому что задолбали своими вопросами.

- Верно, - кивнул головой игрок-демон. - Отвечал одинаково. Подтверждаю. А вот когда ты деньги за билет получил, что успел так быстро приплыть?

- Одним из первых, я же сказал. Я много писал на форуме об этом и как увидел пост админа, сразу ему в личку отписался. Мне ответили и я прислал им скрин в подтвержде...

- А мне можешь тот скрин кинуть? - перебила меня дроу.

- Конечно, - спокойно ответил я, но призадумался. Скриншотов у меня было всего два и оба мало что подтверждали. И неизвестно, поверят ли они в то, что мне поверили в администрации.

Я выбрал тот, где запечатлел корабль на пристани, перед тем, как взобраться по трапу и отправил ей на почту. Взгляд Валькирии расфокусировался на какие-то мгновения, а затем она разочарованно посмотрела на меня.

- И это всё?

- Я не щёлкал и не снимал ничего, - пожал я плечами. - Когда всё началось, не до этого было. А для админов он сгодился. Мне закинули на персонажа новый билет и компенсацию. За что, вы думаете, я купил это? - я достал свой "**редкий**" кинжал и покрутил перед ними. Поступок был крайне рискованный. Я вообще не помнил ники тех, кому продал кирку в городе и у кого купил кинжал. Возможно, один из них был из клана "Империя". И если так, "оскара" за мою игру, мне точно не дадут.

- Хорошо, - она облизала чувственные губы и подошла чуть ближе. Я бросил взгляд на открытое декольте, ощутил её аромат и почувствовал себя очень неуютно. Эка какая секс-бомба. Такая из меня, если бы на то была её воля, верёвки могла крутить. - Раз ты там был, что, замечу, мы и так знаем, не расскажешь ли свою историю? Ты ведь понимаешь, что наша встреча не случайна? Твой ник засветился на множественных скриншотах и видео. Но никто из тех, с кем мы говорили, не может подтвердить, что видел, как ты погибал. Тебя видели у пиратского корабля в момент его затопления. А что произошло дальше? Тебе надо очень постараться убедить меня в том, что это не ты добил мирового босса и подобрал "разрушитель". Ведь не только мы подозреваем, что он у тебя. Другие тоже. И если они смогут тебя выследить, возможно, будут не столь дружелюбны.

- Нет у меня никакого "разрушителя"! - зло выкрикнул я. - Вы запарили, честное слово! Если бы он у меня был, я бы уже давно его продал. Вам или не вам - похрен! Но продал бы за реальные бабки! Но у меня его нет! Да, я оставался у корабля практически до конца. Да, это так! Но меня убили молнии этой

бабы... Как там её? Негритянка-магичка уровнем 200+, если не ошибаюсь. Я нырнул, но погрузился недостаточно глубоко. Чёртовы молнии достали меня своим периодическим уроном. Я за 4 "тика" сдулся! И смерть мою героическую некому было запечатлеть! Уж извините.

Валькирия, Воин Одина и Спайдер некоторое время играли в гляделки, а я в это время отчаянно пытался сохранять спокойствие. Старался ни движением, ни лишним словом не выдать своё волнение. Врал я складно. И даже бы сам себе поверил, если бы не знал всех нюансов. Но эти ребята могли только предполагать. Да, возможно, они много знали наверняка, но никаких доказательств моего вранья не могли предоставить. Просто потому, что их не было. Я оставался последним и мог говорить, что угодно. И я сказал.

- Я, кстати, до этого видел ещё двоих, - тихо прошептал я, добавив к голосу ноток неуверенности.

- Где? Кого? Когда? - одновременно воскликнули все трое, но задали разные вопросы.

- На транспортнике было две шлюпки. На одной игроков молниями покосили, а вторая плавала вверх дном с другой стороны от пиратского корабля. И там я видел двоих ребят...

- Ники! Уровни! Описание! Срочно! - впервые девушка-дроу прекратила строить из себя душку и заговорила командным голосом. Затем чуть расслабилась и добавила. - Скрины есть?

- Нет ничего. Не делал я. Ники не рассматривал, но могу точно сказать, какие у них были уровни.

- Как так? - удивилась она.

- Двадцатые уровни у них были, - спокойно сказал я и принялся наблюдать за её реакцией.

Сначала, видимо, она не поняла в чём ирония, но быстро спохватилась. Опять улыбнулась мне такой улыбкой, что я впервые в игре почувствовал, как поднимается Пизанская башня. Закашлялся и постарался думать на отвлечённые темы, чтобы предотвратить катастрофу.

- Подловил, - улыбаясь, произнесла девушка. - Там же у всех 20-е уровни были, верно? Верно, конечно же. А словесный портрет не поможешь составить? Опиши их как можно более подробно. Мы сейчас ведём запись, а потом наши художники поработают. Сможешь оказать нам такую услугу?

- Мать вашу так! - выругался я, когда посмотрел на часы. 10 минут как корова языком слизала.

Члены клана "Империя" подумали, что это их мать я имел в виду и даже слегка растерялись. Здоровый демон нахмурился, а девчонка опять превратилась в грозную валькирию, полностью соответствующую своему игровому ник-нейму.

- Блин, моё время на исходе! - закричал я и принялся метаться, будто сейчас описуюсь. - Вам же говорили, что мне надо в город! Не успею укрыться до истечения времени - вы будете виноваты, если мою тушку грабанут.

- Не трусись, - усмехнулся Воин Одина. - Мы все тут с маунтами. Домчим, если надо. Довезём тебя до склада. На вопрос Валькирии отвечай давай. Хорошо?

И я принялся торопливо и витиевато описывать выдуманных персонажей. Одного срисовал со вчерашнего господина директора Ткаченко, а второго сделал похожим на мужа моей сестры, который не имел никакого отношения к игре. В конце рассказа мне показалось, что уж слишком я вдаюсь в детали, и я остановился. Меня ни разу не перебили за это время, но взглядами продолжали прожигать насквозь.

- Спасибо, - сказала дроу, когда я закончил. - Мы проверим, конечно. Но всё равно как-то подозрительно.

- Что именно? - спросил я, не чувствуя под собой ног. Я лихорадочно вспоминал, где мог проколоться.

- Билет, ты говоришь, получил? Даже компенсацию получил. И на форуме активно отписывался. То есть ты точно в курсе всего был. Так почему же сегодня не пришёл в порт? Ответ от тебя я получила гораздо раньше, чем начались мероприятия. Почему пропустил? Тебе, играющему на

"железном" аккаунте в "общаге", не нужны лишние деньги? Ты не хочешь попасть в академию клана и получить пару хороших советов, как быстро раскататься?

- Я одиночка, - брякнул я первое, что пришло в голову. - Да и со стражей в порту у меня проблемы. Делал квест на "Чистильщика" и чуть не испортил с ними отношения...

- И ты тоже? - хмыкнул один из парней, стоявших на стрёме и тут же затих, когда увидел, какими глазами на него посмотрела девчонка.

- Угу и я, - поспешил я воспользоваться успехом. - Не нужны мне ваши кланы и ваши деньги. Я хочу лишь спокойствия. Я и так уже не рад, что очутился на том долбаном корабле и выживал достаточно долго, чтобы меня напрягали вопросами. Нет у меня вашего "разрушителя"! Нету! Не рожу я вам его! Оставьте меня в покое! Эй, слышите вы!? Те кто видео сейчас смотрит или будет смотреть потом! ОТ-ВА-ЛИ-ТЕ! - прокричал я в глаза Валькирии, будучи уверенным, что она снимает.

Сыграл классического истерика я великолепно. Даже поаплодировал и устроил себе овации, когда девчонка немного стушевалась и отвела взгляд, а непроницаемый Воин Одина неловко закашлялся.

- Да что ты кричишь всё время? - задал вопрос Спайдер. - Нервишки шалят?

- Шалят, - кивнул головой я. - Особенно тогда, когда времени остаётся все меньше, а мы продолжаем переливать из пустого в порожнее.

- Спайдер отвезёт тебя, - Валькирия махнула рукой и я окончательно убедился в том, кто в этой компании главный. Если ранее ещё испытывал какие-то сомнения, то теперь они исчезли. Эта дама из клана "Империя" невысокого, в принципе, уровня имела куда больше прав казнить и миловать. - Только смотри, Алекс... Алексей или Александр?

- Алекс нормально звучит.

- Хорошо, Алекс. Надеюсь, ты нас не обманываешь. Ведь об этом можешь пожалеть лишь ты. Рано или поздно все всё

узнают и тогда начнётся охота. Стены Раздолья не смогут защищать тебя вечно. Уровень будет расти, а значит тебе придётся уходить всё дальше и дальше от условно безопасной зоны. А что может произойти там - кто знает, - сказала она с чувством искреннего сожаления и указала рукой на вороного коня, который неожиданно появился перед Спайдером. Он подал мне руку и помог заскочить в седло. Я попытался устроиться поудобнее и внимательно посмотрел на девушку. Она была демонически красива.

- Спасибо за предупреждение, - поблагодарил я, старательно выставляя на показ ироническую ухмылку. - Оно весьма ценное. И теперь я несказанно рад, что этот "разрушитель" не у меня. Не позавидуешь тому, у кого он, в итоге, оказался. Ведь тогда ему придётся иметь дело с вами.

Я так и не понял, дошёл ли до неё мой сарказм. Спайдер прищипнул коня, едва я закончил говорить. Рванул вперёд, но я расслышал слова, произнесённые тем парнем, который влез в разговор про стражей в порту:

- Видели его кинжалы? Это не "**обычка**". Что-то посерьёзнее. И что-то как-то не верится, что он смог купить оба за деньги с компенсации...

