

# Бессистемная отладка. Реабилитация

**Автор:**

Тимофей Царенко

Бессистемная отладка. Реабилитация

Тимофей Петрович Царенко

Бессистемная отладка #1

Жил-был обычный (а может, и не совсем обычный) парень. Жил рядом с нами, может, кто-то даже сейчас с ним знаком. И вот он умер. Разрывные пули в груди очень плохо влияют на здоровье. Тело похоронили, мозг заморозили. Прошло три сотни лет. Наши потомки нашли старый холодильник с реликтовыми мозгами предков и разморозили голову нашего героя, оперативно оцифровав разум и поместив в компьютерную игру. Исполнили условия контракта, уже на свою голову. Ведь Филин совсем не хочет прозябать вечность в цифровом мире, пусть даже тот почти неотличим от мира реального. И единственный путь снова стать живым человеком – стать богом в компьютерной игре.

И герой идет путем бога, идет, не обращая внимания на то, что рядом бежит оживший кошмар по имени Кошмарик, на то, что над головой хохочет небо, а каждый, кто смотрит на Филина, видит рядом с именем два слова: «Несущий Хаос».

[i]В книге присутствует нецензурная брань![/i]

Тимофей Царенко

Бессистемная отладка. Реабилитация

## Глава 1

– Здравствуйте, Олег. Как вы себя чувствуете?

Я открыл глаза и еле устоял, ухватившись за спинку стула, стоящего передо мной. Огляделся. Нахожусь в кабинете. Вокруг стены, обшитые деревом, темно-зеленый ковер, потолок, тоже деревянный, покрытый мозаикой геометрических рисунков. На стенах торшеры, выполненные «под старину». Внутри каждого светящийся шарик. За приоткрытым окном, расположенным у правой стены, хвойный лес. В центре кабинета покрытый зеленым сукном стол. За столом сидел коренастый мужчина, лет пятидесяти на вид, его русые волосы были изрядно тронуты сединой. Крупный нос, массивная челюсть, внимательные серые глаза и тонкие губы выдавали в нем человека властного и не обделенного интеллектом. К тому же, судя по одежде, мужчина не бедствовал – на незнакомце была белая рубашка с воротничком-стойкой и жилетка темно-коричневого цвета с крупными серебряными пуговицами.

– Спасибо. Вроде неплохо.

– Присаживайтесь, нам предстоит долгий разговор.

Я сел на обитый бежевой тканью стул, стараясь скрыть недоумение. Судя по всплывающим и очень неприятным воспоминаниям, я не мог тут оказаться.

– С кем имею честь?

Я начал разговор чисто на автомате. Как сказал бы мой хороший друг, «профессиональная деформация налицо».

– Арсеньев Михаил Евгеньевич, глава центра реабилитации корпорации «Наномед», департамент здравоохранения первого сектора. Скажите, Олег, каково ваше последнее воспоминание?

Я криво усмехнулся. В памяти вспыхнуло тонкое жужжание и, я снова увидел дикую, невозможно страшную картину того, как в теле внезапно образуются рваные дыры. Сначала в районе живота, потом в районе груди, раскрывая грудную клетку, потом куда-то в сторону отлетает левая рука, оторванная в районе плеча. Слышу, как тонко и страшно кричит Лена... Я делаю два шага и падаю на залитый моей кровью асфальт. И последняя, глупая мысль: «Разрывные, крупный калибр». А потом темнота. Такое не лечится.

– Я умер?

– Хороший вопрос. Технически – да. Девятнадцатого июня две тысячи семнадцатого года было выписано свидетельство о смерти Филина Олега Петровича. Причина смерти – множественные пулевые ранения, несовместимые с жизнью.

– А тогда почему... Вы не очень похожи на апостола Петра. И больницу это слабо напоминает. Я махнул рукой, указывая на обстановку. – Или это все же загробный мир?

– Можно сказать и так, – мой собеседник слегка улыбнулся. – В момент смерти вступил в силу пункт семнадцать вашей расширенной медицинской страховки. Ваш мозг был заморожен и помещен на хранение до того момента, как станет возможным оживление в том или ином виде. Это было еще на заре становления нашей корпорации.

– И? Меня оживили? Тогда почему я не в медицинском центре?

– Оживили. Сейчас вы находитесь в виртуальном пространстве нашего реабилитационного центра.

Я посмотрел на свою руку. Вроде моя. Взъерошил волосы, укусил себя за костяшку пальцев. Почесал нос. Подергал ворот рубахи. Обратил внимание на свою одежду. На мне была белая рубашка, брюки кремового цвета и коричневого цвета замшевые туфли. Никаких необычных ощущений не заметил. Хотя нет, одно было. Курить не хотелось.

– А физически я кто? Или, скорее, что? Мозг в баночке?

– Уже нет. Ваше сознание было перенесено на кремнийорганический носитель.

– А мозг?

– Утилизирован.

Я вскочил. Стул с глухим стуком упал на пол. Я программа? Скрипт, набор байтов, или что у них там сейчас в информатике? У меня даже ДНК нет. Охренеть! Матрица! Нет, хуже!

Я вспомнил второй курс университета. В аудитории полно студентов и преподавателей. Выступал японец, профессор Хироси Исигура. Рассказывал о будущем кибернетики. Во время лекции встал вопрос об отличии человека от робота. Профессор заявил, что его нет. Из зала раздался вопрос:

– Как так? Поясните свою мысль! Это ведь...

– Ну, вот смотрите. Вы повредили руку, ее заменили протезом. Вы от этого стали роботом?

– Нет!

– Прошло время, заменили вторую руку, ноги, сердце, печень. Вы ведь до сих пор человек?

– Да, человек.

– Один орган, другой, третий. В результате вы стали механической оболочкой с черепом, фаршированным мозгом. Но Вы ведь не стали роботом?

– Нет, я остаюсь человеком, скорее киборгом, но все-таки человеком! Мозг ведь у меня мой, и самосознание мое.

– А вот теперь смотрите, Ваши нервные волокно в мозге поизносились, и крохотный кусочек этого волокна заменили искусственной тканью. Вас это сделало роботом?

- Да нет вроде... - голос теряет уверенность.

- Одно волокно, второе, третье, без нарушений функций работы. Теперь ваш мозг полностью состоит из пересаженных искусственных материалов. Вы еще человек?

Аудитория молчит.

- А теперь я делаю полную физическую копию вашего носителя и делаю «копировать - вставить». И где вы настоящий?

Тишина в аудитории стала не просто полной, а гробовой. В этот момент я заметил, что перестал дышать и со свистом вытолкнул воздух из легких. Лекция продолжилась. Потом меня приглашали на практику к профессору по программе обмена, как перспективного студента. Я честно сказал в отделе иностранных связей, что считаю Исигуро психом и пусть к нему на практику едет кто-то другой, чем очень сильно расстроил и ректорат, и кафедру. Все-таки профессор оказался прав.

- Простите, прав в чем?

Видимо последнюю фразу я произнес в слух.

- Да так, был в двадцать первом веке один интересный японец, Хироси Исигуро, он в чем-то предсказал данную ситуацию. Чертов пророк.

- Вы хотите сказать, что знакомы с профессором Исигуро?

- Был у него на лекции, - и тут меня осенило - А какой нынче год?

- Две тысячи триста семьдесят пятый.

- Твою ж...

Я сел прямо на пол. Триста пятьдесят восемь лет... А как же мама, папа, сестры? Как же Лена, в конце концов?

- Зачем?

- Извините, что зачем?

- Зачем вы меня оживили? Зачем вам парень, возможно даже умный, но со знаниями четырехвековой давности? Меня отрыли местные археологи в забытой морозилке? Там у меня были мечты, планы, девушка, будущее. Что тут есть у меня? Несколько терабайт на жестком диске? Моток проволоки вместо мозгов? Да у меня даже потомков нет! Не говоря уже про все остальное. Память? Знания? Могли ведь просто скопировать.

- Не надо отчаиваться, молодой человек!

- Я старше вас лет на триста.

- Всего лишь на сто девяносто шесть лет. А на ваш вопрос я могу ответить. Только скажите мне, вам не нравится жить?

- Нет, почему же. Жить мне как раз нравится. Жить, дышать, есть, пить, напиваться, трахаться, мне нравится курить. Я семью хотел, сына воспитать. Смотреть, как он растет. А что у меня тут будет? Программа с возможностью наследования данных?

Арсеньев молча открыл ящик стола и кинул мне пачку сигарет со встроенной зажигалкой. На пачке не было никакой маркировки. Я закурил. Прошло несколько минут, сигарета дотлела до фильтра. Я затушил ее о ковер и поднялся, вдыхая запах паленой шерсти.

- Все не так плохо. Отвечу по пунктам. Первый вопрос – зачем вас оживили. Три года назад было принято несколько законов, и теперь гражданин федерации имеет право на бесконечное продолжение жизни. Согласно одному из них, любой человек, не погибший в результате физического разрушения головного мозга, а точнее, некоторых его участков, подвергается оцифровке и помещению в любую, на его выбор, виртуальную реальность. В результате такой формулировки под действие закона попали и давно умершие граждане, заключившие контракты на заморозку за всю историю существования федерации. Далее, прямые потомки у вас имеются. В данный момент их более семисот человек. Ваша невеста сохранила образец вашего ДНК и выделила

необходимый для искусственного оплодотворения генный материал. В результате ваши потомки стали прямыми наследниками созданной вами компании. За последние три сотни лет она развилась и представляет собой крупную корпорацию, которая занимается терраформированием Марса. Также для любого гражданина имеется возможность воссоздания физической оболочки и переноса в нее сознания. Но тут не все так просто.

– И при каких условиях это возможно?

– Социальная значимость выше трехсот единиц, участие в специальных программах, личный капитал более трех миллиардов универсальных энерго единиц или интеллектуальный уровень больше четырех сотен по шкале Лесинского.

– И в чем проблема? Мои наследники являются владельцами крупной корпорации. Разве у них нет денег, чтобы оживить любимого деда? Я думаю, что с нынешним уровнем развития технологий мой сын, возможно, жив. Или даже его мать.

– Ваша невеста, Филлин Елена Анатольевна, отказалась от заморозки и умерла от старости в возрасте ста двадцати лет. Ваш сын погиб во время второй марсианской экспедиции, внук погиб при покушении. Сейчас компанией владеет ваш прапраправнук, на данный момент ему сто семьдесят четыре года и в ближайшее время он не собирается передавать управление компанией кому бы то не было. Вы не имеете никаких имущественных прав на корпорацию «Марс Тераформ», а три миллиарда эрго – существенная, даже по меркам корпорации, сумма. И к тому же, никто не передаст Вам данный капитал во владение, поскольку такая процедура запрещена законодательно. Ваша социальная значимость на данный момент составляет семьдесят единиц, интеллектуальный уровень триста двадцать. Специальные программы для оживления определенных групп граждан в ближайшие два десятка лет не намечаются.

– И нет никаких вариантов для получения физического тела?

– От чего же? Вы можете поднять свою социальную значимость в игре до необходимых трехсот единиц. При таком уровне Вам будет необходимо всего сто миллионов эрго, чтобы получить тело и пройти курс адаптации в специальном секторе виртуальности.

Я нарезал круги по кабинету и размышлял. То, что план «на жизнь» у меня оказался внезапно выполнен и перевыполнен, радовало. Немного обидно, конечно, что прапраправнук оказался меркантильным старикашкой, которому жаль отдать часть компании своему далекому предку (интересно, а как бы отреагировал я?). Но с другой стороны, все лучшее детям. Сам справлюсь. А Лена, конечно, молодец. На сердце стало тепло-тепло, к горлу подкатил комок. Я выкурил еще одну виртуальную сигарету, в голове привычно прояснилось. Ну хоть здоровье себе не испорчу. Я выглянул в окно и вдохнул свежий лесной воздух. И где же, черт побери, отличия от реального мира?