Спайдер пустил коня галопом, а я едва не откусил себе язык. Неужели не поверили? Неужели мне не удалось их убедить? Этот парень, так невовремя обративший внимание на мои кинжалы, сам, видимо, "кинжальщик". И он, наверное, сообразил, что той 1000 золотых, обещанной администрацией игры, точно бы не хватило, чтобы купить такие. И вряд ли они теперь поверят, что я их выбил с "мобов". Особенно не поверят, что выбил "**редкий**". Чёрт побери! Лишь бы теперь этот лучник-Спайдер не захотел к ним прикоснуться... А вот хрен тебе!

Спасительная мысль пришла почти сразу. Сидя на лошади и стараясь не упасть, я по очереди отстегнул от ремня ножны и отправил в заплечный мешок. Теперь, даже если очень захочется, никто не сможет узнать какого они ранга. И заставить меня их показать не получится даже под страхом смертной казни.

- Извини, карапуз, если мы с тобой были слишком строги, - произнёс Спайдер, вцепившись в уздцы. - Сам понимаешь. И время такое, и повод не рядовой. Этот чёртов "разрушитель" как кость в горле. Впервые один из них оказался на нашей территории, а мы не можем его найти. И времени у нас всё меньше и меньше. Наши аналитики утверждают, что чем больше времени пройдёт с момента его обнаружения, тем ниже шанс, что владеющий им игрок всё ещё на территории Раздолья. Через неделю мы и вовсе потеряем его след. А что будет дальше, кто знает.

- А почему он ещё не продал его!? - крикнул я ему в ухо, перекивая ветер.

- Кто? Везунчик? Вообще не представляю. На форуме светить опасно - там слишком много шакалов. А сесть продавать прямо на торговой площади в Раздолье - сам понимаешь, это приговор.

- В каком смысле?

- Затопчут. А когда затопчут, будут ждать возле стелы, чтобы разорвать на части. А как разорвут, будут пастись у личного инстанса, ожидая, когда выйдет. Жизни не дадут, в общем. Владелец будет мечтать о том, чтобы от него избавиться. Но при таких раскладах, ему не заработать.

- А что этот "разрушитель" важная штука? - продолжил допытываться я, видя что он совсем не прочь поболтать в пути.

- Ну как тебе сказать. Это, в первую очередь, аргумент! Сейчас у американцев монополия на "разрушители", не говоря о тотальном игровом превосходстве. А даже если бы кто-то был достаточно нагл, чтобы претендовать на их участки или просто свободные земли, сам понимаешь, они бы были не рады. Сначала погрозили бы пальчиком, а потом чем-то куда более разрушительным. Но пока у них и так всё хорошо. И чтобы сохранять статус кво, они так же отчаянно как и мы ищут "разрушитель". И будет очень печально, если они найдут его раньше нас.

- Получится, что вы упустите возможность?

- Именно. Ты понимаешь, я вижу. Я тебе так скажу: был бы он сейчас у нас, ещё неизвестно как бы складывались события дальше. Американцы стараются сделать так, чтобы нас окружали враги. Активно настраивают против нас арабов и западноевропейцев. Пытаются не выпустить за пределы определённой территории и не давать прогрессировать. Они хотят, чтобы мы воевали со всем миром, пока они будут заниматься расплодившимся азиатами. Коперник так и говорит: мечта любого американца в каждом из двух миров - загнать Россию в каменный век и не дать возможности развиваться. Они хотят видеть нас рабами, а не равноправными партнёрами. И для того, чтобы удержать этот мир под контролем, хотят заставить рабов воевать друг с другом. Классическое "разделяй и властвуй", в общем.

- Это Коперник так говорит?

- Угу. Его речами можно заслушаться. Он очень мудрый мужик. У него голова варит, я тебе скажу. Думаю, у него получится вычислить игрока, получившего "разрушитель". Пара-тройка дней форы у нас ещё есть. И он обязательно его найдёт.

- Твою мать! - вновь выругался я, не сдержав эмоции.

- Что такое?

- Время! - нашёл я удобную отговорку. - Время тает! Не успеваем!

- Ну тогда держись, карапуз. Поднажмём.

Спайдер несколько раз приложился пятками по бокам коня и тот действительно наддал. Я вцепился в седло и не отпускал его почти всю дорогу. Только чудом не свалился, когда весело помахал Фердинанду, которого мы встретили по дороге, и поблагодарил Спайдера, когда он высадил меня прямо у склада.

- Не за что. Береги себя. Извини, что мы потратили твоё время... Говоришь, на второй шлюпке кто-то был? Проверим. Не пропадай никуда, - хмыкнул он, подмигнул и ускакал.

А я, едва до меня дошёл смысл сказанных слов, скривился лицом. Они ни капельки мне не верят. Сейчас

вновь пройдутся по моей истории и будут искать свидетелей. А когда никого не обнаружат, всё станет на свои места. Чёртов "разрушитель"! Завтра же его идентифицирую и создаю тему на форуме! Плевать, что все узнают. Хватит! Пора от него избавиться и жить спокойной жизнью. А то, не дай Бог, американцы активнее к поиску подключатся. Или арабы. Я же тогда действительно не выйду за пределы инстанса. Весь мой игровой процесс превратится в протирание задниц деревянного пола.

Ладно, к чёрту это всё. На сегодня приключений хватит. Буду разбираться завтра. С утра в ломбард, а потом обратно. И сразу в Гильдию Магов.

Глава 16

Я с опаской откинул крышку капсулы и посмотрел по сторонам. Никаких лысых охранников в начищенных туфлях не наблюдалось, а значит пока всё не так уж и плохо. Я попрощался с работягой-администратором и спокойно добрался домой. Хоть летняя погода была прекрасна, ни заниматься спортом, ни просто гулять, я не собирался. Весь мой интерес был сосредоточен только на "Артении". Весь день я внутри её. Весь вечер - снаружи. Питаюсь всякой ерундой и не вылажу с форума.

Так я поступил и сейчас. Сварганил себе пожевать побыстрому и уселся перед компьютером. Но едва открыл первую же тему, аппетит мгновенно улетучился.

"Доброго времени суток!", - писал пользователь с неизносимым ником. Он зарегистрировался сегодня утром и выбрал для имени верхнюю раскладку букв на клавиатуре. Но хоть ник его был нечитабелен, всё что он написал ниже, я очень внимательно прочёл. - "Хоть я никакого отношения не имею в виртуальному миру и не принадлежу к числу игроков, хотел бы оставить это сообщение для случайного обладателя того предмета, который сейчас все разыскивают. Итак, мой дорогой друг, читай внимательно! Я представляю частное детективное агентство, имеющее офисы и филиалы во многих странах мира, и совсем недавно

очень влиятельные люди обратились к нам за помощью. Хоть их просьба выглядела весьма странной, сумма гонорара с лихвой перекрыла всю странность. К нам обратились с просьбой найти тебя, мой дорогой друг. И не просто найти, а найти в обоих мирах. И, я тебя уверяю, для нас это будет совсем несложно. На нашей стороне многолетний опыт работы в этой крайне специфической сфере, грамотные аналитики и профессиональные полевые агенты. В течение двух-трёх суток они, без сомнения, тебя обнаружат. Обнаружат и принесут на блюдечке заказчикам. Повторюсь: принесут на блюдечке в обоих мирах. Это неизбежно. Единственное, чем я могу тебе помочь, чтобы избежать осложнений в наших дальнейших отношениях, - дать совет умного человека. Пожалуйста, прислушайся ко мне. Как только ты прочтёшь это сообщение, сразу напиши мне ответ. Напиши и скажи, что ты согласен на любые условия, какие бы тебе не предложили. Дай мне слово, что передашь моим заказчикам обнаруженный тобой предмет, а они, возможно, буду так щедры, что даже отблагодарят тебя за это. Ведь пока мы тебя не нашли, ты ещё можешь успеть получить благодарность. Если же маховик будет запущен и нам придётся тебя искать, расходы заказчика будут весьма значительными. А это означает, что когда мы тебя найдём, тебе не достанется даже благодарности... В обоих мирах.

Так что подумай, мой дорогой друг. Подумай и прими верное решение. Ты всё ещё может выйти победителем из этой ситуации. Тебе всего лишь надо не затягивать с решением.

А если я не получу ответа как можно скорее, то скажу тебе сразу - прятаться бессмысленно. Нет такой щели, куда бы ты залез. Мы найдём тебя и разговаривать будем куда менее вежливо, чем я разговариваю сейчас.

П.С. Если ты всё же решишь избавиться от предмета и не я буду тем единственным, кому поступит предложение, я очень расстроюсь. И тогда тебя будут ожидать большие проблемы. А таких проблем, поверь на слово, тебе не надо. Ждём, дорогой друг. Время пошло."

Как только я закончил читать послание, сразу закашлялся и обгадил хлебными крошками половину монитора. Это ещё что за хрен? Кто так шутит? Я чуть не обмочился! Что за ерунда?

Я собирался нажать на ник-нейм человека, создавшего эту тему, но что-то меня остановило. Курсор мышки трясся рядом, но я так и не кликнул по ссылке. Обострённый до предела мозг успел подсказать, что если я нажму, он без труда сможет увидеть, кто заходил в личный кабинет и просматривал "учётку". А это один из шагов, который поможет сузить поиск.