- Хорошо. Я все понял, что дальше?

- Вас направляют в виртуальное пространство игры «Забытые Королевства». Можно выбрать другую игру, но только в «Королевствах» есть возможность поднять социальную значимость до нужного вам уровня, так что другие даже не предлагаю. Живите, развивайтесь, отдыхайте. Если Вы не передумаете получить реальное тело к тому моменту, когда СЗ достигнет трехсот, подайте заявку администрации игры. Нужную сумму к тому моменту Вы заработаете наверняка. В крайнем случае, можете подать заявку на кредит. С таким значением СЗ его вам выдаст любой банк или отдел любой корпорации по работе с персоналом, но тогда придется подписать многолетний контракт.

- А как мне можно посмотреть какие-нибудь мануалы и гайды по игре? Выбрать наиболее оптимальный путь развития?

- Общеигровой форум вам будет доступен, в отличие от общемировой сети, доступ в которую заблокирован для оживленных, дабы не вызывать у них социокультурный шок. Через полгода, кстати, подайте заявку на пересмотр данного решения. Но я бы вам не рекомендовал этого делать.

- Подавать заявку на пересмотр? Или пользоваться гайдами?

- Второе. Тут все дело в особенностях игровой механики, разрешено все, что не запрещено. Скорее всего, воображение принесет больше пользы, чем стандартные методы. Увидите сами. Удачной игры.

Арсеньев поднялся из-за стола и протянул мне руку. Я пожал, задав долго мучавший меня вопрос.

- И что же надо сделать, чтобы достигнуть необходимого уровня СЗ?

- Стать Богом.

## Глава 2

Мир мигнул и матом я ругался уже на новом месте. Нет, ну как меня развели, а? Простая логика мне подсказывала, что если думать аналогиями прошлого, мне предложили примерно следующее: «Станьте президентом США, и тогда мы с вами поговорим». А в моей ситуации даже так: «Станьте президентом страны, в которую вы въехали, как беженец из банановой республики». И все, все взятки гладки. Кому нужны призраки прошлого, внезапно вырвавшиеся из небытия? Да никому, как и в мое время, кстати. Ваза династии Минь, мля. Что бы сделали, предположим, с внезапно ожившими монголами, если бы они выехали к современному Киеву за данью? В конец офигевающих от происходящего монголов, скорее всего, поместили бы в какой-нибудь заповедник. В лучшем случае. А могли бы и в дурдом. Нет, все правильно, мертвое мертвым, но как обидно. Я огляделся и обнаружил, что нахожусь в каком-то подвале. Стены были выложены из массивных каменных блоков. Ни окон, ни дверей. Прямо перед собой я увидел зеркало в вычурной бронзовой раме и плиту белого мрамора, покрытую светящимися письменами.

Приветствуем Вас в игре «Кольцо равновесия»! Это игра безграничных возможностей и бесконечных приключений. Пожалуйста, выберите игровую расу. Внимание! Выбор расы ограничен Вашим значением воображения. Текущий уровень 87. Ограничений нет.

И все, никаких меню, кнопок и прочего. Я встал напротив зеркала. Так, что у нас тут? На меня смотрел черноволосый черноглазый парень с мягкими чертами лица, взъерошенными волосами и вселенской тоской в глазах. Такая тоска обычно сопровождается чем-то антуражным в руках, типа горячего утюга или канцелярского ножа. Одежда на мне осталась та же, что и была при моем «оживлении». Так-с, поэкспериментируем.

– Эльф.

Мои уши вытянулись, как и тело, черты лица заострились, волосы тоже стали длиннее. Теперь из зеркала на меня смотрел красивый парень, красивый вплоть до потери гендерной самоиндефикации.

Текст на мраморной плите изменился.

Эльфы, одна из популярнейших рас «Кольца равновесия». Расовый бонус к ловкости, наблюдательности и интеллекту, расовый штраф к силе, выносливости и стойкости. Расовые бонусы и штрафы определяют скорость и развитие связанных с ними навыков, а также скорость роста игровых классов.

Нет, быть таким красавчиком, конечно, здорово, а с учетом всех плюшек еще и выгодно. Но только эльфы были мейнстримом еще четыре века назад.

– Орк!

Снова начались изменения. Рост увеличился еще сантиметров на пятнадцать, мускулы подросли, лицо позеленело. Челюсть выдвинулась вперед, из-под нижней губы вылезли два здоровенных клыка. Я долго рассматривал этот образчик тестостеронного передоза, а потом стал изображать из себя заправского культуриста. После очередной позы рубашка, которая была явно мала такому громиле, треснула в районе спины. Мда, мечта недокормленного эндоморфа. Были бы у меня комплексы по поводу моего тощего в прошлой жизни телосложения, был бы орком. Через пару минут я заметил, что слюноотделение у данной расы явно нарушено и из уголка рта явно течет слюна. Гадость!

– Огр.

Увеличился в размерах еще раза в полтора. Размер черепной коробки значительно уменьшился, клыков стало не два, а четыре. Кожа пожелтела. Я стал вспоминать признаки гепатита и как его лечить, потом сообразил, что в результате данной метаморфозы погибли еще и штаны с ботинками. Дальше я

принялся развлекаться. Гномы, хоббиты, пикси (долго барахтался в погибшей одежде), драконов система проигнорировала, ангелы выдали такую кучу штрафов по мировоззрению, что адекватному человеку играть с ними просто нереально (мне с моим чувством юмора уж точно), демон смотрелся уродливо, черт убого, элементарные расы спалили остатки одежды, покрытые чешуей змееподобные существа чесались без возможности этого самого почесывания, гоблин пропищал мне «жизнь за Нерзула» таким фальцетом, что я хохотал минут десять. В итоге я вернулся к человеческой форме. Теперь подумаем. Человеком играть не хотелось по причине обыденности образа. Я ведь умер? Умер. Значит, могу себе ни в чем не отказывать.

- Оборотень!

Ничего не изменилось, кроме текста на плите.

Оборотни, одна из редко встречающихся рас Забытых Королевств. Люди и иные разумные, способные принимать форму какого-либо животного. Внимание! Необходимо выбрать вторую форму!

- Филин.

Человек-оборотень (филин), расовые бонусы:

Усиленная регенерация (заживление ран от оружия усилено на два порядка от базовой для данного вида). Хищник (усиленное насыщение любым мясом, при пожирании еще живой жертвы появляется бонус кровавой охоты, сила всех алхимических снадобий на животной основе увеличена на 70 %). Частичная трансформация (способность, позволяющая менять отдельные части своего тела на части тела второй формы), Чувство природы (бонус ко всем навыкам в природных локациях). Ночное зрение и острый слух. Зверь внутри (бонус на ловкость, силу, выносливость, скорость). Мудрость филина (иммунитет к ментальным воздействиям типа сна, очарования, подчинения, бонус к мудрости и интуиции). Обаяние зверя (бонус на попытки обольщения и запугивания). Пространственный мешок (одежда при трансформации перемещается в

пространственный карман, размер кармана ограничен переносимой массой во второй форме). Чутье зверя (Вы хорошо чувствуете слабые места противника, вероятность критического удара повышена). Нечисть (урон тьмой понижен на 50 %, нежить вашего уровня и ниже вас не атакует)

Расовые штрафы:

Отвергнут стихиями (невозможность применения стихийной магии). Аура зверя (ваша репутация со всеми расами понижена до уровня «Недоверие»). Уязвимость к огню (урон от огня увеличен вдвое). Уязвимость к свету (урон от света увеличен втрое). Хищник (вы плохо перевариваете растительную пищу, действие алхимических снадобий на растительной основе снижено на 70 %). Бешенство зверя (при попытке вас запугать, принудить и т. д. вы впадаете в ярость, вплоть до состояния аффекта). Багровая пелена (иногда во время боя вы не можете отличить друзей от врагов, считая всех добычей). Нечисть (узнав вашу расу, многие запишут вас во враги, вы являетесь предметом охоты для большого числа фракций, все заклинания света наносят вам урон). Голод (раз в декаду вам необходимо убить разумного). Благородство зверя (при атаке в вашем присутствии на детеныша любой разумной расы вы обязаны вмешаться, в противном случае все штрафы будут увеличены втрое, для снятия необходимо выполнить специальный квест). Ночной житель (все ваши бонусы понижены днем на 50 %). Запах зверя (вы не можете использовать ездовых животных и животных-спутников).

Внимание! При выборе данной расы Ваша социальная значимость уменьшена на 15 пунктов!

Внимание! Вам закрыт выбор стартовых локаций.

Внимание! Данная раса соответствует психотипу, все бонусы личных способностей увеличены на 20 %.

Мда... Жесть. Оказывается, мне тут соответствует раса психа-людоеда? Видимо, что-то у меня в голове переключилось от попадания трех разрывных пуль. Хотя кто тут не озверевает? И такие бонусы... Правда, учитывая штрафы, я скорее отыгрываю сторону игровых монстров. А, собственно, почему бы и нет?

Я еще раз взглянул в зеркало. Отражение изменилось. Черты заострились, в глазах появилась какое-то странное выражение. Да и сами глаза, брр. Огромная, во весь глаз, ярко-оранжевая радужка, черный зрачок, который, видимо, может занимать всю радужку при нужном освещении. Глаза второй формы. Ну и как тут маскироваться? Попробовал вернуть обратно человеческие. Получилось. Продолжим.

- Показать вторую форму!

Тело снова начало меняться. Со стороны жутковато смотрится. Сначала я медленно скукоживаюсь, изгибаясь, с громким треском выворачиваются суставы, кожа покрывается перьями. Больно! И так что, каждый раз? Ой, ути какая лапочка!

В зеркале отражался совенок. Огромный ком тонких перышек и пуха. Маховое оперение, видимо, еще не выросло. Я спрятал голову под крыло. Мило! Но плохо, что мне, судя по всему, еще расти и расти в этой форме.

- Вернуться в основную форму!

Вместо своего голоса я услышал громкий писк. Тело снова начало меняться.

- Принять расу!

Комната изменилась, зеркало исчезло. Плита увеличилась в размерах, закрыв всю стену.

Высветилось сообщение:

Классы, доступные выбранной расе:

Воин

Рейнджер

Разбойник

Маг.

Негусто. Первые три отмечаем, сомневаюсь, что даже шибко сильный воин или убийца могут стать богами, остается маг. Хотя что может маг в моем положении? Молниями кидаться я не могу, фаерболами, водными жгутами и прочей, игнорирующей начала термодинамики атрибутикой тоже пользоваться не выйдет. Посмотрим.

– Маг!

Маги оперируют самой основой этого мира, говорят, что в них течет кровь самих богов.

Доступные подклассы:

Маг смерти

Маг природы

Менталист

Некромантом быть не хочу, и так уже в монстра превращаюсь. Природника нафиг, судя по моим штрафам, я половину навыков не смогу использовать.

– Менталист.

Ментальные маги специализируются на магии разума и всем, что с ним связано. Свои силы они черпают из эмоций живых существ.

Менталисты – лучшие дипломаты и палачи. Они являются самым неоднозначным классом в мире «Кольца равновесия», правители любого ранга готовы просто молиться на игроков данного класса, высокоуровневый маг способен повернуть в нужную сторону ход любых переговоров, вытащить из головы собеседника самые страшные тайны и подчинить врага своей воле. Но при этом мало кто любит находиться рядом с существом, способным читать мысли как открытую книгу. Поэтому маги ментала, зачастую, оказываются объектом травли. Многие НПЦ поменяют свое отношение на негативное, едва узнав ваш класс, так что вам придется постоянно скрываться. Чтобы стать придворным магом, вам придется заслужить доверие правителя, ни разу с ним не встретившись, иначе вас могут заподозрить в попытке влияния на высокопоставленное лицо и стража тут же поднимет вас на копья. Во многих королевствах вы окажитесь персоной нон грата.

У менталистов ограничено число атакующих заклинаний, их ценность сомнительна при прохождении подземелий и охоте на монстров. Направлению ментальной магии не учат в магических школах, поэтому придется искать учителей или развиваться самостоятельно, придумывая заклинания. Желаете принять класс?

С учетом того, что я уже выбрал хардкорную расу, почему бы мне еще не взять и хардкорный класс? Есть подозрение, что они будут во многом синергичны. К тому же, какой простор открывается для действий!

– Принимаю.

Пожалуйста, выберете источник силы.

Доступные источники:

Негативные эмоции (стах, ненависть, боль).

Позитивные эмоции (радость, смех, удовольствие), повышающий коэффициент 10X.

Ну, тут все очевидно.

- Негативные.

Вам доступны личностные бонусы. Внимание! Данные бонусы определяются вашей внеигровой деятельностью, но могут быть впоследствии заработаны внутри самой игры. Доступные бонусы:

Книжник (доступен игрокам, уделяющим чтению не менее трех часов в день на протяжении пяти лет). Бонус к объему доступных заклинаний +1 на каждые три уровня, скорость чтения книг увеличена вдвое, бонусы, получаемые от книг, увеличены на 50 %.

Ножевой бой (доступен игрокам, посвящавшим время регулярным тренировкам ножевого боя в течение трех лет). Вы можете использовать любые короткие клинки, независимо от уровня, повышен шанс критического удара при использовании любого короткого клинкового оружия (кинжалы, шипы, стилеты, когти).

Эмпатия (доступна игрокам, имеющим врожденную склонность к восприятию эмоций окружающих). Вы ощущаете эмоции игроков и НПС.

Базовая физиология (доступна игрокам, изучавшим физиологию живых существ). Вы хорошо разбираетесь в основах функционирования организмов разумных (за исключением нежити), шанс критических ударов в бою с ними повышен, все лечебные эффекты, наложенные вами, эффективнее на 10 %.

Желаете принять?

- Да!

Вот такой вот привет из прошлого. Что из этого следует? Что игроки с богатым жизненным опытом получают намного больше плюшек, чем детишки, только что вырвавшиеся в сеть. Все как и в реальной жизни.

Вам доступно два заклинания. Желаете выбрать из имеющихся или создать новое?

Внимание! Создание заклинания доступно только при значении воображения выше 70 единиц. Текущее значение 87. Ограничений нет.

- Создать.

Назовите желаемый эффект.

- Подчинение разумного, максимально продолжительное по времени.

Идет генерация заклинания. Ждите.

Заклинание сгенерированно.

Создано заклинание «Воля лесной птицы».

Эффект заклинания: подчинение.

Длительность заклинания: час (разница в уровнях \*15 минут). Минимальное время действия: 40 секунд.

Условия наложения: прикосновение к голове или тому, что ее заменяет, наличие живого физического тела.

Руны активации на тыльной стороне ладоней (будут добавлены автоматически при изучении заклинания).

Стоимость наложения: 50 единиц маны.

Заклинание может быть снято любым заклинанием очищения. После снятия заклинания жертва не будет помнить о действиях под его эффектом.

Внимание! Жертва может иметь защиту от данного заклинания, тогда оно воспринимается как агрессия.

Внимание! Не боевая способность. Вы можете активировать ее в мирных локациях.

Желаете выучить заклинание?

- Да.

Выберите или создайте заклинание.

- Создать!

После долгих объяснений и уточнений того, что мне необходимо, система сгенерировала заклинание.

Создано заклинание «Взгляд хищника».

Эффект заклинания: страх.

Условия применения: Изменение глаз на глаза второй формы, зрительный контакт с жертвой заклинания.

Длительность заклинания: активно во время поддержания.

Цена заклинания: 5 единиц маны в секунду.

Внимание! При воздействии заклинания в течение десяти секунд эффект может трансформироваться в:

Паника (для существ и персонажей, уровень которых ниже на 5 и более пунктов);

Бешенство (для существ уровень которых выше на 15 и более пунктов);

Ступор (все иные случаи).

Внимание! Жертва может иметь защиту от данного заклинания, тогда оно воспринимается как агрессия.

Внимание! Не боевая способность. Вы можете активировать ее в мирных локациях.

Желаете выучить заклинание?

– Да.

Выберите уровень сложности, возможные варианты: легкий...

Я не стал изучать огромный объем текста.

– Максимальный!

Внимание! На данном уровне сложности подключены все эффекты физиологического функционирования организма!

Внимание! Уровень ощущаемой боли максимальный!

Внимание! Уровень детализации мира максимальный!

Внимание! Данный уровень сложности доступен только после достижения совершеннолетия. Текущий биологический возраст 25 лет, ограничений нет.

Бонус получаемого опыта: 25 %.

Желаете принять?

- Да!

Гулять так гулять, а забывать о таких вещах, как голод, боль и усталость за то время, которое я проведу в игре очень неправильно. Что-то мне подсказывает, что на достижение моей цели уйдет не один год. А как потом возвращаться в реальный мир, если я забуду, как ходить в туалет? Или полностью отучусь чувствовать боль? Так меня из виртуальности никто не выпустит.

Назовите желаемое игровое имя.

- Филин.

Распределите очки характеристик.

Текущие значения:

Имя игрока: Филин.

Раса: оборотень (лесная птица).

Класс: Менталист.

Основные параметры:

Сила: 8(5 + 3 за «Зверь внутри»).

Ловкость 9 (5 + 4 за «Зверь внутри»).

Выносливость: 6 (5 + 1 за «Зверь внутри»).

Скорость: 8 (5 + 3 за «Зверь внутри»).

Интеллект: 10 (5 + 5 за класс).

Мудрость: 13 (5 + 5 за класс + 3 за «Мудрость филина»).

Интуиция: 8 (5 + 3 за «Мудрость филина»).

Харизма: 5.

Удача: 5.

Жизнь: 160.

Мана: 200.

Базовый шанс критического удара 20 % (возникают критические эффекты).

Базовая атака (руки:) 8-10.

Базовая атака (когти) 32-45.

Свободных очков характеристик: 10.

Все свободные очки я вкачал в скорость. Зверь я или кто? Да и бегать мне предстоит много. Чувствую, будет от кого.

Выберите стартовую локацию. Внимание! Выбор стартовой локации заблокирован! Вы появитесь в окрестностях крепости Горринга, территории вольных баронств. Материк Аскондия.

Желаете начать игру?

- Да!

Добро пожаловать в Забытые Королевства. Удачной игры!

Мир погрузился во тьму.

Глава 3

В следующий миг я очнулся уже в другом месте. Первое, что я увидел – небо. В реальности такого не бывает. Огромная, бездонная пропасть с россыпью звезд. И три луны, маленькая, похожая на земную, отсвечивала желтым светом и висела прямо над головой, две побольше, зеленая и багровая, играли в пятнашки где-то у линии горизонта. Воздух пах свежестью и лесом. А еще конским потом. Грубая рубаха и штаны ощутимо терли кожу. Веревки на руках и ногах не давали пошевелиться. ВЕРЕВКИ?

Вы связаны, Ваша подвижность ограничена.

Сообщение высветилось перед глазами. По углам обзора висели две полоски, синяя и красная.

Я ощутил легкую качку и скрип. Меня куда-то везли. Я поерзал, поудобнее устраиваясь на тонком слое соломы. Неожиданно надо мной нависла чья-то голова, увенчанная круглым железным шлемом с наносником. Голова противно оскалилась и, обдав запахом чеснока и больного желудка, выдала:

– О, глядите, пассажир очнулся. Что, паря, свезло тебе?

– Ты вообще кто?

Я уставился на голову, внимательно рассматривая гнилые зубы, испещренное оспинами лицо и маленькие, глубоко посаженные глаза.

– Я солдат славного барона Горринга, Шнырк. А ты, паря, тоже славного барона Горринга, но не солдат, а собственность. Ща мы приедем к барону в крепость и тебя определят. Мож на опыты господину магу, а мож в рабы. И тогда поедешь ты завтра утром на ярмарку баронств.

Я рывком сел на телеге. Солдат отшатнулся и чуть не слетел с всхрапнувшей лошади. Вокруг заржали. Да, все чудесатее и чудесатее. Телега, на которой меня везли, была в составе хиленького каравана. За ней гуськом шла толпа людей, все, без исключения, в кожаных ошейниках, через которые пропущена длинная веревка. У мужчин связаны руки. Многие женщины несли на руках детей. Вокруг каравана разъезжал десяток солдат. Когда я рассматривал одного из них, перед глазами появилась надпись:

Солдат-наемник.

Уровень: 20.

Жизнь: 680.

- И с какой такой радости я внезапно принадлежу барону?

- Да с той, паря, что неча по его землям без грамот и документов ходить. Чай, не вольные земли. Да и обноски на тебе, сразу видно - бродяга. Так что не кочевряжься, надсмотрщики и не таких окорачивали.

- А эти люди тоже без подорожной по землям барона бродили? Что-то непохоже.

На бродяг пленники действительно походили мало. На всех добротная, хоть и изрядно испачканная одежда. Платья на многих женщинах разодраны.

- Так то, паря, крестьяне соседа нашего, барона Загральда. Были.

Детина заржал и отъехал в сторону. Через несколько минут над головой оказалась арка ворот и караван въехал во внутренний двор замка. Вокруг деловито сновали какие-то люди, видимо, прислуга. Пахло конским потом и навозом. На невысоких стенах, метра три высотой, стояли арбалетчики. Я огляделся. Замок размерами не впечатлил. Надвратная башня, три угловых. Донжон, окруженный постройками, тоже угловой. Во дворе привязи для лошадей, кузница под навесом, колодец с журавлем. Все это на вытоптанной земле. У стены, слева от ворот, деревянные бараки. Рядом с донжоном широкий деревянный помост, на нем стоит богато одетый человек в окружении свиты. Я пригляделся. Породистое лицо, острый подбородок, тонкие губы. Черные волосы заплетены в косу.

Барон Горринг Младший.

Уровень: 25.

Жизнь: 500.

Будущих рабов выстроили в неровную колонну. Солдат в кожаной броне и с боевым топором у пояса стащил меня с телеги, в результате чего я весьма чувствительно приложился затылком о землю, разрезал путы на ногах, рывком поднял меня с земли и пинком отправил в конец колонны пленников. Очень

хотелось устроить бурную истерику с жестоким убиением окружающих и массовыми разрушениями. Но этому мешали несколько факторов. Во-первых, надежно связанные кисти рук (уже начали затекать), во-вторых, крайне внимательные взгляды арбалетчиков на стенах, не говоря уже о такой мелочи, как толпа вооруженных людей во дворе.

С помоста сошел человек в ливрее с пергаментным свитком в руках. Он шел вдоль строя пленников в сопровождении детины со здоровым двуручным мечем. Парочка осматривала людей, детина ощупывал мускулатуру, заглядывал в рот, задавал вопросы. Слуга делал пометки в свитке, изредка обращаясь с вопросами к человеку в богатой одежде на помосте. Закончив со строем мужчин в начале колонны, они подошли к женщинам. Слуга обратился к барону.

- Ваш благородье! Куда детей определять-то?

- Грудных к господину магу в лабораторию, тех, кто может ходить, к рабам.

Сказано это было таким обыденным и скучающим голосом, что у меня на голове волосы встали дыбом. Я почти физически ощутил исходящую от селян волну ужаса, ярости и паники. Арбалетчики на стенах подняли оружие, выцеливая возможные попытки сопротивления. Внезапно перед глазами высветилось сообщение.