Я прошёл вниз по теме, читая комментарии. Простой народ и профессиональные тролли угорали, как только могли. Цитировали, комментировали и прикрепляли смешные демотиваторы. Но мне было не до смеха. И именно потому, что это послание было адресовано лично мне. Мне откровенно угрожали и не понимать этого мог лишь полный дурак. Угрожали и требовали отдать "разрушитель" просто так. Без всяких предложений, аукционов, "вы назовите цену, а я подумаю", и так далее. Просто безальтернативно передать им. Ну, или тому, чьи интересы они отстаивают. И хоть народ в теме бесновался и смеялся, утверждая, что всё это - забавный фейк, мне смеяться не хотелось. Скорее наоборот.

Я раз за разом перечитывал сообщение. Пытался найти скрытый смысл, но не находил его. Всё было слишком очевидно. Но чем больше раз я прочитывал, тем сильнее во мне разгорался огонёк неприятия. Этот запугивающий и требовательный эпистолярный тон вызвав во мне отторжение. Я боролся с непонятным страхом, с которым боролся всегда, когда сталкивался с неизвестностью, но в то же время гнев и ярость kloкотали в груди. Я уже испытывал жуткое отвращение к этой твари, которая решила со мной поиграть. Она решила угрожать мне, обещая забрать то, что ей не принадлежит. И призывала отдать ей это сразу.

- А вот болтяру тубе в ротельник! - заорал я и приложился по столу кулаками. - Выкусишь!

Я вскочил и принялся мерить шагами комнату. Они все думают, что они хозяева положения и будут диктовать мне

условия? "Империи", "Джоны Доу", непонятные черти с форума... Да сейчас! "Разрушитель" у меня! Я им владею! И я буду распоряжаться им так, как захочу! Что захочу, то и буду делать!

- Посмотрим, как вы запоёте завтра, когда я выложу скриншот на форум и напишу, что жду предложений. Посмотрим, как вы заговорите, - разговаривал я сам с собой, пока бродил туда-сюда. Затем кинулся к сумке для ноутбука, положил его внутрь и зашуршал змейкой, приговаривая. - Посмотрим, посмотрим... Вообще посмотрим, как завтра бомбанёт, когда я выкину бомбу. Всем будет что обсудить. А мне - что почитать...

...Ломбардная точка, где работала Наталья, открывалась в половину девятого. Одновременно с ювелирным магазином, который находился этажом выше. Я приехал гораздо раньше и теперь сидел на скамейке трамвайной остановки. Пил кофе и смотрел по сторонам, ожидая её. Наташка никогда не отличалась пунктуальностью и в этот раз тоже опоздала. Я издали увидел невысокую, слегка полноватую блондинку и сразу покинул свой наблюдательный пункт.

- Привет, Натали, - я схватил её за плечо, когда она открывала входную дверь.

Она вздрогнула от неожиданности, вскрикнула и выронила бумажный стаканчик.

- Фу-у-х, - выдохнула она, когда меня рассмотрела. - Ну ты даёшь, Лёш. Нельзя же так подкрадываться.

- Извини, Натали. Мне надо было тебя поймать пока ты не зашла.

- А что случилось? Ты вообще куда пропал? До тебя не дозвониться. Говорят номер недоступен.

- Пытаюсь стать на ноги постепенно, - ответил я. - Телефон давно скинул в ломбард, а симки выбросил.

- Зачем?

- Чтобы ничего не напоминало о старом...

- Ясно. Я что-то могу для тебя сделать? А то я опаздываю немного.

- Я вижу, Натали. Ты всегда опаздывала, - усмехнулся я, а она в ответ улыбнулась.

- Такая я непунктуальная.

- Мне ноутбук надо заложить, - я повернул на пузо сумку и показал ей. - Заложить по максимуму, но так чтобы с концами. Без выкупа.

- Поняла. А что совсем плохо дело, да?

- Уже лучше, чем было месяц назад, - сказал я. - Но деньги нужны срочно. И достать их мне больше негде. Иначе я бы не приходил. Вы же технику всё ещё принимаете?

- Принимаем. Но новый "дир", - так она всегда называла директоров. - Не рекомендует с ней связываться. По технике возврат плохой.

- Извини, Натали, по этой технике тоже возврата не будет. Но надо мне за неё целых 250 долларов.

- Немало.

- Именно. Но ноут того стоит. Ему новому цена 400. Мой хоть и не новый, но тоже стоит прилично. Если подсуетишься, как умеешь только ты, думаю, ещё полтинник сверху наваришь.

- Без выкупа, да?

- Угу. И не на моё имя. Выбери кого-нибудь левого из базы данных, как мы делали сто раз, и на него заложит. Всё равно никто не догадается.

- Сейчас я подумаю, - она вновь открыла двери. - Давай посмотрю, что за ноутбук, сверюсь и прикину по цене.

- 250 долларов эквивалентом мне надо. Ты поймёшь, что там даже для тебя зазор неплохой.

- Хорошо, Лёш, - я снял сумку и повесил ей на плечо. - Только внутрь не заходи. Там сейчас вообще всё под камерами. Всё просматривается. Недавно ювелирку в соседнем районе попытались ограбить. Не слышал?

- Нет, Натали. Не слышал. Я вон там на скамеечке буду. Маякни, как выйдешь, а я тебя кофе угощу взамен разлитому.

- Хорошо. Минут через 30, окей? Я пока там всё запущу, проверю и так далее. А если ещё клиентура под дверью стоит, то ещё чуть дольше.

- Не вопрос. Буду ждать с горячим кофе. Спасибо, - я наклонился и поцеловал её в щёку. Она пахла теми же духами, которыми пахла в день того самого майского корпоратива, произошедшего больше года назад. Тогда мы все знатно набрались и, то ли случайно, то ли умышленно с её стороны, остались одни на 30 минут. Одежда летала по всей комнате после непродолжительной схватки и, в итоге, мы остались довольны друг другом.

- Ещё пока не за что, - улыбнулась она, закрыла дверь и принялась подниматься по ступенькам. А я смотрел ей вслед, вспоминая каждую деталь нашей короткой схватки. Как же давно у меня не было женщины. Уже более полугода. Но о той, которая была последней, мне даже вспоминать противно.

Я засёк время и отправился на скамеечку. Через 20 минут взял два бумажных стаканчика кофе, а ещё через 20, когда она так и не вышла, допил и второй. Время вышло и мне надоело ждать. Я встал и направился к двери. Наталья появилась аккурат в тот момент, когда я продел половину пути. Помахала мне рукой и указала на проулок между зданиями.

- Извини, люди были, - сказала она, торопливо прикуривая. - Там ещё двое стоят, но я отпросилась на перекур. У меня есть 5 минут.

- Натали, кофе остыл, - пожал плечами я. - Пришлось ликвидировать.

- Не страшно. У меня всё равно нет на него времени. Держи, это тебе, - она осмотрелась по сторонам и передала мне пачку банкнот.

- Порядок?

- Да. Я проверила и сравнила цены. Всё хорошо. Заложила на недельку и уже, в принципе, знаю кому его

предложить... Ты точно не будешь выкупать?

- Точно, Натали, - улыбнулся я. - Не переживай.

- Ну тогда скажу тебе спасибо, что дал мне возможность заработать.

- Тебе спасибо. Я бы всё равно кроме тебя ни к кому не стал обращаться.

Она улыбнулась и тоненькая бровка очаровательно изогнулась.

- С тобой же всё будет хорошо? Оставь ту историю в прошлом. Мы же не все такие.

- Я знаю, что ты точно не такая, - я бросил быстрый взгляд на обручальное кольцо на тоненьком пальце и неловко обнял. - Спасибо ещё раз. Счастливого тебе.

- И тебе, - улыбнулась она и подмигнула. - Если будет нужна любая помощь - ты знаешь где меня искать.

Я заскочил в обменку по соседству и всё до последней гривны перевёл в доллары. Затем отправился в противоположный конец города и застыл в фойе у терминала компании "Сэконд Лайф".

"Вы желаете пополнить счёт на выбранную сумму?" - на экране терминала высветились слова, когда я внёс деньги. - *"Да/Нет"*.

Я подтвердил, потом совершил обмен на игровую валюту, дважды нажав "да", когда меня предупредили, что вывести их обратно не позволит категория учётной записи. А когда увидел поступление 25 000 золотых на игровой счёт, заказал себе капсулу.

- Ну вот и всё. Дело сделано. Теперь посмотрим...

...В первую очередь, после того как зашёл в игру, я распахнул настежь кошелёк. Система услужливо сообщила, что у меня более 27 000 золотых монет в наличии. Удовлетворённо улыбнувшись, я выгрузил лишнее на пол, и заметил, что почтовая иконка мигает не переставая. Сообщений было ровно 30 и я все внимательно прочёл. Затем

на 29 ответил так же одинаково, как и вчера, а 30-му адресату послал следующее.

"Дебил тупой", - написал я, когда прочёл сообщение с откровенными угрозами от того самого молодого исполнительного директора Сергея Николаевича Ткаченко. Он, судя по всему, обрёл дар речи и решил не сдаваться просто так. Обещал меня достать и смешать с дерьмом, если я не передумаю. И обещал это сделать со своего реального игрового ника. - **"Я заскринил твои угрозы. Готовься ловить банан."**

А спустя 20 секунд после того, как письмо было доставлено, я смеялся над выскочившим оповещением:

Внимание!

Игрок " Sir the Weaver "добавил вас в игнор-лист.

- Ох и Сир Ткач, ох и шалун, - продолжал смеяться я. - Как тебя ещё взяли в исполнительные директора...

Отсмеявшись, я наметил план действий. Осторожно подобрал серебристый предмет с пола и положил в сумку. Переступил порог магического барьера и очень внимательно посмотрел по сторонам, прежде чем сделать первый шаг. Если бы заметил хоть кого-нибудь, кто подозрительно косился на меня, был готов сразу же нырнуть обратно. Но я никого не заметил. Поправил сумку на плече и отправился в Гильдию Магов. Стараясь ни с кем не сталкиваться взглядами, забрался на последний этаж и прошмыгнул через переливающийся цветами портал.