Получено задание «Благородство зверя».

Предотвратите возможную угрозу для захваченных детей.

Награда: Нет.

Отказ от выполнения/штраф за провал: дебаф «проклятие труса» (все штрафы будут увеличены втрое). Внимание! Дебаф снимается только при выполнении специальных квестов!

Мда, как говорится, приплыли. А где же миссии типа «принеси письмо бабушке в соседнем дворе» или «нарви целебных лютиков для знахаря»? Полный

высокоуровневых солдат замок, в котором где-то наверняка есть еще и маг, полное отсутствие оружия, связанные руки, первый уровень и абсолютно никаких подсказок. Да, еще и дикий штраф за невыполнение. Что-то, видимо, поменялось в концепции онлайн игр за последние четыре века. Такой хардкор, если мне не изменяет память, был только на заре игростроения. Да и сама ситуация... Кому вообще пришло в голову вот это все? Как может реагировать нормальный человек на то, что в его присутствии младенца отдадут на какие-то опыты? Да не важно кому! Такая дикость встречалась только у племен каннибалов и у китайцев, ну, может еще у фашистов. Я ощутил, как внутри заклокотала ярость. Пелена бешенства начала застилать глаза, организм выбросил в кровь убойную дозу адреналина и я услышал, как скрипят мои зубы. Тут меня накрыла кровавая волна, поднявшаяся из глубины самого существа. Перед глазами снова появилось сообщение.

Получен эффект «Священная ярость», все характеристики увеличены втрое, болевой порог поднят до 15 %, время действия 1 минута.

Внезапно все эмоции схлынули. Осталась только кристальная ясность сознания и цель. Целью был барон на помосте. Кто-то изменит свое решение. В этот момент ко мне подошел солдат «оценщик».

Одним плавным движением подшагиваю к воину с двуручником и кладу руки ему на лицо. Тот лишь слабо дергается.

Солдат дружины барона.

Уровень: 34.

Жизнь: 1020.

Шепчу: «Подчинись».

Критический шанс наложения заклинания! Активировано заклинание «Воля лесной птицы», время действия заклинания 56 секунд, затраченная мана 100 (действие с двух рук). Внимание! На время действия заклинания весь получаемый подчиненным опыт переходит заклинателю.

Получено достижение «Абсолютное подчинение I уровня».

+ 2 к интеллекту.

+ 2 к мудрости.

+ 1 % к шансу наложения заклинаний разума на существ, иммунных к данным эффектам.

До следующего уровня еще 4 подчинения существ с уровнем на 30 пунктов выше вашего.

– Разрежь путы.

Солдат с остекленевшим взглядом достает нож и разрезает мне веревки. Я забираю из его рук оружие, прижимая его лезвием к запястью и встаю на свое место. Мне повезло и все эти манипуляции были закрыты от взгляда арбалетчиков широкой спиной воина.

– Подойди к самой большой группе солдат и убей их.

После этой моей фразы воин развернулся и спокойным шагом отправился к группе своих товарищей. Ко мне подошел писарь со свитком. Он удивленно обернулся в сторону ушедшего воина и окликнул его.

– Эй, Брукс! С этим-то чего?

Дальше произошло сразу же несколько событий. Брукс, дошедший до десятка наблюдающих за пленниками солдат, выхватил меч и одним, со стороны выглядевшим неторопливым движением нанес своему соратнику страшный вертикальный удар по правой ключице. Броня несчастного не спасла и меч,

разрубив грудную клетку, остановился в районе поясницы.

Вы убили солдата-наемника.

Получено 2000 очков опыта.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Вы убили противника на 20 уровней выше вашего!

Получено достижение «Убийца сильных I уровня».

До следующего уровня 4 убийства противников, уровень которых выше вашего на 10 и более уровней.

+ 2 к силе.

+ 2 к выносливости.

+ 3 % к урону противникам, уровень которых на выше вашего на 10 и более уровней.

+ 1 % к наносимому урону.

Внимание! Вам доступен путь Убийцы титанов!

Достигните тридцатого уровня, убивая противников с уровнем на 10 и более выше вашего.

Награда: Уникальный полезный предмет.

Я, перехватив нож обратным хватом, ударил писца в область печени и обратным движением вспорол ему живот. На землю падают внутренности. А ничего тут графика, реалистичненько. И запах соответствует.

Раздался полный боли и ужаса крик. Кровавая карусель завертелась.

Брукс выдернул меч из оседающей жертвы и, сделав шаг вперед, нанес круговой удар, закручивая корпус. Меч снес голову еще одному воину, кольчужный воротник не спас его от удара. Третий солдат рефлексивно отшатнулся и это его почти спасло, он не лишился головы, клинок лишь разрубил ему горло.

Вы убили солдата-наемника.

Вы убили солдата-наемника.

Получено 4000 очков опыта.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень...

Я же, вихляя, как заяц, рванул к помосту. Рядом свистнула стрела. Арбалетчики очнулись. Оказавшегося на пути слугу, невысокого мужика с ведром в руках, я резанул по глазам и оттолкнул. К шуму схватки присоединился еще один полный боли крик.

Оружие обнажили все, у кого оно имелось. Кто-то кинулся к обезумевшему Бруксу, залитому кровью с головы до ног, меч в его руках продолжал смертельную пляску. Следующим ударом он подрубил ногу еще одному солдату, при этом уворачиваясь от удара клевцом в голову. Вскинутый меч пронзил живот напавшего.

Вы убили солдата-наемника.

Получено 2500 очков опыта.

Брукс дрался, словно легендарный берсерк, не замечая двух торчащих из спины арбалетных болтов. А самое страшное, что он это делал без единого звука.

Остальные бросились мне наперерез. Но я уже был слишком близко в помосту. Рывок, и я на досках, передо мной два воина в кольчугах и островерхих шлемах, с обнаженными мечами. Починяясь какому-то наитию, я рывком ухожу в сторону и арбалетный болт, разминувшись с моей головой, попадает в низ живота ближнего ко мне воина. Он молча оседает на землю.

Брукс отрубает руку с топором очередному солдату. Сбоку прилетает шар моргенштерна, разбивая ему колено. Воин падает и последним движением метает меч в ближайшего врага. Лезвие входит в лицо солдата с моргенштерном, на голову Брукса опускается топор.

Вы убили солдата-наемника.

Вы убили солдата-дружинника.

Получено 6000 очков опыта.

Вы получили уровень...

Передо мной остается один латник, единственная преграда между мной и бездоспешным бароном. Я рывком сокращаю дистанцию, отбивая меч ножом. Получается плохо, меч оставляет глубокую рану на предплечье, а я теряю нож. Мои руки впиваются в руки латника. Все глубже и глубже. Я ощущаю, как на пальцах прорастают когти, а руки ниже предплечья превращаются в птичьи лапы. В бедро впивается стрела. Полоска жизни практически обнуляется. Ну вот и все, сейчас я буду узнавать, какое тут перерождение. Но не один. Я бью латника головой в лицо и впиваюсь зубами ему в скулу. Делая рывок назад, я

проглатываю вырванный кусок мяса и снова хватаю зубами лицо телохранителя. Клюв впивается в щеку, рывок обнажает кости. Клюв? Еще проглоченный кусок мяса. Полоска жизни и маны стремительно восстанавливаются. Клюв дробит височную кость и я проглатываю глаз. В спину впивается стрела, пробивая легкое. Вырвав второй глаз и восстановив жизнь, я отталкиваю обезображенный труп в сторону, подныриваю под меч барона и захожу за спину.

Вы убили солдата-телохранителя.

Получено 6000 очков опыта.

Вы получили уровень...

Получено достижение «Людоед I».

До следующего уровня достижения вкусите плоть еще четырех разумных.

Поглощая плоть сильного противника, убитого вами, вы можете получить повышение характеристик. Внимание! При высоком значении достижения «Людоедство» за вашу голову будет назначена награда.

Ловкость: + 2.

- Стоять! Или он труп!

Солдаты замерли. Со стороны мы смотрелись жутко. Существо с двумя птичьими лапами вместо рук и человеческой головой, на месте рта и носа огромный совиный клюв. Лицо и одежда залиты кровью. Из тела торчат три арбалетных болта. Это существо держит когтями одной лапы за горло человека в богатой одежде, вторая лапа оттягивает голову за косу, не давая пленнику пошевелиться. Недалеко от помоста толпа солдат, вокруг куча изрубленных тел. Стонут и кричат раненые.

– Освобождайте пленников.

Солдаты молчали, нерешительно переглядываясь. Полтора десятка арбалетчиков держали меня и мою жертву на прицеле.

– Я неясно выразился?

Мои когти сжались, на шее барона выступили капли крови.

– Делайте, что он говорит!

Барон дал петуха, в конце сорвавшись на фальцет, когда я еще немного сжал когти.

Двое солдат, все так же неуверенно оглядываясь на нас, начали резать путы. Я прислушался к своим ощущениям. Пленный источал физически ощутимый ужас. От солдат исходил страх вместе со злостью и неуверенностью. Я сконцентрировался на ощущениях крестьян. Безумная надежда в них смешалась с первобытным страхом. Да, видок у меня еще тот. Последние оковы упали на землю.

Мне пришло сообщение о завершении действия эффекта ярости. Силы стремительно уменьшились, навалилась усталость. Главное, чтобы никто этого не заметил, иначе все-таки придется узнать, как тут выглядит респаун.

– Открывайте ворота и выпускайте пленных. Пусть забирают всех лошадей и повозки!

Прошло еще несколько минут. Кавалькада несостоявшихся рабов споро выдвинулась из замка. Двор опустел.

Расовое задание «Благородство зверя» выполнено.

Пат.

## Глава 4

Я не мог сойти с помоста, не открыв спину арбалетчикам. Солдаты не могли ничего сделать, не поставив под удар жизнь моего пленника.

Тут дверь одной из угловых башен открылась и из нее вышел человек в черном балахоне, исписанным светящимися рунами. Он перекинулся парой слов с арбалетчиком и обратился ко мне.

– Отпусти его, существо, и клянусь, твоя смерть будет легкой!

– А какова альтернатива? – я попытался усмехнуться, но из горла вырвался какой-то клекот.

– В противном случае, ты узнаешь, что смерть – это еще не конец, – прошипел человек в балахоне.

Мага окутало темное марево. Солдаты окружили помост.

– Все назад, бросить оружие!

Внимание! Вы проигнорировали эффект заклинания «Оковы боли».

Да бойтесь же вы, черт побери!

Активировано заклинание «Взгляд лесной птицы».

Я оглядел солдат, кто-то оцепенел, кто-то неуверенно стал опускать оружие на землю. Я перевел взгляд на арбалетчиков. Один, второй, третий. Так, хорошие мальчики, снимайте свои стрелялки со взвода и кладите на землю...

И тут мои глаза встретились с глазами мага.

Наложен эффект бешенство. Жертва себя не контролирует.

В мою сторону полетел сгусток темной энергии. В меня он не попал, впитавшись в тело барона. Раздался полный муки крик, оборвавшись на высокой ноте. Тело барона напряглось, затрещали, ломаясь, кости. Полетели арбалетные болты, все, как один, впиваясь в тело пленника. Я сорвался с места и в несколько прыжков достигнул лестницы. Тело Горринга Младшего служило мне щитом, в нем торчало уже около десятка болтов. Пара из них, прошив тело насквозь, впились в чешуйки лап. Один сильно оцарапал правый бок. Еще несколько шагов и я на стене, мимо летят болты.