- Ну что, вот и пришла пора, - пробормотал я себе под нос и положил полусферу на прозрачную подставку.

- Внимание! - произнёс тот самый женский голос. - Идентификация предмета - услуга платная. Будьте любезны оплатить сумму в размере 25 000 золотых монет.

В полу вновь появился сундук и раскрыл свою бездонную пасть. Я развязал кошель и всё без остатка высыпал на дно. Крышка щёлкнула как натуральная пасть и сундук исчез так же быстро, как и появился.

- Спасибо, - вежливо ответил голос. - Идентификация будет завершена через 5 секунд... через 4... через 3... через 2... через 1... Идентификация предмета завершена. Вы можете его забрать.

Сказать, что я подходил к подставке на ватных ногах - это ничего не сказать. Я едва их волочил. От волнения у меня даже во рту пересохло.

Я облизал губы и прикоснулся к предмету дрожащей рукой.

Внимание!

Получен "Разрушитель" - оружие массового поражения, с помощью которого можно высвободить силу богов и уничтожить абсолютно всё в диаметре 5-ти миль.

Ранг - античный. Минимальные требования: уровень - 1.

Правила пользования : Для активации необходимо положить предмет на ладонь, прикоснуться пальцами и почувствовать силу стихий. Как только они откликнутся, убрать пальцы и бросить предмет.

Напоминание : Для деактивации необходимо ещё раз прикоснуться пальцами и дождаться возвращения стихий.

Щёлкнула моя челюсть, когда я закончил читать. Всё же это он. Никаких сомнений больше нет. 250 "баксов" точно потрачены не зря.

Я снял перчатку, положил "разрушитель" себе на ладонь и осторожно свёл пальцы на выемках. Почувствовал лёгкое жжение в подушечках и увидел, как из непонятного иероглифа сверху, начинает пробиваться голубоватый дым. Он был плотный, словно кисель, вытекал и равномерно растекался по кисти. Охватил её всю и застыл.

Так же как и я. Я застыл ни жив ни мёртв. До меня дошло, что я его сейчас активировал, а значит рвануть он может в любую секунду. И прощай Раздолье... И ещё сколько-то там миль прилегающих территорий.

- За...сь! - восхищённо выдохнул я, превратившись в статую. Стараясь не шевелиться, выбрал ракурс и сделал скриншот. - Вот так пойдёт. Вот так вот здорово! - а потом так же осторожно прикоснулся к выемкам ещё раз, дождался, когда дым затянется в непонятный иероглиф и щёлкнул ещё раз. Теперь точно ни у кого не будет никаких сомнений, что это "разрушитель". И когда они увидят, что это он, предложения посыпятся самые интересные.

Всё ещё посмеиваясь, я упрятал его в сумку, довольно потёр руки и отправился в Гильдию Воинов. Отстоял там длинную очередь, чем полностью испортил себе настроение. Потратил целый час и уже начал закипать как чайник, когда, наконец-то, подошёл мой черёд.

- Здравствуйте, мастер, - сквозь зубы процедил я. - Дай вам Бог здоровья.

- День добрый, воин, - ответил Добромир, то равнодушно поглядывая на меня, то на вычурные облака в небе за окном. - Что привело тебя ко мне.

- Необходимость, - сказал я. - Необходимость учиться.

- Похвально. Дай-ка я на тебя посмотрю, - он сделал приглашающий жест, а когда я уселся за стол, прикоснулся ко мне рукой. - Поразительные успехи в развитии ты показываешь, воин! Молодец. Неожиданно, но молодец.

- Спасибо, мастер, - поблагодарил я и немножко остыл после его похвалы. - Чему вы можете меня научить?

- Ты достиг неплохих успехов и заслуживаешь моего внимания. Я помогу тебе стать сильнее. Протяни руки, - сказал он и я незамедлительно это исполнил. Он накрыл мои ладони своими и перед глазами появилась очередная системная информация.

Внимание!

Получено "пассивное" умение "Анатомия"! Вы научились разделять животных. Количество останков, получаемых с монстров, увеличено.

Внимание!

**Получено "пассивное" умение " Уязвимое место "!
Шанс нанести критический удар увеличен.**

- Класс! - улыбнулся я, но Добромир не спешил меня отпускать. Он убрал руки и выбрался из-за стола.

- Поднимись, воин. Я покажу тебе приём, которому меня обучили очень давно. Я только закончил службу и собирался стать сотником. Но регулярной армии я был больше полезен в качестве шпиона и меня завербовали. Обучали владению всеми видами оружия и первому приёму, который мне показали, я научу тебя сейчас.

- Я готов, мастер!

- Запомни: главное твоё преимущество - неожиданность. Нападение на врага в тот момент, когда он этого совершенно не ожидает. А что может быть неожиданней, чем атака сзади? Тихо подкрасться и нанести удар - это основа основ для "Чистильщика". Смотри за моими движениями, а потом дай к тебе прикоснуться. Мои умения станут доступны тебе и ты сам сможешь попробовать.

Добромир со скрипом отодвинул стол, отодвинул меня, чтобы ему не мешал, и вытащил из ножен кинжалы. Затем слегка согнул ноги в коленях, сжал кинжалы обратным хватом и совершил какой-то неуловимый взмах двумя руками. Нанёс невидимому сопернику удар сверху вниз и лезвия в его руках просвистели вихрем.

Я практически ничего не разобрал, но повторять мастер не стал. Он спокойно спрятал кинжалы в ножны и вновь прикоснулся ко мне рукой.

Внимание!

Получено "активное" умение " Смертельный Удар Сзади "! Мощнейший удар в противника, обращённого к вам спиной. Затраты маны - 20 единиц.

Внимание!

Если противник обращён к вам лицом, умение не сработает.

- К-хм, - слегка закашлялся я, все ещё не до конца понимая происходящего. - А можно как-то протестировать?

- Конечно. Как раз пришла твоя очередь. Становись сюда... И достань, наконец, кинжалы! Как ты будешь пробовать без них?

Я чертыхнулся, достал ножны с кинжалами из сумки и пристегнул к поясу.

- Вынимай и пробуй, - сказал мастер и сделал пару шагов в сторону.

Я обнажил оружие и схватил обратным хватом.

- Видишь у тебя на рукоятке под пальцем появился активатор умения? Ты можешь подстроить его под любую руку, под любой палец. Можешь сделать так, как тебе удобно. Как разберёшься, пробуй.

Я поднёс к глазам "**редкий**" кинжал и заметил, что одна из тех самых выпуклостей, которые вызывали у меня много вопросов ранее, заиграла разными цветами. Я прикоснулся к ней пальцем, и она словно прилипла к нему. Затем я принялся передвигать её по рукояти и она шла следом.

- Ого! Я даже могу для неё место подобрать. Это значит, я должен буду на неё нажать, чтобы сработало умение?

- Именно, - подтвердил мастер. - И хватит уже развлекаться. Пробуй.

Я передвинул её под указательный палец, - так мне показалось будет удобнее всего - выбрал синий цвет при установке и сразу же нажал.

Внимание!

Для использования умения не хватает маны.

- А-а, ну понятно, - протянул я. - У меня ж 10 всего.

Я вызвал меню персонажа и щедро добавил "**духовности**" 15 очей. Общее количество маны сразу скакануло до 85 и я понял, что мне теперь хватит как минимум на 4 удара. Осталось только узнать "кулдаун" умения.

(игровой термин от англ. Cooldown - время, в течение которого вы не сможете снова использовать способность).

Я принял героическую позу, сжал кинжалы и нажал на кнопку. Совершил какое-то умопомрачительное движение и нанёс удар в пустоту. Ничего не понял, но тут же ещё раз нажал на кнопку.

Внимание!

Повторное использование умения запрещено. Время восстановления - 58 секунд.

- Ага, минуту, значит, - запомнил я и тут же залез в меню умений. Активировал интерфейс и вынес перезаряжающееся умение на виртуальный экран. Разместил его вверху и немного уменьшил масштаб. Так, чисто для того, чтобы иметь возможность отслеживать время отката. Прищурился, легко рассмотрел идущие вниз секунды и улыбнулся. Теперь мне достаточно лишь прищуриться, чтобы понимать, когда можно нанести следующий удар. А это просто великолепно!

- Вопросы есть? - мастер Добромир вернул стол в прежнее расположение и приспокойно уселся.

- А сильный ли я урон буду наносить врагу, мастер?

- Мощнейший, - лаконично произнёс он и тоже улыбнулся, заметив, как изменилось моё лицо. - Новоприобретённое умение - это твой хлеб. Дальше я тоже смогу научить тебя многому, но более сильного урона тебе не выдать. Тренируйся, думай, как правильно выбирать позицию, старайся быть тихим и незаметным. Если ты сможешь подобраться к врагу, оставаясь вне поля зрения, и нанести удар в спину, чаще второго удара уже не понадобится. Так что старайся и учись.

- Благодарю за науку. Я запомню.

- Да, кстати, - он указал на меня пальцем, словно что-то вспомнил только что. - Пора бы тебе попробовать вступить в орден.

- В орден?

- Совершенно верно. В Раздолье для "Чистильщика" открыты лишь два пути. Ты можешь попытаться вступить в "Орден Ассасинов", чья организация скрывается где-то на задворках города. Или же попробовать попасть в "резервисты" армии. И там, и там тебя могут неплохо обучить. "Ассасины" дадут возможность увеличить силу физического критического урона, а "Резервисты" - поднять физическую атаку. Вступление в тот или иной орден очень важен для "Чистильщика", но вот какой выберешь ты - только от тебя и зависит. Выбирай любой. Главное помни, что те задания, которые тебе придётся выполнять, будут преследовать совершенно разные цели. Поэтому выбирай мудро.

- Огромнейшее спасибо, мастер! - я бесцеремонно схватил его руку и затряс. - Обязательно посмотрю что за ордена такие.

- Не за что. За Гильдией во внутреннем дворике манекены, кстати, есть. Ступай, проверь свои силы. Там ты всё поймёшь окончательно.

Я буквально вылетел за дверь и принялся осматриваться по сторонам. Заметил дорогу, вдоль которой были высажены высокие деревья, и отправился туда. Услышал человеческие разговоры, звуки удара металла о металл и понял, что иду верно.

Игроков у манекенов было полным полно. Никак не меньше, чем на стартовом острове. Я постоял секунду в нерешительности, а затем подошёл в к ближайшему. Вытащил кинжалы и стал сзади манекена.

- В нашем полку прибыло? - усмехнувшись прокомментировал моё появление незнакомый парень с двумя ножами в руках.

Я улыбнулся и нажал на кнопку на рукоятке. Опять совершил молниеносный удар, словно моё тело мне не подчинялось. Я сам не понял как это произошло и не мог проконтролировать процесс. Манекен издал обиженный звук, когда лезвие кинжала исцарапало его латную кирасу, и даже слегка завибрировал.

- Первое умение получил? - спросил тот самый парень.

- Верно. Только взял 30-й.
- Поздравляю. Сходи в рощицу на севере недалеко от города. Протестируй на свинках. Я тебе отвечаю - обалдеешь!
- От урона?
- Угу. А если у тебя оружие неплохое - вообще будет супер! На одном умении раскачаешься быстрее, чем маг.
- Так у него откат одну минуту!
- Ну и что? Ты "исковых" мобов будешь "ваншотать". Магам такой урон и не снился.
- Чёртовы крыса-даггеры, - недружелюбно пробурчал игрок 25-го уровня, размахивавший рядом одноручным мечом.
- Плодятся как кролики. Бестолочи. Лучше бы танка взяли или хила, как Коперник говорит. Всяко полезней, чем воровать деньги у своих же.
- Эй, чувак! - возмутился мой сосед. - Мы же не "Грабители"! Мы - "Чистильщики". Мы дамажим, а не воруем.
- Всё равно бестолковые кинжальщики, - махнул он рукой и добавил. - В масс-ПВП от вас никакого толку. Уж лучше бы тогда лучниками становились.
- Недовольный парень отошёл в сторонку, видимо, не желая препираться, а я дождался отката умения и ещё раз нанёс удар. Опять мало что понял и вызвал меню персонажа. Подумал немного и раскидал баллы.

Текущий уровень персонажа: 30

Сила - 65

Ловкость - 54

Выносливость - 45

Интеллект - 1

Духовность - 16

Сопротивление - 30

Харизма - 25

Единиц жизни: 540/540 Единиц маны: 85/85

Доступных для распределения баллов: 0

Выждал ещё минуту и снова нанёс удар. Логи урона показали немного другие цифры и я понял, что всё распределил грамотно. Попрощался с неожиданным советчиком и вернулся к себе в инстанс. Снова ответил одинаково тем, кто задалбывал меня личными сообщениями, выложил "разрушитель" от греха подальше, собрал все деньги и отправился в магазин. Распродал весь лут, набитый вместе с Фердинандом, и провёл подсчёт наличности. У меня было ровно 4005 золотых. Вчерашние часы, проведённые на "элитках", были просто прекрасны. Мало того, что я 7 уровней вкачал, так ещё и денег куры не клюют. Для такого низкоуровневого бойца как я - это несомненный успех.

Недолго думая, я отправился в магазин напротив. С такими деньжищами можно подумать и о смене экипировки. Хоть на мне были топовые вещи с острова, все они имели ранг "**обычный**". А мне хотелось чего-то больше. Ну, хотя бы на "**необычку**" перейти.

За следующие полтора часа я обошёл весь город. Посетил все кожевенные мастерские и немного загрузил. Везде ассортимент был беден и одинаков. Даже по цене одинаков. А все мои попытки наладить контакт с целью получения репутации, разбивались о стену нежелания "неписей" это делать. И я не понимал в чём причина. "**Харизмы**", вроде бы, было немало, но продавцы не хотели со мной договариваться. Иронизировали над нелепыми попытками и желали хорошего дня. В итоге я так ничего и не купил. Все топовые кожаные вещи в магазинах Раздолья имели "**необычный**" ранг, но и они были мне не по карману. Я, было, положил глаз на "**необычный**" лёгкий сет, увеличивавший скорость бега, регенерацию "*усталости*" и маны. Но даже он был мне недоступен. За него просили 6200 и ни в какую не хотели уступать. Это был единственный лёгкий сет из кожи в магазинах Раздолья, идеально подходивший мне по уровню, и очень быстро я понял, что покупать одежду у "неписей" глупо. На рынке такой одежды пруд пруди и стоила она куда дешевле. Подросшие нагибаторы-лучники или нагибаторы-кинжальщики, нагибаторы-фехтовальщики или нагибаторы-мечники - воины,

которые могут сражаться с мечом в каждой руке - сбрасывали на рынок экипировку, которую переросли. Проблема была лишь в том, что низкие уровни пролетали быстро и многие не собирали весь сет целиком. Одевались как попало, а когда переросли, продавали дёшево и по частям. Потому я ещё минут 30 потратил на то, чтобы обойти всю торговую площадь и прицениться. Покупал части поштучно гораздо дешевле магазина и всё-таки собрал весь сет. 7 предметов обошлись мне в 3600 золотых и я, не помня себя от радости, побежал на склад экипироваться.

- Вот так вот будет хорошо, - пробормотал я себе под нос, прикрепляя ножны к ремню. - Теперь весь в "**необычке**", а один кинжал даже "**редкий**". Вообще шикарно. Первый парень на деревне. И в деревне я не один.

Я посмотрел сколько у меня времени в запасе, выложил все деньги и продал в ближайший магазин одежду с острова. Покупал я её за 2000, насколько я помню, а здесь, в Раздолье, мне дали за неё 500. Я с трудом сдержал праведный гнев и направился к северным воротам. Недалеко в роще меня ждали кабанчики. И хоть по уровню я их перерос, проведя отличный день на "элитках", оставлять невыполненным квест не захотел. Даже крохи опыта будут не лишними...

Глава 17

Я понял что на локации аншлаг, когда ещё подходил к роще. Молодые маги и лучники резвились вовсю, нарезая свинину на стэйки. Стреляли и атаковали магией любого, кто оказывался в поле зрения. И этим, вполне ожидаемо, вызывали дикую "попоболь" у тех кто не мог атаковать на расстоянии - у бойцов ближнего боя. Мат-перемат стоял такой, что мои нежные ушки начали вянуть, едва я приблизился. "Мобов", как я уже успел понять, на всех не хватало. И виноваты в этом были исключительно РДД. "Респаун" у хрюшек был довольно-таки быстрый, но маги и луки не оставляли шанса тем, кто был недостаточно быстр. Они атаковали любого "моба". Даже того, кого уже начали атаковать "милишники". Наносили больше урона, поднимали квестовый итем и лут. Разводили руками, как бы извиняясь, и

получали направление пути, куда им стоит идти со своими извинениями.

Я понаблюдал некоторое время за переругивающимися игроками, а они, в свою очередь, с опаской понаблюдали за мной. Никто не понимал, что мне было тут нужно, ведь эту локацию я перерос. В итоге я решил углубиться в рощу и посмотреть как обстоят дела там. Людей там было поменьше и я даже умудрился убить двух кабанчиков по дороге. Одного снёс с первого же "скилла", удачно зайдя ему во хвост. А с другим пришлось повозиться. Он упорно пытался схватить меня за ногу, а я отбивался, пока не прошёл критический удар прямо в пятак. Собрал лут и отправился ещё дальше. Вышел на неширокую полянку и удовлетворённо потёр руки. Людей тут было не так уж много, а кабанчиков бегало не меньше десятка. При быстром "респауне" их хватило бы на всех. Но неожиданный фактор в лице двух дегенератов спутал мне все карты.

Два игрока-человека 22-го уровня - лучник и мечник - решили, что они быстрее закроют квест, если будут убивать всех "мобов", до которых смогут дотянуться. Мечник бегал по полянке, наносил удар каждой свинке и продолжал бежать по кругу. Его напарник не сходил с места и посылал стрелу за стрелой, надеясь добить. Тактика, может быть, была и рабочая, если бы не злющие конкуренты, у которых они воровали "мобов". Их просили не мешать, взять себе клочок для отстрела и спокойно закончить квест. Но они никого не слушали, открыто насмеялись и предлагали, если кому-то что-то не нравится, валить на все четыре стороны. Ну а если валить не хочется, а всё равно не нравится, показать свои силы в PvP. А поскольку все карапузы были максимально 23-го уровня в ужасной экипировке, PvPшиться не желал никто. Они ругались и злились, но ничего сделать не могли.

Но я мог. Когда я всё внимательно рассмотрел, в памяти всплыли те два гопника, перегородившие дорогу в обменном пункте. Они открыто провоцировали меня, а я старался уйти от конфликта и, в итоге, слинял. Слинял потому, что был совершенно не уверен в своих силах. В реальном мире я не владел айкидо и не смог бы, наверное, раскидать этих уродов голыми руками. Я не имел холодного оружия и защитную

экипировку. Да и просто струсил. Здесь же всё было по-другому. На моей стороне был не только более высокий уровень, не только отличная экипировка, не только убийственное умение. На моей стороне была уверенность в собственных силах. Я был куда опаснее этих двоих и осознание этого факта придавало смелости. И здесь линять или просто проходить мимо, я не собирался.