Надо добраться до некроманта, чтобы появился хоть призрачный шанс на спасение. В четырех шагах от меня арбалетчик, судорожно натягивающий тетиву. Сталкиваясь со мной взглядом, он рефлекторно отшатывается, я сбиваю его с ног, отправляя в короткий полет вниз со стены. Еще один противник успевает отбросить бесполезный арбалет, выхватывает короткий палаш и кидается на меня, подняв оружие над головой. Прикрываюсь от удара телом и пинаю солдата в колено. Еще подшаг, пинок, дорога к магу расчищена. Тело барона ловит еще одно заклинание, я чувствую, как вес в руках уменьшается. На парашют падают ноги, успеваю отметить блестящие набойки на ботфортах. Вслед за ногами вываливается содержимое живота, тело начинает растекаться слизью. Едва удержавшись, поскользнувшись, бегу дальше. В правый бок чуть ниже ребер впивается болт. Кричу от дикой боли, несясь к колдующему магу. Глаза застилает багровая пелена. Мелькают системные сообщения. Полоска жизни практически на нуле. Из горла вырывается даже не крик, а рев. Тело в руках буквально разваливается на части и я в последний момент успеваю перехватить толстую косу мертвеца.

Короткий жезл в руках мага окутывается зеленым огнем. Время замедляется, и я успеваю разглядеть искаженную яростью морду призрачного существа, что несется в мою сторону. Рефлекторно отмахиваюсь от него оставшейся в руках головой барона, заклинание снова впитывается в мертвую плоть.

Размахнувшись, бросаю страшный трофей в лицо мага. В колено вбивается еще один болт, и я падаю, выставив руки вперед. Успеваю заметить летящую в лицо ногу и прижать подбородок к груди. Удар приходится в скулу, раздается оглушительный хруст. Практически теряя сознание, обхватываю противника за ноги и вгрызаюсь клювом в икроножную мышцу. Враг падает, и я замечаю впившуюся в шею мага голову экс-барона, рот страшно раскрыт, а из обрубка шеи выходят тонкие красные жгуты, оплетая черный балахон. Полоска жизни чуть-чуть подрастает. Внезапно плоть под руками рассыпается прахом, пальцы-когти охватывают твердые кости, руны на балахоне разгораются зеленым пламенем. Приподнимаю голову, оглядываюсь. По стене в нашу сторону бегут солдаты, размахивая оружием. Лежащая рядом голова барона хлещет пучком тонких красных нитей, глаза горят зеленым светом, огромный рот, утыканный двумя рядами зубов беззвучно раскрывается и закрывается в попытке ухватить то, что недавно было некромантом барона. Чувствую мрачное удовлетворение и пытаюсь подняться. Смерть надо встречать с гордо поднятой головой. Рядом выбивает каменную крошку арбалетный болт. Опираюсь на парапет, выдергиваю болт из живота и опираюсь на левую ногу, вытянув в сторону пробитую болтом правую. Солдаты в двадцати метрах от меня. Сил нет даже на то, чтобы поднять валяющийся рядом палаш. Оскаливаюсь вернувшимся в привычное состояние ртом. Бегущие солдаты чуть сбивают шаг.

В этот момент сияние рун на балахоне мага затухает, и скелет некроманта взлетает над камнями стены, балахон на нем развеивается, будто от сильного ветра. Нежить поворачивает в мою сторону оскаленный череп, тьма пустых глазниц заглядывает в самую душу. Интересно, что она там искала? И тут я решаю, что так жить, в общем-то, нельзя. И даже не взглянув вниз, падаю на спину. Переваливаясь через парапет, успеваю заметить, как тонкая нить, похожая на кровеносный сосуд, оплетает ногу.

Мне повезло, замок оказался окружен достаточно глубоким, полным затхлой воды, рвом. Прихожу в сознание и, едва не захлебнувшись, выныриваю на поверхность. С огромным трудом добравшись до края рва, взбираюсь по поросшему колючим кустарником валу. Удивляюсь тому, что никто не делает попыток всадить мне в спину болт, ползу в сторону от замка. Проходит минута, другая, третья. Ни криков, ни погони, ни звука. Наконец замечаю, что ползу не один. Уцепившись за левую ногу венами-щупальцами за мной, как на привязи,

тащится многострадальная голова барона, впрочем, не делая попытки напасть.

Тут силы окончательно оставляют меня, и я падаю, уткнувшись носом в жухлую траву.

## Отступление 1

Где-то в реальном мире

– Здравствуйте, Михал Евгеньевич!

– Здравствуйте, Виктор Иванович. Проходите, располагайтесь. Чай, кофе?

– Чай, если можно.

– Оленька! Принеси нам чайник пуэра и чего-нибудь легкого перекусить.

– О, я смотрю, вы в курсе моих предпочтений?

– В тот момент, когда я не буду знать, какой чай любит наш стратегический партнер, я понижу зарплату начальнику своей СБ.

Арсентьев улыбнулся.

– Вы просмотрели переданные мною документы?

– Про моего внезапно воскресшего прапрапрадеда? Да, изучил. Жаль, что не было возможности пообщаться с ним лично.

– Таковы правила корпорации, вы же понимаете. Общение с родственниками возможно только через полгода реабилитации.

– Так зачем же вы меня пригласили на встречу? Всплыла какая-нибудь древняя семейная тайна? Зарытый в семейном склепе клад?

В комнату вошла девушка с подносом и расставила напитки на журнальном столике перед сидящими в кресле мужчинами. Арсентьев разлил чай по небольшим глиняным чашкам, добавив в свою немного сливок.

– Практически. Вам известна рекламная политика компании?

– Какая именно ее часть?

– Та, что касается рекламных роликов и видео из игры. А также специальных акций, таких, как «Опасная дорога». Ваш предок стал кандидатом на участие в данной акции и нам необходимо решение ближайшего родственника. Обычно в таких случаях оно принимается корпорацией самостоятельно, так как до окончания периода реабилитации «оживляемые» не могут подписывать юридические документы и распоряжаться имуществом. Но если есть прямые потомки, то управляющими финансами и юридическими представителями становятся они. В данном случае, прибыли для вашего прапрапрадеда будут весьма существенными, и мы обратились к вам для принятия решения.

– Поясните, о чем идет речь? Что такого успел натворить мой родственник за сутки с момента оживления, что вам приходится приглашать меня и спрашивать, что мне делать с его заработанными деньгами?

– Давайте я продемонстрирую его первые часы в игре. Сразу скажу, что он выбрал очень редкое и необычное сочетание расы и класса. На данное время активных аккаунтов с таким сочетанием всего десять тысяч. А с учетом личных бонусов набирается всего два десятка.

– На пять миллиардов пользователей в игре?

– Да, на пять миллиардов пользователей в игре. Кроме того, он попал в достаточно редкую скриптовую ситуацию. Конкретно этому скрипту около пятидесяти лет. Сколько поверх него легло патчей и дополнений, можете прикинуть сами. Ситуация стала для новичка практически безнадежной, хотя игровой ИскИн привел два возможных варианта решения данной ситуации. Посмотрите для начала видео, и я расскажу, что дальше.

– Я закурю?

- Да, минуту, сейчас достану пепельницу.

Арсентьев взял с подоконника кусок обработанного в форме чаши обсидиана и поставил его перед своим гостем. Затем мысленной командой активировал галопанель и кабинет погрузился во тьму.

Через десять минут свет снова загорелся. В пепельнице тлела забытая сигарета. Мужчины молчали.

- И какой вариант предлагал вам ИскИн для прохождения данной ситуации?

- Ну по идее, было несколько вариантов, попробовать договориться с бароном и магом. Еще он мог сбежать до приезда в замок.

- И мой прадед...

- И ваш прадед...

Кабинет сотряс гогот.

- Да, а еще я не верил в те истории, которые рассказывал про него мой дед. Теперь мне кажется, он умалчивал самые невероятные моменты. Придется вводить прадедушку в совет директоров. Хотя очень странно называть дедушкой пацана, который младше моих внуков.

- Вы так уверены, что он сможет стать богом в игре?

- Михал Евгеньевич, поверьте моему опыту. Такой человек, как он, а в людях я очень хорошо разбираюсь, сбежит из вашей виртуальной реальности даже если ему придется для этого стать вирусом и внедриться в черепушку какого-нибудь игрока. Михал Евгеньевич, дорогой, с вами все в порядке? Вы чего так побледнели? Ольга! Вызывайте скорую, тут, похоже, сердечный приступ!

В себя прихожу от резкой боли в правой ноге. Открывшаяся картина поражает своим сюрреализмом. У меня на животе, удобно устроившись на ошметке шеи, лежит голова, принадлежавшая очень плохому человеку. Несколько тонких щупалец оплетают правую ногу. Еще одно обвилось вокруг древка болта, торчащего из колена. В этот момент щупальце начало двигаться, расшатывая болт и рывком вытащило его из раны, в которую тут же нырнуло несколько других кровавых отростков. Голова поднесла окровавленную стрелу к жуткому рту и, утробно урча, облизало ее. Сознание, видимо, решив, что на сегодня впечатлений хватит, снова погасло.

В очередной раз в себя я пришел глубокой ночью. Тело, к моему глубочайшему удивлению, не болело. Но слабость была такой, что передвигаться я мог только на четвереньках. К моей радости, сюрреалистической ожившей головы рядом не было, и в душе поселилась надежда, что она мне привиделась.

Очень хотелось пить и есть. Настолько сильно, что даже промелькнула мысль вернуться к замку и напиться из рва. Но, при здравом размышлении, жить хотелось еще сильнее. Что-то мне подсказывало, что ничего хорошего после того, как убитый мною некромант стал личем, или как там называется эта нежить, в замке произойти не могло. Об этом говорит хотя бы тот факт, что после моего спешного бегства из замка не донеслось ни звука. Да и сам силуэт замка, черной громадиной заслонявший горизонт, не сверкнул ни единым огнем. Я продолжал ползти в сторону леса.

Часа через полтора я, наконец, без сил прислонился к стволу развесистого дуба и огляделся. Тут раздался слабый шорох, и передо мной возникла давешняя голова. Она изменилась. Из укоротившегося обрубка шеи торчало восемь паучих лапок, коса, изогнувшись на манер скорпионьего хвоста, сверкала четырехгранным острием арбалетного болта. В зубах Кошмарик сжимал длинную, метра полтора, змею. Ее он и положил рядом с моей ногой, заурчав и облизнувшись раздвоенным языком. Когда вернусь в реальный мир, найду дизайнера, что придумал этот сюр, сломаю ему для профилактики пальцы на левой руке, потом на правой руке, потом... А потом заберу у него эту чудо-траву. Признаться честно, я тоже так хочу.

Ваше желание услышано!

Чего? В смысле? Я проморгался, надпись исчезла.

Голова нетерпеливо махнула косой и преданно заглянула мне в глаза, улыбнувшись. На человека неподготовленного два ряда зубов, зеленое пламя глаз, местами треснувшая кожа, сквозь которую видно мышцы, длинный, достающий до глаз змеиный язык и паучьи лапы из обрубка шеи могли произвести впечатление похлеще лоботомии. А я смотрел на это чудовище и не мог в себе найти ни отвращения, ни страха, ни брезгливости. Видимо, последние события что-то окончательно во мне сломали. Безумный мир, нарисованный безумным художником. Страшная жестокость, ставшая обыденностью, боль, смерть, упоение схваткой. И красота, дикая, ни с чем несравнимая красота бездонного звездного неба, по которому, движется огромный, окруженный кольцом метеоритов шар местной луны. Браво, маэстро! Создатель этого мира смог воплотить достойное посмертие своим предкам и потомкам. Только рай это или ад? И кто они, исконные жители этого мира? Неписи, безмолвные тени, живые декорации? Только вот не верится мне. Боялись-то они по-настоящему и страдали они по-настоящему. И умирали они тоже по-настоящему. Я ведь чувствовал. Чувствовал страх крестьян, ярость воинов. Чувствовал боль умирающих, ощущал краем сознания их посмертные чувства. Не всегда человек испытывает ярость, боль и ужас, умирая. Некоторые, поняв, что пути назад не будет, вспоминают что-то светлое из жизни. Создатели этого мира не просто создатели. Они творцы. Я верю в этот мир. До конца верю. И попробую сделать его лучше, как пробовал сделать лучше мир, где меня убили. Даже там у меня что-то вышло. А здесь... здесь можно стать Богом.