- Эй, козлы! - крикнул я, когда посмеивающийся мечник побежал за следующей партией. - Ну-ка собрали манатки и пошли вон отсюда. Не мешайте ребятам квест выполнять.

Мой грозный крик привлёк всеобщее внимание. Мечник остановился, а лучник с таким удивлением вылупился, что я сразу понял насколько неожиданным оказался для него такой поворот. Мальки тоже прекратили бегать и внимательно наблюдали за представлением, ожидая продолжения.

- Тебе-то что? - мечник с ником "Vezurek Kinski" первым набрался смелости, чтобы ответить. - Тебе здесь ничего не надо. Уходи.

- Рот закрой! - жёстко произнёс я, прекрасно понимая, что гадину надо давить, пока она не пришла в себя. Выхватил кинжалы из ножен и торопливо направился напрямик к нему. - Пошли вон, я сказал! Места много. Найдёте себе другое. И не мешайте остальным.

Мечник испуганно скривился и юркнул за спину лучника с ником "Macej Svec".

- Эй, полегче, - сказал тот и наложил новую стрелу на тетиву. - Мы никому не мешаем. Просто квест выполняем. Почему это мы не можем выполнять его здесь?

- Вы здесь не квест выполняете, чёrtовы уроды. Вы издеваетесь и мешаете остальным...

- Алекс, они угрожали нас всех на ПК завалить, если мы не уйдём! - пожаловался молодой маг с деревянным жезлом. Он добил кабанчика и теперь спешил занять место в зрительском зале.

- Ага. Оба кидали всем дуэль и ржали, когда мы отказывались. Куда нам против них двоих, - добавил другой

игрок.

- Я видел, ребята, - спокойно сказал я. - Я ж потому и прошу их уйти. По-доброму прошу.

- Да проваливай ты! Припёрся. Тоже мне! - из-за спины своего напарника выкрикнул мечник. - Это открытый мир. Делаем, что хотим. И мы не мешаем никому, как сказал Матцей. Мы просто пытаемся закрыть квест. С чего ты взял, что мы тебя будем слушать?

Чувствуя, как начинает разгораться пламя внутри, я сделал ещё один шаг навстречу. Лучник отступил, а мечник крепче сжал рукоятки коротких мечей.

- Тогда, может, давайте дуэльку? - очень медленно и со значимостью произнёс я. - Вы тут её всем предлагали бесстрашно. А давайте со мной? Вас двое, я один. Попробуем? Продемонстрируете свою смелость?

Хоть никакой уверенности в победе у меня не было, я не испытывал ни малейших сомнений в поступке. В моих глазах они были теми же гопниками, которые могут лишь напасть исподтишка, наброситься вдвоём на одного или угрожать тому, кто не имеет внутренних сил им противостоять. Но стоит только на таких надавить, стоит не отвести глаз и проявить агрессию, они в страхе убегают.

- Эй, ну ты ж как бы 30-й, - неуверенно пробормотал лучник. - А у нас ещё даже умений никаких нет. Это будет нечестно.

- Ага. Прокачался и теперь на маленьких нападешь!? - выглянув из-за плеча напарника, опять прокричал мечник.

- Дай этим уродам, Алекс! - улыбаясь, возбуждённо произнёс давешний маг.

- Что, жим-жим, да? - спросил ещё один. - Пять минут назад к каждому лезли и трусами обзывали. А теперь что? Яйца отвалились?

Довольные тем, как развиваются события, мелкоуровневые зрители засмеялись и принялись наперебой троллить двух неудачников. Призывали перестать стучать коленками и ответить на вызов.

- Ну давайте же! Вас же двое! - маг с жезлом аж подпрыгивал на месте. - Вы чё не пацаны или чё?

Веселье достигло апогея, ведь растерянность парней была заметна невооружённым взглядом. Они играли в гляделки друг с другом, а потом зло смотрели на зрителей. Но ни один из них не сделал первый шаг.

- Вон отсюда, - тихо произнёс я и подошёл ещё ближе. Как раз на расстояние удара. Сжал рукоятки кинжалов до скрипа кожаных перчаток, чтобы поняли, как близко подошли к краю пропасти. - Убирайтесь.

Первым стал сдавать назад парень с мечами. Он испуганно смотрел по сторонам и отходил. Лучник был не столь трусливым. Его рожа выражала крайнюю степень безразличия и презрения. Он скривился и медленно убрал лук за спину, демонстрируя покорность.

- Хорошо-хорошо, мы уходим, - он развёл руки. - Мирно разойдёмся и не будем мешать друг другу.

- Разумный выбор, - удовлетворённо кивнул головой я. - В следующий раз не забывай, что если решишь начать что-либо плохое, будь готов к тому, что тебе ответят тем же.

Он усмехнулся мне в лицо, медленно повернулся и добавил вполголоса:

- Ещё встретимся, русская свинья.

Не знаю, почему эти слова меня так выбесили. Я хоть и живу в Украине, тут родился и это моя родина, но слово "русский" для меня тоже было не чуждо. Для меня оно означало куда больше, чем для многих моих соплеменников. В моих жилах текла русская кровь. Я не чурался этого слова и не стеснялся его. Для меня оно означало огромный мир с великой культурой. Я осознавал к какому миру принадлежу и умеренно гордился этим. Но я никогда не рвал на себе рубашку, пытаясь кому-то что-то доказать. И к такой попытке оскорбить меня в реальном мире, в принципе, отнёсся бы равнодушно. Но не сейчас. Сейчас что-то произошло. Или оттого, что чувствовал здесь себя гораздо увереннее, или

оттого, что меня всегда раздражали наглые твари, ни во что не ставящие окружающих, я не сдержался.

Указательный палец сам собой сжал кнопку, едва лучник повернулся ко мне спиной. Изящный взмах обдал мои щёки ветром, а мощный удар обрушился на его спину. Лишь долю секунды игрок продолжал стоять на месте, а затем как будто растаял. Он исчез, оставив после себя горстку золотых монет, а у меня перед глазами выскочило системное сообщение.

Внимание!

Получено достижение - убийца !

Награда: +1 свободный балл для распределения характеристик.

Едва вихрь затих, а поражённые зрители обрели дар речи, мечник заорал:

- ПэКа! ПэКа! Здесь ПэКа!

На пухлой роже всё ещё красочно отображался страх, но он пересилил себя и выхватил мечи.

- Помогайте! - закричал он. - Тут ПэКа! Валим его!

Я лишь успел заметить слева вверху на виртуальном экране свой покрасневший ник и принял на лезвия его незамысловатый удар. Отразил и сделал выпад. Парень отпрыгнул и, бешено вращая круглыми глазами, опять прокричал:

- Валите же его, нубасы! Это же убийца игроков!

Но зрители остались немые к его воззваниям. Они стояли в нерешительности за моей спиной и не делали никаких попыток напасть. Смотрели удивлёнными глазами, но атаковать никто не стал.

- Тебе отмыться теперь надо, Алекс, - сочувственно произнёс маг. - Сотню мобов убьёшь и только тогда карма очистится. Лучше в лес углубляйся, пока не заметил кто.

- Угу, - кивнул другой. - Иначе налетят желающие достягу сделать.

- ПэКа! ПэКа! Тут ПэКа!

Я обернулся и посмотрел на кричащего мечника.

- Спасибо, парни. Так и поступлю. Но сначала закончу начатое.

Но тот меня услышал и сходу врубил пятую скорость. Побежал в сторону северных ворот города, оглашая окрестности бабскими визгами. Я рванул за ним следом и, благодаря более высокому уровню и **"необычному"** сету, нагнал, когда он вырвался за территорию рощи. Он бросил взгляд за спину, понял, что проигрывает в скорости и принял защитную стойку. Я занёс кинжалы и началась классическая рукопашная. Мы обменивались ударами, блокировали атаки, танцевали, пытались расшатать соперника, и наносили уколы. Он достал меня пару раз, но у него самого дела были куда более плачевными. Я сделал несколько удачных выпадов, уколол его в грудь и живот. Ополовинил шкалу здоровья и считал последние секунды, ожидая, когда откатится умение.

- Стража! Стража! - отчаянно завопил он оглянувшись. - Тут убийца игроков! Стража, на помощь!

Я выбрал момент между обменом ударами, проследил за его взглядом и выругался: к нам торопились 4 стражника 200-го уровня. Мне надо убежать прямо сейчас иначе неизвестно что будет.

Но убежать я не смог. Мечник Везурек не позволил мне этого сделать.

- Курва русская! - выругался он. - Я заберу с тебя лут.

- Не сможешь, - спокойно произнёс я. А он, видимо что-то рассмотрев в моём лице, прекратил защищаться и бросился наутёк.

- ПэКа! Помогите! ПэКа! - вновь заорал он, убегая.

Открытая спина выглядела уж слишком беззащитно. Я догнал его в два прыжка, заметил, что умение откатилось и тут же сжал палец на рукоятке. Смертельный вихрь обрушился на спину и парень через секунду растворился в пустоте. Я увидел в том месте, где должно было быть тело, горстку золотых монет и сразу подобрал их. А в следующую секунду на меня накинули крепкую сеть. Чьи-то руки повалили

на землю и обездвижили. Я попробовал вырваться, но мне показалось, что меня держат стальные тиски.