Кошмарик привлек мое внимание, осторожно потыкав лапой в бедро. Я отвлекся от своих мыслей и вернулся к теме пустого желудка. Да и вообще выживания. Итак, что у меня имеется?

Кошмарик, одна штука. Кто он и что он, непонятно. Надо, кстати, почитать сообщения, которые свернуты у меня перед мысленным взором. Может, они хоть что-то объяснят.

Рубашка льняная, вся в дырах. Полностью залита кровью.

Штаны, в аналогичном состоянии.

И... И все. Ни ножа, ни палки, ни обуви. Есть еще куча способностей оборотня, но с ними надо еще разобраться.

Ах да, есть еще дикий голод и змея, под килограмм весом. Только вот неясно, ядовитая она или нет. Вы никогда не ели сырую змею? Я тоже. До вчерашнего дня я, например, не ел сырого человека. Про несырого точно не скажу. С моей феноменальной способностью собирать на свою голову все шишки, я вполне допускаю, что в каком-нибудь мясном полуфабрикате мне могли подсунуть чей-то утилизированный труп. Так что...

Змею я ел с хвоста, на вкус вполне себе ничего. Наверное, у меня каким-то образом изменились вкусовые рецепторы. И никак не приготовленный питон, удав или гадюка, в сортах змей не разбираюсь, по вкусу напоминал сырокопченую колбасу, правда, без соли. Изрядный кусок с головой я отдал Кошмарнику. Тот благодарно заурчал, проглотив кусок одним движением. После чего скрылся в лесу. Я свернулся в развилке корней дуба, удобно зарывшись в опавшие листья. Уже засыпая, я успел подумать, а куда, собственно, Кошмарик глотает пищу? Желудка-то у него нету...

\* \* \*

Утро встретило меня холодной росой и шебуршанием Кошмарика. Я выбрался из кучи листьев, с хрустом потянулся и огляделся. Рядом лежала пара тушек кроликов с отгрызенными головами. Кошмарик возбужденно наматывал круги по стволу дерева. Оторванная голова имела крайне удивленное выражение лица, широко раскрытые глаза с зелеными искрами внутри бешено вращались. В мою голову закралась мысль, что пора с этим сюрсом завязывать, иначе, вернувшись в реальный мир, я рискую стать находкой для практикующего психиатра. Эта братия всегда гоняется за необычными случаями, а стать героем дисера с интригующим названием типа «Личностная девиация в терминальной стадии» не является моей детской мечтой. Я, может, на другую планету мечтал переехать. Интересно, а как тут нынче с космическими полетами?

Пятнадцать минут мучений, и мне удалось снова изменить кисть на птичью лапу, после чего я долго экспериментировал с возможными модификациями, пока не получил устойчивое отращивание острых когтей на пальцах. Полученным инструментом я содрал с кролей шкурки и выпотрошил грызунов. Снова мелькнули какие-то сообщения, которые я не стал читать и с аппетитом захрустел сырым мясом вместе с костями. Вот и первое выгодное отличие от мира реального. Попробуй я повернуть такой фокус в свою бытность живым человеком, долго бы плевался, а потом метал харчи в направлении северо-северо-запада из-за реакции желудка на сырое мясо. А тут ничего, вполне себе вкусно. Вот только перца не хватает. Наевшись, я утилизировал остатки кроликов в Кошмарике, полюбовался окровавленным лицом неудачливого барона и решил искать дорогу к людям. Но для начала надо разобраться с системными сообщениями. Вроде как уроней кучу дали.

Так, уровень, уровень, достижения...

Вы проявили смекалку и использовали тело врага в качестве щита и оружия. Вы получаете достижение «Мастер плоти».

Эффективность всех атак и умений с использованием фрагментов тел разумных увеличена на 10 %. Вы можете добавлять в инвентарь фрагменты тел и использовать их в качестве ингредиентов для ремесел.

Интеллект: + 3.

Мудрость: + 2.

Получено 10 000 опыта.

Внимание! Синергично достижению «Людоед».

В ярости боя вы создали химеру, не применяя собственные магические способности. Получена уникальная крафтовая способность «Боевой химеролог». Комбинируя различные магические и физические эффекты, вы можете создать существо на поле боя. Режим конструктора активируется автоматически.

Получен рецепт «Химера смерти».

Интеллект: + 5.

Ловкость: + 3.

Удача: + 5.

Получено 15 000 опыта.

Вы выжили вопреки всем обстоятельствам, которые сами и создали. Получено достижение «Эпичный приключенец».

Вероятность попасть в безнадежную игровую ситуацию утроена.

Вероятность счастливого стечения обстоятельств утроена.

Удача: + 7.

Выносливость: + 5.

Да они издеваются!

Получено звание «Лейтенант Хаоса». Вы в одиночку устроили кровавую бойню среди врагов.

Скорость: + 3.

Сила: + 3.

Мудрость: + 5.

+ 100 к репутации с фракциями хаоса.

До следующего достижения «Капитан Хаоса» устройте еще 4 подобных ситуации.

Ага, хобби у меня такое теперь будет.

Получен звание «Неофит темных проклятий», в результате ваших действия появился новый оплот тьмы.

Мудрости: + 5.

+200 к репутации с фракциями тьмы.

Для получения звания «Адепт темных проклятий» прокляните еще 4 локации тем или иным способом.

Проклинать? Проклинать я умел еще и в реальной жизни. Очень специфически проклинать. И чем лучше меня знали знакомые, тем серьезнее воспринимали мое предупреждение не спрашивать меня о своем будущем. Даже в шутку.

Мой хороший институтский товарищ в свое время взял за правило периодически узнавать у меня, сколько он провстречется с той или иной пассией. После четвертого точного срока и одного заявления «расстанетесь завтра» с этим делом он завязал.

Другая знакомая уточнила у меня однажды, что ее ждет в будущем. Я сказал: «Домик у моря». В течении года несчастной жительнице Киева пришло восемь предложений о переезде в Италию и Испанию. Она отбивалась, как могла. В итоге ее молодой человек внезапно получил наследство в Италии и они таки поехали.

Но самый примечательный случай произошел с хорошей девочкой Аней. Однажды Аня, будучи в состоянии вялотекущей истерики, попросила о встрече. Во время встречи выяснилось следующее: у Ани все плохо. Аню никто не любит, Аню выгоняют из универа и к Ане приехала мама, чтобы вразумить дочку, а по факту доест ей мозг.

Видя, что истерика приближается к той стадии, когда снимать ее надо только медикаментозно, меня посетила гениальная идея.

- Аня, а давай сделаем так... Я знаю один древний друидский ритуал, попросим о помощи дух местного парка. Я думаю, он тебе не откажет.

- Ты это серьезно?

- Ага. А что тебе терять?

- Ну ладно...

В итоге, глупо хихикая, мы проводим «древний ритуал друидов», сочиненный мною на ходу. В результате таинственных пассов и крайне шизофренических разговоров с деревьями, я вручил Ане листик яблони и замогильным голосом поведал: «Лес исполнит твои желания, но взамен просит тебя иногда смотреть на мир твоими глазами». Аня прошептала что-то утвердительное и, уже окончательно успокоившись, отправилась домой в общагу. А вот дальше... В тот же вечер Аня знакомится со своим будущим мужем, на следующее утро ей звонят из деканата и говорят, что решили ее оставить, единственную из всей кучи хвостистов, декан пожалел. И тем же вечером ее мама решает, что у родственников жить намного удобнее. А саму Аню начали иногда посещать странные сны... А еще с тех пор мы больше не общались. Она удалила меня из всех соц сетей и мессенджеров, поставила в черный список на телефоне, а единственный раз, когда я встретил ее в универе, в глазах у нее был такой неприкрытый страх, что я даже не стал подходить.

Выполнен скрытый квест «Кара небесная». Вы уничтожили замок бессердечного правителя.

Внимание! Вы придумали особо изощренную казнь, награда за квест повышена.

Получено одно желание от «Души мира». Для того, чтобы обратиться за наградой, произнесите фразу: «Хочу сказать слово».

Получено 100 000 опыта.

Получен Легендарный питомец «Химера мести». Вы дали миру шанс наладить общение с нижними планами бытия. Вы напоили призванного духа кровью, болью и отчаянием Призывателя. Дали ему плоть и смысл. Вы приняли питомца как равного, без отвращения и страха. У вас теперь нет более верного и преданного друга и стража.

Данное достижение добавлено в Зал Славы. За данное достижение репутация с орденом Света и с орденом Призывателей – 10 000 (ненависть). На вас созданы специальные квесты. Желаем приятной игры.

Получена крафтерская способность «Свежевание I». Теперь Вы можете с меньшими усилиями снимать шкуры.

Так, так, так... Вот я сейчас боюсь задать вопрос: «Чьи?»

Теперь посмотрим, что там со статками.

Распределите очки характеристик.

Текущие значения:

Имя игрока: Филин.

Раса: Оборотень (лесная птица).

Класс: Менталист.

Уровень: 29.

Основные параметры:

Сила: 13.

Ловкость: 14.

Выносливость: 13.

Скорость: 18.

Интеллект: 20.

Мудрость: 27.

Интуиция: 8.

Харизма: 5.

Удача: 17.

Жизнь: 280.

Мана: 400.

Базовый шанс критического удара 29 % (возникают критические эффекты).

Базовая атака (руки): 45-57.

Базовая атака (когти): 186-259.

Свободных очков характеристик: 140.

Внимание! Вы можете создать два новых заклинания.

Неплохо. Не знаю, с чем можно сравнить, но, если считать очки жизнью для средних солдат, выносить я должен их с нескольких ударов. Без оружия. Хотя это все условности. Вырвать горло, выбить глаз или оторвать конечность я, теоретически, мог еще и на первом уровне. Арбалетный болт в пузо очень демотивирует активно махать мечом. К тому же есть броня, которая судя по всему, тут не режет часть урона, а просто блокирует его.

Что у нас там с заклинаниями?

Желаете создать заклинание?

- Да.

Укажите необходимый эффект.

- Видеть жизненные токи объекта.

Идет генерация заклинания. Создано заклинание «Сигнатура».

Эффект: вы видите жизненные токи живых существ (категории настраиваются фильтрами).

Заклинание не действует на нежить, элементалей и иные формы нежизни.

Стоимость активации 15 маны в секунду.

Принять заклинание?

Мечта снайпера!

- Да!

Желаете создать заклинание?

- Да.

Укажите необходимый эффект.

Сейчас будем воплощать детскую мечту!

- Телекинез.

Внимание! Данный эффект относится к школе Псионики. Сила эффекта и стоимость наложения заклинания увеличена в 10 раз. Возможная длительность уменьшена в 10 раз.

Идет генерация заклинания. Создано заклинание «Щелчок».

Эффект: направленное псионическое воздействие на любую область пространства. Максимальное усилие 10 ньютонов. Максимальная площадь наложения 1 квадратный сантиметр.

Стоимость наложения 150 маны в секунду.

Желаете принять заклинание?

Эх, беда. Не помахать мне третьей невидимой рукой с зажатым в ней фламбергом, не заткнуть противнику рот усилием воли, не выжать живую плоть как мокрую тряпку... Интересно, тут психиатры есть?... Не потрогать за грудь симпатичную девушку в толпе... О, а как в этом мире со слабым полом?... Не летать на крыльях собственной воли. Вот на хрена мне крылья воли, я же вроде в филина могу обращаться.

- Нет!

Внимание, в случае вашего отказа, новая возможность создать заклинание будет доступна лишь на 30 уровне. Желаете подтвердить отказ?

- Нет.

Я приуныл. Так бездарно потратить такую классную возможность. Еще раз перечитаем текст заклинания. Любая область пространства. ЛЮБАЯ ОБЛАСТЬ ПРОСТРАНСТВА. Я гений!

- Принять заклинание, поменять название заклинания на «Инсульт».

Заклинание «Инсульт» создано. Для получения других заклинания школы Менталистики найдите учителей или прочтите магические книги.

Так, с заклинаниями разобрался. Теперь раскидываю статьи. Вложив треть в критичную для меня скорость, вторую треть я распределил между интеллектом и ловкостью, шестую часть вложил в интуицию. Остальное раскидал по остальным характеристикам, с сожалением отметив, что удача не увеличивается таким способом. Надо выходить к людям. Хотя зачем выходить? Я оборотень или где? Значит, полетим. Вторым пунктом значилось получение достижения

«Убийца сильных», благо до следующего уровня осталось чуть меньше половины полоски.

– Кошмарик!

Химера закончила свой бесконечный забег по дереву и уставилась на меня внимательным взглядом.

– Я сейчас полечу, ты можешь следовать за мной? Если можешь, моргни один раз, не можешь – два.

Голова расстроено мигнула два раза. Плохо... Надо придумать какой-то мешок. Но из возможных кандидатов в котомки только окровавленная одежда. Без особого сожаления я снял рубаху, которая из белой давно стала грязно-бурой, и сделал из нее импровизированную торбу. Кошмарик резво забрался внутрь и резко втянул все «недокументированные» наросты. Из мешка на меня смотрела оторванная голова барона с дико перекошенным лицом. Впечатляет.

Я сосредоточился и мысленным усилием, привычным после многочисленных экспериментов с когтями, обернулся. Мир подрос в размерах. Я толкнулся от земли и махнул крыльями. Прыжок подбросил меня вверх метра на полтора. Потом свое взяла гравитация. Через час утомительных экспериментов, ознаменовавшихся достижением:

«Юный Сизиф», затраты усталости снижены на 1 %.

Я плюнул и полез разбираться в параметры. Оказывается, до пятидесятого уровня мне доступна только функция парения. Которая, в свою очередь, открылась на двадцать пятом. А до этого я умел только злобно щелкать клювом и мило хлопать глазами. Мда, как говорил немец из известного анекдота (или не анекдота): «Хеликоптерс нихт, попистофали».

Обратившись обратно в человека, я сделал одно важное открытие. Я был чистым! Грязь, кровь, пот и все, что налипло на тело за последние сутки, исчезло без следа. Зубы тоже оказались почищены. Хорошо быть оборотнем.

Я развязал мешок и выкинул Кошмарика на траву. Голова покатилась и в какой-то момент неуловимо преобразилась. Из шеи выстрелили ноги, рот оскалился лишними зубами, коса задралась как скорпионий хвост. Химера убежала в лес. Я натянул рубашку на тело, мельком взглянув на характеристики.

Рубашка безумного Призывателя.

Уровень призванных существ: + 17.

Все призванные существа хотят Вас убить.

Вы узнали силу, таящуюся в крови. Вы получили крафтерскую способность «Кровавое зачарование I». Теперь кровь, нанесенная на оружие и одежду, придает ему новые свойства (в зависимости от уровня навыка зачарования, свойств использованной крови и способов нанесения).

Ну что ж, надо выдвигаться. Но как-то совсем без оружия идти не улыбается. Я немного углубился в лес в поисках подходящего для дубины или копья дерева. Дубы, дубы, тополь, акация... Какая, на хрен, акация в средних широтах? Попытка выломать подходящую длинную ветку дала ответ: генномодифицированная! Ветка не ломалась. Совсем. Не помогли ни когти, ни мат, ни повисание на самом кончике ветки. В отчаянии я сделал попытку наложить подчинение на непокорное дерево. Попытка, как ни странно, оказалась успешной, но приказы «отдай мне ветку», «умри» и «пи...уй отсюда» дерево стоически проигнорировало. Ну что ж, остался последний способ, придется прибегнуть к помощи твари из преисподней. Я не хотел, честно, но дерево вывело меня из себя.

- Кошмарик!

На мой зов прибежала отрубленная голова и стала очень по-кошачьи тереться о ногу. Я подхватил ее за косу у самого основания черепа и поднес к ветке.

- Грызи!

Голова зарычала и попыталась проткнуть меня наконечником от болта. Я предусмотрительно перехватил его левой рукой.

– Грызи, грызи, кто там мне верный друг и преданный товарищ? У кого там до хрена зубов?

Раздался громкий хрум и под мои ноги упала перекушенная ветка. Место укуса и положение челюстей я рассчитал заранее, так что у меня появилось почти копьё, правда, с очень тупым наконечником. Я отбросил голову подальше и поднял полученную заготовку для копьё. Кошмарик обиженно отплевывался, пытаюсь вычистить длинным языком твердые щепки из зубных промежутков.

– Ну и чего, главный конкурент бобра, старший брат автогена, ты морду кривишь? Невкусно? А кто говорил, что будет легко? Смени форму, а потом верни ее обратно, вроде должно помочь.

Голова выполнила мои указания, потом подбежала ко мне и презрительно сплюнула мне под ноги. Трава задымилась, место плевка обуглилось еще на полметра в диаметре.

– Круто! А еще так можешь?

Глава посмотрела на меня с очень нехорошим прищуром, словно прицеливаясь.

– Не, не, не! Вон, в дерево плюнь.

Снова шипение, и на дереве начинает обугливаться и рассыпаться кора, а потом и древесина под ней. В итоге получилась воронка, очень похожая на искривленный рот.

– Впечатляет. Ну что, потопали?

И мы потопали вдоль кромки леса, оставляя позади силуэт проклятого замка.

## Глава 6

Часа через четыре я почувал запах воды, и мы вышли к небольшому родничку, заботливо обложенному камнями. Видимо, где-то недалеко есть поселение. Вода была вкусной и холодной. Я умылся и сел на ближайший камень, решив закончить работу над копьем. Сначала я ободрал кору с заготовки, отламывая шипы. Потом снова поймал Кошмарика и заставил его отгрызть паку с другой стороны, чтобы получить копье метра два длиной. После данной процедуры он кинулся на меня в атаку, размахивая хвостом. Я подловил питомца в момент прыжка, и сильным ударом ноги отправил его в полет на крону ближайшего дерева. Оттуда он вернулся крайне довольным, с какой-то птицей в зубах. Как мало надо чело... хм, существу для счастья.

Еще часа три ушло на обтачивание наконечника копья в виде трехгранника. Потом когтем выцарапывал на каждой стороне заготовки под зачарование пару слов на латыни: Confortare и Abilitates[1 - Крепись и модифицируй (лат.)]. Полученное, чуть изогнутое копье с трехгранным наконечником и криво нацарапанными латинскими словами я опустил на дно ручейка, вытекающего из родника, прижав его камнем. Надо бы отправиться на разведку. Я начал обходить родник по расширяющейся спирали. Через три часа поисков я не нашел ни следа человеческой деятельности. Ни тропинки, ни кострища. Уставший и голодный я вернулся к ручью, мечтая о костре и горячем супе. У родника меня ждала отрубленная голова барона и наполовину съеденный волк. Перекусив волчатиной, я лег прямо на траву, глядя в небо.

Вот и прошел второй день моих странствий в этом удивительном мире. Миллиарды звезд водили хоровод вокруг двух лун, зеленой и алой. Зеленая луна была в два раза больше земной, с небольшим кольцом метеоритов. Алая формой напоминала яйцо, и была затенена с левого бока. Размышляя над тем, какие процессы придали спутнику такую форму, я незаметно для себя, начал засыпать. Перед тем как окончательно провалиться в сон, я успел заметить мелькнувшее сообщение:

Поздравляем! Вы создали уникальное существо «Проклятый Энт боли» из древа Акации разумной. Существо агрессивно к вам (эффект от амуниции).

Получен новый рецепт...

Получен опыт...

## Отступление 2

Акация с отломанной веткой и безобразной подпалиной на стволе заскрипела. Наклонившись вперед, вырвала из земли несколько корней, наклонившись в обратную сторону, повторила процесс. Когда над землей показалась вся корневая система, дерево поползло, оставляя за собой след из взрытой земли. Дерево было мертвым. Солнце больше не дарило ему жизнь, и вода не струилась по коре. Стремительно желтеющие листья опадали. Но нечто иное, темное и древнее, заменило Энту жизнь. У него осталось не так много. Боль, что терзала каждую его клетку пламенем невидимого пожара, приказ, что гнал его прочь от места рождения и ненависть к своему создателю, что сначала убил, а потом заставил разум акации жить в уже мертвом теле. Подвижный корень схватил зазевавшегося кролика и отправил в обожженную пасть рта. По капиллярам дерева снова побежала жидкость. Корни и ветки стали двигаться чуть-чуть быстрее. И на несколько минут боль утихла. Дерево ползло на восток.

\* \* \*

Как надо реагировать, когда проснувшись утром, ты обнаруживаешь над своим лицом оскаленную медвежью морду? Ага, схватиться за оружие, дико заорать и бороться за свою жизнь. Оружия у меня не было, из горла вырвался слабый писк, но прыгнул я знатно, сразу же на рядом стоящее дерево. А еще, я пардон, обоссался. Вспоминая забористой трехэтажной конструкцией обтекаемые «физиологические потребности организма». На автомате поднявшись метров на пять, я огляделся и снова выматерился, выдав конструкцию этажа на три повыше. Да, медведь имелся. Но вот в каком виде, надо уточнить. У медведя было вскрыто брюхо и внутренности тащились за ним. Вся шкура была перемазана в побуревшей крови, язык вываливался наружу. Затылка у медведя не было, из него торчала беззвучно ржущая голова барона, запустившая лапы в мозг медведя. Шутник, блин. Сгорая от злости и стыда, я спустился к ручью и стал стирать, моясь сам и отмывая единственные штаны. Грязный ручеек потянулся вниз по течению. Кривясь, напялил на себя отстиранную одежду. Сразу мстить не стал, я и мертвый медведь в разных весовых категориях. Но заметку на будущее сделал. Копье достаточно пролежало в проточной воде и пришло время его сушить. Но стоило мне извлечь его из-под воды, земля

затряслась и передо мной вылезло сообщение:

Вы напоили ручей тишины кровью троих разумных, двое из которых мертвы. Вы пробудили Стража тайны. Для получения сокровища победите стража.

И тут из-под земли начало вылезать это...

Страж тайны.

Уровень: 176.

Жизнь: 100 000.

В общем, буду откровенен, если бы не утренняя шутка Кошмарика, я бы обоссался еще раз. Больше всего Страж напоминал рыцаря в полных доспехах семи метров ростом. Только вот доспехи состояли у него из тел живых разумных. Люди, эльфы, гномы, орки... сросшиеся телами, торчащими тут и там конечностями. В руках страж держал огромный двуручный меч, размерами чуть короче самого рыцаря. В следующий миг я вскакиваю на стоящего в четырех метрах от меня медведя, даю ему шпоры и несусь в сторону, противоположную от Стража. За спиной затрещали падающие деревья.

Нет, уже потом, после того, как весь этот кошмар закончится, я буду вспоминать эту скачку на выпотрошенном медведе по дикому лесу с хохотом и ностальгией. Ключевое слово – потом. Медленно, но верно, метр за метром, Страж отставал. Тут впереди показался просвет дороги, и медведь подо мной стал рассыпаться жирным пеплом. Не снижая скорости, я кубарем покатился по земле, рядом со мной покатила голова барона.