- "Пришлый", кодексом законов Раздолья вам запрещено убивать себе подобных. Хотите выяснить кто сильнее - согласовывайте дуэли. А откровенные убийства запрещены, - произнёс кто-то и меня поставили на ноги. Трое дюжих стражей стояли рядом, а один вцепился в руку. На запястьях щёлкнули наручники, а на щиколотках - кандалы. - Вы будете немедленно доставлены в суд и присяжные вынесут приговор.

Меня взяли под руки и очень медленно, так как я мог только семенить ногами, повели в город. Я смотрел по сторонам, видел игроков, которые с нескрываемым злорадством смотрели на мой красный ник и кричали:

- Во, ещё одного кинжальщика повели! На нары этих ПКшников! На нары!

Остывал я очень медленно, но на таких крикунов не обижался. Во всём что произошло, я мог винить себя и только себя. Надо было не терять голову. Оскорбления там или не оскорбления. Если они не хотели дуэли, надо было просто прогнать их и спокойно доделать квест. Уверен, ребята на локации не стали бы мне мешать после случившегося. Но я почему-то взорвался. Это совсем нехарактерно для меня. Я всегда был спокойным, рассудительным и не агрессивным. Но даже если в этом мире стал чересчур смелым, надо было держать себя в руках.

Но несмотря ни на что, сейчас я был доволен. Не ситуацией вообще, а тем, что произошло. Я наказал двух уродов и не дал им уйти. Посадил на проценты, а с одного даже денег поднял. Со второго, думаю, ребята на полянке тоже уже выбрали. Так что всё не так уж плохо. Я не отступил, как привык это делать в реальном мире, и показал мерзавцам, что даже на большой болт найдётся тот, у кого этот болт ещё больше.

Я вызвал меню персонажа, пока меня вели по улицам, и с грустью отметил, что стал "счастливым" обладателем 200 очей кармы. И спустить её до нуля можно лишь тремя способами. Первый - несколько раз пасть в бою и очутиться у

стелы возрождения. Второй - убить ровно 200 абсолютно любых "мобов". И третий - наиболее вероятный для меня - отсидеть срок в темнице сырой. В тюрьме города Раздолье. Но сначала мне предстояло пройти ещё одну, куда более унижительную процедуру - суд присяжных.

Под злорадное улюлюканье игроков по пути, стражники дотащили меня до центра города, где находился дворец правосудия. Это было огромное каменное здание с куполообразной крышей и колоннами на входе. На ступеньках сидели или нищие-"неписи", отыгрывавшие свою роль, или бездельники-игроки, которые обивали пороги суда в надежде попасть в присяжные. Многие желали стать одним из 12-ти и почувствовать себя вершителями судеб. Ну и "достягу" получить мимоходом.

Так что когда меня вели по ступенькам, народу заметно прибавилось. На входе возникла пробка: игроки так желали попасть в команду тех, кто будет выносить вердикт, что страже пришлось прокладывать дорогу пинками. Толпу раздвинули и повели меня в судебный зал. Усадили на стул и только тут сняли сеть, кандалы и наручники. Но двигаться я всё равно не смог. На виртуальном экране появилась пиктограммка, что я предан правосудию и не сойду с места, пока оно не свершится.

- Самый натуральный дебаф, - пробормотал я и попробовал поёрзать на стуле. Без толку. Сажу ровно как столб и не могу даже задницей пошевелить. - М-да, доигрался.

Зал начал быстро заполняться игроками. Они отталкивали друг друга и спешили занять самые козырные места - в первом ряду. Надеялись, что судья-"непись" выберет их в присяжные, потому что здесь проще попасться на глаза.

Я уже как-то видел подобные процессы, когда мониторил "ютуб". В первый раз смотреть было довольно-таки интересно, а дальше всё скучнее и скучнее. Всё происходило по шаблону: выходил судья, долго расправлял мантию, опускал неигровой зад на стул и рандомно выбирал 12 человек. Они радостно занимали места на отдельных стульях и в течение 10 минут, не более, выносили свой вердикт. В 99%

случаях - обвинительный. Игрокам, на самом деле, было плевать, что совершил подсудимый с красным ником. ПКшников ненавидели все. И почти всегда выносили обвинительный приговор, когда один из них попадался к ним в руки. Мало кто желал в чём-то разбираться. Красный ник для всех был как красная тряпка для быка. И никаких иных доказательств не требовалось. Виновен и точка.

А потому я не испытывал никаких иллюзий. Я был кинжальщиком, которых все тоже не особо любили, и убил двоих, уровнем куда меньше. Обвинительный приговор гарантирован. Единственный вопрос, который меня волновал, - какой срок мне светит. На маленьких уровнях, обычно, больше недели не давали, но и столько я бы предпочёл не проводить в казематах.

Через несколько минут в зале яблоку негде было упасть. Игроки стояли в проходах и пытались примоститься к соседу на стул, ведь это не кинотеатр и стоя смотреть представление было запрещено. А ещё через несколько минут появился судья в длинной чёрной мантии и стрёмном колпаке на голове. По рядам зрителей прошёлся смешок и судья это услышал.

- Стража, очистите помещение от посторонних, - спокойно произнёс он и приземлился на мягкое кресло.

В зале опять начался бардак. Тех, кому не хватило мест, но отчаянно желавших получить шанс попасть в присяжные, хватали за руки и за ноги и волокли по полу. Брали в охапку и выбрасывали из зала. Здесь никто не мог сопротивляться "неписям". Здесь они были сильнее самого Создателя.

Через 10 минут зал был зачищен и двери заперты. Судья безразлично посмотрел на меня и произнёс:

- Обвинение первой степени - 2 умышленных убийства. Подтверждено и зафиксировано. Приступаем к выбору присяжных.

В зале воцарилась абсолютная тишина и судья принялся неторопливо указывать пальцем на счастливых. Те вскакивали, довольно лыбились, получив достижение, и занимали свои места на стульях. И чем меньше мест

оставалось, тем активнее бурчали недовольные. А когда был выбран последний 12-й, сплошной поток пошёл на выход. В зале остались лишь присяжные и несколько сонных зрителей.

- Приступим к рассмотрению, - сказал судья и раскрыл книгу перед собой. - "Пришлый" Семь тысяч семьсот семьдесят седьмой алекс шесть нулей обвиняется в двойном убийстве. Уважаемые присяжные и подсудимый, пожалуйста ознакомьтесь с материалами дела.

После этих слов передо мной появился текст с системной информацией, где было расписано где, кого и как я прикончил. Были видны ники жертв, их уровень, экипировка и сколько денег я подобрал. Такой же текст появился перед глазами остальных игроков и они, в отличие от меня, с ним действительно ознакомились. Кто-то читал внимательно, кто-то нет, но через 5 минут все уже были готовы вынести приговор.

- Присяжные ознакомились? - задал им вопрос судья и под дружное "да" повернулся ко мне. - Подсудимый, вам предоставляется последнее слово. У вас есть 30 секунд, чтобы оправдаться. Время пошло.

Текст я заранее, конечно, не готовил, но постарался сделать так, чтобы безразличные ребята услышали мои аргументы.

- Завалил двух мудаков, которые мешали малышам качаться в роще у Раздолья, - скороговоркой заговорил я, внимательно отслеживая секунды. - Воровали у них мобов, подначивали и провоцировали на PvP. На мою просьбу удалиться, они ответили отказом. За что и были удалены лично мною. Прошу... Нет, не так! Требую снисхождения, ведь ценой своей свободы всё же дал возможность малышам спокойно выполнить квесты.

Успел я задолго до окончания тридцатисекундного срока и устался на присяжных. Они кривились, морщились, что-то тихо обсуждали между собой. Играли в "синдром вахтёра", в общем. Никто не пожелал задать мне вопрос и судья дал отмашку голосовать. По видосикам на "ютубе" я помнил, что там у них появится всплывающая менюшка, где надо выбрать

"виновен" или "не виновен". А затем три варианта, где будет предложено выбрать срок заключения.

Гримасы на лицах этих ребят не внушали оптимизма и я окончательно смирился. Меня точно не оправдают. Без вариантов. Затем, видимо когда все проголосовали, судья стукнул молоточком по столу и следующее оповещение появилось лишь перед моими глазами.

Внимание!

Вас признали виновным. Вы будете заключены под стражу без права досрочного освобождения сроком на 40 часов.

В виду состояния учётной записи, срок заключения будет разбит на 5 дней.

Пожалуйста, воздержись в будущем от необдуманных поступков. Благодаря им, вы серьёзно ограничиваете свой игровой процесс.

- Черти рогатые! - я посмотрел в сторону 12-ти мерзавцев, которые отправили меня за решётку на 5 дней, и показал им кулак. - Я вас всех по "ай-пи" вычислю! - и крикнул вслед, пока они не покинули зал. Услышал в ответ безудержный смех и стражи взяли меня под руки.

- "Пришлый", - равнодушно сказал судья. - Вас доставят в подземелье, где вы проведёте следующие 5 суток. Из-за тяжести содеянного досрочного освобождения вам не видать. Вы проведёте взаперти полный срок. Уведите.

Я попытался брыкнуться, но бесполезно. Я вновь оказался в стальных тисках. Понуро брёл вслед за стражами и раздумывал над тем, что теперь делать. Перспективы вырисовывались просто прекрасные. 40 часов пробыть в игре и не иметь возможности что-либо сделать. Ни "мобцов" поубивать, ни квестики поделать, ни уровни поднять. Полный... пушистый зверёк. Я буду вынужден тратить по 8 драгоценных долларов в течение 5-ти дней просто для того, чтобы время шло вниз.

- Просто, блин, прекрасно! - я опять задёргался и попытался вырваться из рук стражи. Бесполезно. Они даже не

напряглись. - Надо было бежать, - обречённо добавил я, вспоминая, как погнался за вторым, вместо того, чтобы улепётывать.