Вылетел я под ноги человеку в красном балахоне.

Захария Огненный, маг огня.

Уровень: 119.

Жизнь: 5000.

В критических ситуациях язык работает быстрее головы.

- Привет! Ты кто?

- Я?

Я устремил взгляд за левое плечо мага. Тот испуганно обернулся, но потом пришел в себя.

- Я маг восьмого круга школы феникса! Захария Огненный!

- Очень приятно, - я поднял за косу оторванную голову барона, в тот момент безо всяких признаков жизни. - Это Йорик, знакомься. А зачем ты убил моего мишку Винни?

- Винни? Того медведя-зомби?

- У всех свои недостатки, вот у тебя серьга в правом ухе, я же не превращаю тебя в кучку праха. А Винни был хорошим!

- Что не предъявляешь? - маг рефлекторно потрогал сережку-гвоздик в верхней части уха.

- Претензии, а также права на твою жену и детей, которые не должны проживать в обществе столь социально опасного элемента. Йорик, поддержи меня!

Тело мага покрыла огненная аура, он стоял словно в центре пламени гигантской свечи.

– Злишься? Молодец! Ой, какой я невежливый, разреши представиться, Завтрак Туриста!

– Завтрак Туриста?

Глаза мага стали еще больше.

– Ага, а теперь разреши представить, Турист!

Тут рядом стоящие деревья упали и маг увидел Стража, над которым вместо «Стража тайны» висела надпись «Турист».

– Ну бывай, маг! Мне пора по делам, а ты докажи всему миру, что не просто гей, а настоящий боевой пи...ас!

Я подхватил копье и устремился прочь от, в прямом слове, разгорающейся битвы.

Отступление 3

Перед глазами мага всплыло сообщение.

Докажите, что Вы не еда.

Получен квест «Завтрак Туриста».

Награда за выполнение – жизнь.

Штраф за провал: «Завтрак Туриста» вместо игрового ника до момента гибели монстра.

Автор квеста: Филин, Несущий Хаос.

## Глава 7

Получено достижение «Нарекающий», вы дали название неизвестному виду монстра.

Шанс встретить уникальное существо: + 1 %.

Получено достижение «Младший Демидург», вы создали оригинальный квест.

Шанс получения уникального задания: + 1 %.

Игрок Завтрак Туриста добавил Вас в черный список...

Мой бег по дороге прервался у поваленного дерева.

Из кустов ко мне вышел мужик с огромным топором на плече.

– Кошелек или жизнь!

Я осмотрел себя. В грязной, залитой кровью одежде, до сих пор одной рукой держащий за косу оторванную голову. В другой руке обструганная палка.

– Мужик, я тебя верно понял, ты просишь у МЕНЯ денег?

– Ага!

– Б... и я еще себя считал психом. Вот подумай головой, где я их прячу? В жопе?

- В кошельке на веревочке, привязанной на шею.

Показательно задрал рубаху.

- Тогда внутри оторванной головы.

Чувствуя себя идиотом, кидаю оторванную голову барона мужику.

- Пилите гири, Шура!

Бандит разжал голове зубы ножом и просунул пальцы в рот. Голова сомкнула челюсти. Мужик закричал, скидывая Кошмарика. На руке у него не хватало двух пальцев. Рванувшись к нему, кладу руку на голову и команду:

- Подчинись!

Глаза бандита остекленели, крик прервался.

- Сними с себя одежду, только не запачкай кровью!

Я, наконец, разглядел ник неудачливого гопстопщика.

Жерар, Бандит.

Уровень: 42.

Жизнь: 1500.

Через минуту одежда была сложена у ног моей жертвы.

- Отойди на три шага назад!

Вокруг ног бандита носился Кошмарик, лихорадочно облизываясь.

- Ничего личного, мужик, но я так качаюсь.

С этими словами я вырвал у жертвы кусок мяса из живота и приступил к трапезе.

Минут через тридцать, когда химера спешно догрызала остатки жертвы, а я, подняв ловкость на две единицы, рассматривал трофеи, случилась очередная неприятность. Воздух засветился, и из ниоткуда вышла пятерка высокоуровневых приключенцев, все не ниже пятидесятого уровня. Пара воинов в полных латных доспехах, две магини, одна в красном балахоне, элегантно облегающем фигуру, другая в зеленом, с посохом, оплетенным ветками. Последним из портала вышел лучник-эльф.

Можно понять, какую картину они узрели. Кошмарик быстро превратился в обычную голову, а я выдал:

- Ребята, давайте жить дружно!

Приключенцы заржали.

- И что, по-твоему, тут случилось?

- Ну... эээ... тут был медведь... - магиня в красном балахоне картинно обвела глазами место нашей трапезы, особенно заострив внимание на трупке, от которого остались только разгрызенные кости с ошметками мяса на них. Голову кошмарик успел сожрать полностью - эээ... Пара... - еще один удивленный взгляд - ...тройка медведей. Вот!

- И они его ели?

- Ага!

- А ты пришел и всех разогнал?

- Нет, они сами ушли!

- Да? А почему?

- Ну, эээ, наверное наелись?

- А ты?

- А я... я шел шел...

- Пришел.

- Ага... И вот нашел...

- А одежда так и была сложена?

- Ага, это все медведи...

- Что медведи?

- Ну, ээ, аккуратные. С одеждой, наверное, не вкусно.

Преключенцы попадали. Не заржать смог только воин в доспехах, держащий меч наизготовку, да эльф, хоть и хихикал, держал меня на прицеле.

- А ты тут ходишь, ходишь и эээ, находишь, совсем без оружия?

- Почему совсем? У меня есть палка! Вот!

Демонстрирую им полусырую заготовку для копья. На поляне вновь раздался хохот.

- Ладно, парень, смотрю, ты не зря свой класс выбрал. Я не буду тебе объяснять, что мы примчались сюда на форумные вопли заживо поедаемого пэкашера, я не буду тебя спрашивать, как ты завалил воина на десять уровней выше, тем более в одиночку. Поверь, я даже не стану интересоваться, зачем ты его сожрал и куда в тебя влезло почти семьдесят кэгэ мяса вместе с кишками и прочей гадостью. Я

у тебя одно хочу спросить: ты в курсе, что на тебя орден Призывателей выдал специальный квест?

– Какой?

– На твое убийство. И на каждое следующее убийство награда увеличивается.

– О, тогда у меня для вас деловое предложение! Вам им что надо принести? Ухо? Вот! – я выдал охреневшему воину свое оторванное ухо. – Между прочим, это больно! А, у вас же увеличена награда за каждое следующее убийство? Вот вам еще одно ухо! Тоже правое! – на меня еще действовала быстрая регенерация за людоедство, так что новое ухо выросло меньше, чем за минуту. – Ну и как знак моего хорошего к вам уважения, еще и третье! И убивать никого не надо!

Компания замороженно молчала, переводя взгляд то на три уха на ладони их предводителя, то на мое, вновь отрастающее.

– Хоть кто-то записал это все?

– Ага, – синхронно ответили четыре голоса.

Воин прокашлялся.

– Понимаешь, Филин, тут вот какое дело... По квесту надо сдать твое сердце и голову.

– Пи....ц! А раньше это сказать можно было?

– Ты бы вырастил? – в голосе воина была надежда.

– Увы! Ну и что будем делать?

– Видимо, придется тебя убивать. Ты, если хочешь, это, не сопротивляйся, я тебя одним ударом. И совсем не больно!

– Ребята, последний вопрос можно?

– Конечно!

– Кто-нибудь из вас когда-нибудь медведя трахал? – недоуменные взгляды. – Удовольствие сомнительное, травматичность высокая! Вот и со мной также, – я понуро опустил голову, опуская правую руку, залитую моей кровью, на копье.

– И? – недоуменно спросил кто-то.

Мы с Кошмариком атаковали одновременно. Прыжок вперед – и я на расстоянии удара. Лидер группы ловит копье на щит. Копье пробивает щит и руку за ним. Щит разлетается сотнями бабочек, секундная заминка, все в состоянии сильного шока. Вырываю копье, нижним выпадом целюсь друидке в лицо. Она успевает отшатнуться, но на лице остается царапина. Кожа вокруг нее покрывается рыжей шерстью. Не успеваю заблокировать удар мечом, остаюсь без кисти правой руки. Верчусь ужом и пытаюсь достать рукой магиню, которая усердно пытается меня зажарить огненными стрелами. Вокруг ее лица вспыхивает прозрачная огненная пленка и левая рука осыпается прахом. Тем временем, Кошмарик поднимает убитого наконечником арбалетного болта в затылок лучника. В тот момент, когда я отпрыгиваю, лишившись второй руки, магиня каким-то заклинанием испепеляет труп своего союзника. Второй с разбега бьет по слабо горящему Кошмарнику и тот огненным мячом улетает в лес.

Мои ноги оплетают корни деревьев. Ко мне подходит предводитель преключенцев.

– Можно напоследок сказать... – кричу, пытаюсь справиться с болью.

Предводитель достает из-за пояса топор на длинной ручке. Тут я вспоминаю, что у меня есть новые заклинания, активирую «сигнатуры» и начинаю кастовать три инсульта на всю свободную ману.

Не доходя до меня пару шагов, предводитель падает лицом вниз.

– Круто! – выдает друидка, безуспешно борющаяся с разрастающимся пятном шерсти на лице.

С ее рук льется поток желтого света, и воин подымается, грязно ругаясь сквозь зубы. Сейчас меня будут убивать...

- Хочу сказать слово!

- Да заткнись ты уже, прими смерть, как м....

- Ты хочешь сказать желание, смертный?

- Ага!

- Чего ты желаешь?

- Можно, они все умрут?

- Твое желание исполнимо! Как именно они должны умереть?

- Ребята! Вы музыкальные инструменты любите? Можно им разблокировать головы? Если да, то покивайте!

- Разрешаю!

Группа дружно закивала, в полном обалдении уставившись на меня.

- А какие у вас любимые инструменты? Можно им разблокировать голоса, чтобы они могли сказать?

- Говорите!

- Гитара.

- Скрипка

- Рояль.

– А я синтезатор люблю...

– Ты это, пишешь? – я обратился к рейдлидеру. Тот закивал. – Значит так, пусть их убьет их любимыми музыкальными инструментами. Лидера последним. И не надо на меня так смотреть. У меня трудный день. Да, и я сам в ахере от этой идеи.

Раздался свист, как от падающего снаряда. Со скоростью пушечного снаряда с неба прилетели три предмета, разнеся на части магинь и одного воина. Кого чем убило, я так и не понял, слишком велика скорость была. С громким блямом рейдлидера убило роялем.

– Ваше желание исполнено!

Ну я дурак! И как я из кучи костей и мяса буду трофеи выковыривать? Да еще этот рояль, хорошо, что не в кустах.

Из леса приполз сильно обгоревший Кошмарик и начал жевать, кажется, кого-то из магинь. Теперь мародерство!

Не, ну я так не играю. В четырех кучках мяса я нашел только пару женских перчаток, железные наплечники и два десятка монет из разного металла. А где же все остальное? В полном расстройстве я оделся в снятые с бандита штаны, сапоги и куртку на голое тело. Рубахой и нижним бельем побрезговал. Вот и еще одна игровая условность, одежда пришлась впору, хотя разбойник был раза в два больше меня. Еще раз порылся в обломках, обнаружил интересную вещь.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Сноски

1

Крепись и модифицируй (лат.).

----

Купить: [https://tellnovel.com/ru/carenko\\_timofey/bessistemnaya-otladka-reabilitaciya](https://tellnovel.com/ru/carenko_timofey/bessistemnaya-otladka-reabilitaciya)

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)