Мы спустились в самый низ подвального помещения. Стражи провели меня по коридору до самого конца и остановились у магического портала.

- Это что? - удивлённо спросил я.

Но мне не ответили. Дали пинка и я кубарем пересёк портал. Встал, отряхнулся и осмотрелся. Простая обычная камера из крепкого кирпича. Одна деревянная койка у стены, никаких окон и дверей. Вместо двери - магический портал.

Внимание!

Инстанс "тюремная камера" активирован!

Оставшееся время отбытия заключения: 39 часов 59 минут 59 секунд... 39 часов 59 минут 58 секунд... 39 часов 59 минут 57 секунд... 39 часов 59 минут 56 секунд...

Внимание, уважаемый пользователь!

Инстанс будет поставлен на паузу, как только вы решите покинуть игру. Время возобновиться, как только вы вернётесь.

Желаем вам приятно провести время.

- Да идите вы нахрен!!! - заорал я и замолотил кулаками по стене. - Замуровали, демоны! Выпустите меня!!! Какого хрена я должен тратить своё время на отсидку!? Пошли вы в задницу!!!

- Угомонись, - сказал кто-то у меня за спиной. - Да, ты сидишь. Но это же не конец игры. В тюрьме тоже можно чем-то заниматься.

Я резко обернулся и раззявил рот: в камере рядом с магическим порталом стоял стройный молодой человек одетый во всё черное. Чёрные туфли, чёрные брюки, чёрный пиджак, чёрный галстук. Даже стильные чёрные очки присутствовали. Он очень напоминал одного персонажа из фильма и я не удержался:

- Агент Смит?

Парень открыто засмеялся и провёл рукой по прилизанным волосам.

- Нас все путают. Но нет, я не он.

- А кто?

- Я работник компании "Сэконд Лайф". Один из сотни игровых администраторов, которые следят за игрой и заботятся о том, чтобы всё шло в рамках правил.

- Супер! Ты пришёл меня выпустить?

- Ха-ха-ха, - он чуть ли не пополам сложился. - Смешно, конечно, но нет. Была б моя воля, я б тебя обязательно выпустил. Но нельзя. Хотя мне очень интересно понаблюдать за тем, как ты будешь выживать во враждебном мире, имея то, что имеешь, сделать этого я не могу. Это против правил.

Я прищурился, пытаюсь получить о нём информацию, но над его головой не было ни уровня, ни ника. Даже шкалы здоровья не было.

- Что я имею?

- Ты сам знаешь что, - усмехнулся он. - Но я, к сожалению, даже произносить это слово не имею права. Я просто пришёл сюда, чтобы дать пару советов и призвать тебя не отчаиваться. Никто не ожидал, что ты решишь поиграть в убийцу игроков. И тем более никто не ожидал, что дашь взять себя живым. Но что сделано, то сделано. Выйти раньше срока у тебя никак не получится. А потому советую потратить это время с толком...

- Например, плюнуть на всё и не заходить в игру? Вернуться в реальный мир?

- К-хм, - слегка прокашлялся он. - Думаю, не стоит поступать столь радикально. У тебя впереди очень много интересных событий, если ты сможешь взять себя в руки.

- Я заперт в четырёх стенах. Тут только брать себя в руки и остаётся...

- Воспользуйся этим временем, чтобы стать сильнее, - кажется, "агент Смит" не понял моего юмора. - Не трать его просто так.

- А что я могу сделать?

- Тренируйся, - сказал он. - Прогрессируй. Выдумывай новые приёмы, атакуй, думай, как будешь защищаться. Ты выбрал своеобразный класс. У него не такой богатый арсенал умений, как у других, но он может то, чего не могут другие. Воспользуйся этим. Думай, как тебе лучше действовать, тренируйся и читай книги. Возможности твоего класса ограничены, но если научишься ими пользоваться, игра откроется для тебя по-новому.

- Книги? - удивился я ведь ничего не слышал про них до сегодняшнего момента. Не говоря о том, чтобы увидеть. - В игре есть книги?

- Конечно есть. И не только в общественных библиотеках. Но и в книжных магазинах. Они позволяют лучше узнать выбранный класс, заработать несколько баллов "интеллекта", если будешь много читать. И, возможно, прокнет пассивочка.

- Прокнет пассивочка?

- Да. Я скажу тебе то, что для всех высокоуровневых игроков не является секретом. Если будешь работать над собой, заниматься, тренироваться, изучать техники, описанные в книгах, очень высока вероятность, что ты получишь неожиданные, но весьма полезные "пассивные" умения. Добиться этого не так уж и просто, но реально. А в твоём случае эта возможность приобретает невероятную актуальность.

- Охренеть! Действительно, что ли?

- Конечно. Я что, похож на шутника? - он встал, картинно поправил очки и скрестил руки у паха. - Похож?

- Нет, - усмехнулся я. - А почему ты мне об этом рассказываешь именно сейчас?

- Мы, - он сделал акцент на слове "мы". - Не хотим, чтобы ты пал духом. Для игрового сообщества ты стал очень

важным фактором. Мы все понимаем это. Но не уверены, что это понимаешь ты. Надо же было додуматься стать убийцей игроков! Прихлопнуть двух ничего не значащих персонажей и рискнуть самим собой. О чём ты только думал?

- Это важно?

- Не очень. Просто в будущем постарайся не совершать ошибок. "Артения" недружелюбна к дуракам... Ладно, оставим пока это. Послушай лучше моего совета. У тебя сейчас есть время. Не трать его просто так. Продумай какое ремесло ты бы хотел изучать и выясни, что для этого надо. Занимайся с кинжалами, пока не опустишь до нуля "*усталость*". Читай те простые книги, которые помогут тебе раскрыть персонаж. Не хандри от одиночества, а пробуй стать сильнее. Если будешь настойчив, я - услышь меня, пожалуйста - гарантирую, что ты получишь нечто совершенно неожиданное. И, возможно, пассивные умения сделают тебя куда опаснее, чем ты думаешь.

- Спасибо... неизвестный друг, - я хоть и удивился безмерно, но не забыл его поблагодарить. - Это неожиданно, если честно. Вмешательство администрации...

- Мы не вмешиваемся, - поспешно перебил меня он. - Я просто даю советы. Как поступить с ними - тебе решать. Если ты захочешь просто валяться на койке и бить баклуши - никто тебе не сможет запретить. Ты всё равно отбудешь срок рано или поздно и выйдешь на волю. А что будет потом - потом мы и увидим. Но если ты решишь ими воспользоваться, время пролетит куда быстрее. От твоего уныния не останется и следа. И ты сам лучше поймёшь, что из себя представляет этот мир. Ты просто читай о нём.

- Спасибо, - опять поблагодарил я. - Что мне нужно делать.

- Я сейчас доставлю тебе литературу "**обычного**" ранга, с которой бы рекомендовал ознакомиться. А ты сам выберешь с чего начать.

- Хорошо, - кивнул головой я.

- И, - он остановился у портала, указал на меня пальцем и подмигнул. - Никуда не уходи.

- Шутник чёртот, - невольно улыбнулся я, когда он переступил порог портала. Затем развалился на лежанке и подложил под голову кулак. Мне было о чём подумать.

Невероятно! Администрация действительно вмешалась в игровой процесс. Будто следовать лицензионному соглашению им совершенно необязательно. А этот парень без опознавательных знаков был весьма дружелюбен и говорил уверенно. Оказывается, я ещё так много не знаю про этот мир. Даже про книги не слышал. А ведь книги - это коллективный разум всего человечества. Это основа основ. Как я мог подумать, что в "Артении" их нет? Да и про "пассивные" умения, которые можно получить от чтения, тоже никогда не слышал. А оно вон оно как... А эти тренировки наедине с собой. Разве они могут меня чему-то научить? Я, бывало, размахивал кинжалами сам с собой, но даже не задумывался о награде. А оказывается и тут не всё так просто.

Пока я размышлял и разглядывал каменный потолок, на почту пришло новое письмо. Последнее я получал ещё утром и новых больше не приходило. До сего момента.

"Добрый день, Алекс!", - отправителем был тот самый Джон Доу. - "Очень рад с тобой, наконец, познакомиться. Для начала: позволь мне от всей души тебя поздравить с таким успехом. Событие весьма неординарное, хоть и случайное. А теперь скажи, пожалуйста: как ты смотришь на то, чтобы встретиться с глазу на глаз? Я обещаю выгодные условия обмена и гарантирую тебе полную безопасность. И, в свою очередь, надеюсь, что и ты гарантируешь её мне. Ведь кто как не владелец "разрушителя" может её гарантировать?"

Некоторое время я лежал деревянным чурбаном. Не мог пошевелиться и произнести хоть слово. До меня очень медленно доходило то, что сейчас произошло. Я вскочил и вновь вывел письмо на виртуальный экран. Никакой ошибки не было: мне написал сам Джон Доу. Тот самый "элитный тестер". Тот самый наездник на драконе. То самый весьма

опасный глава американского клана. Дрожащими руками я отправил его в "игнор-лист" и расплата пришла незамедлительно. В ту же секунду мне начали приходить новые сообщения, ведь более глупого поступка сложно было придумать. Конвертик мигал не переставая, а счётчик наматывал всё новые и новые цифры. Когда количество писем перевалило за сотню, я вызвал игровое меню, выбрал "заблокировать всех", поставил галочку и подтвердил. Затем медленно опустил зад на лежанку и обречённо прошептал:

- Ну вот и всё. Теперь они знают...

КОНЕЦ 1-й ЧАСТИ