

# Потерянный игрок

**Автор:**

Милослав Князев

Потерянный игрок

Милослав Князев

LitRPGПотерянный #1

Если человек просыпается после бурной вечеринки в незнакомом месте, в незнакомой одежде – точнее, в доспехах и с мечом под рукой, – ясное дело: он попаданец! Вот только Олег отнюдь не в сказку попал. Все оказалось проще и жестче. Отныне он виртуальная копия человека, умершего в реальном мире. Да и в мире компьютерной игрушки с заманчивым названием Эвриворлд жизненные характеристики Олега практически на нуле. Одна надежда – на прокачанный меч и загадочную девушку по имени Скрилла...

Милослав Князев

Потерянный игрок

Глава 1

Травка зеленеет, солнышко блестит...

Стоп! Какая, к чертям кошачьим, травка? Какое солнышко? В первых числах января! Или это глюки с похмелья? Новый год мы отпраздновали что надо. По полной программе. Но я пил немного. Сравнительно. Домой от Серёги сам пошёл, это точно помню. Потом... А вот что было потом, как раз не помню.

У меня уже так однажды было. Очнулся как-то раз с жуткой головной болью от похмелья и обнаружил, что нахожусь на пляже. Песок, солнце, волны прибоя, нежно омывающие мои голые пятки, и чайки... Вернее, их крики, которые меня и разбудили. Вы, надеюсь, представляете, что такое резкие крики, когда голова раскалывается после вчерашнего?

И только через полминуты до меня дошло, что это вовсе не чайки орут, а мобильный телефон (какой идиот додумался в качестве звонка поставить эти противные выкрики?), а я сам нахожусь совсем не на пляже, а заснул в ванной. Вот и сейчас в первую очередь заподозрил точно такие же глюки. Однако присутствовало одно серьезное отличие: голова вовсе не раскалывалась от похмелья, что после встречи Нового года весьма странно. Даже страннее, чем зеленеющая травка и блестящее солнышко в первых числах января.

Поскольку глюки не собирались рассеиваться, решил осмотреться. А неплохое место они выбрали. Во-первых, обнаружил, что вовсе не лежу на неизвестно откуда взявшейся траве, а сижу, прислонившись к стволу могучего дуба. Тенёчек – тоже хорошая идея. Во-вторых, место, на котором растёт дерево, так просто и не опишешь. Холм – не холм, поляна – не поляна. Что-то среднее. В-третьих, подножие возвышенности огибает небыстрый ручей метра в два в ширину, а вокруг всего стоят кусты и молодые деревья. Красивое место, приятное, и уходить не хочется.

Когда перевёл взгляд на свою одежду, не сразу понял, что именно не так. Ну, допустим, кожаные штаны у меня есть. И такие же сапоги тоже. Увлекался в своё время мотоциклом, и они остались. Как память о былой славе. Но всё остальное! Как бы это помягче сказать? А ещё лучше понять, почему я только сейчас заметил?

Хотя вспомнил! У Серёги новые друзья появились. И на новогоднем празднике они тоже были. Андрей, Галка и ещё один, имени не помню. Реконструкторы, что их... Точно! Про Грюнвальдскую битву рассказывали, приглашали, доспехи померить звали. Выходит, я после всего не домой пошёл, а с ними? Похоже на то. Иначе мою экипировку никак не объяснить.

Постой, какой, к чертям кошачьим, Грюнвальд?! Пусть я и не особо историей увлекался, но точно помню, что эта битва была не зимой. А если бы даже и второго января, кто бы нас пьяными туда пустил? Вот именно, никто, и это не

считая, что для начала ещё в Польшу лететь пришлось бы! Или в Литву? Не помню, и в любом случае без разницы.

А вот затащить меня к себе мерить доспехи новые знакомые вполне могли. Особенно Галка. И, выходит, я потом в таком виде от них пошёл? Куда? На травку и солнышко? Всё равно что-то не клеится. И как это с себя снять?

Возился какое-то время безрезультатно, пока не понял, что виной всему не доспехи, а латные перчатки, в которых не очень-то удобно что-либо делать. Стоило их скинуть, и с остальным доспехом дело пошло куда быстрее. Снимая с себя странные предметы, заодно их разглядывал. Красиво сделано. Чёрная сталь и такого же цвета кожа. Но что-то не давало мне покоя.

Точно! Не являюсь большим специалистом по средневековым рыцарским доспехам, но могу спорить на что угодно, нарядившегося в это «рыцаря» на реконструкцию Грюнвальдской битвы точно никто не пустит. Не та эпоха, да и стиль тоже. Слишком уж всё красивое, вычурное, фэнтезийное и... лёгкое! Да, именно лёгкое. Не из алюминия ли их сделали и потом чёрной краской раскрасили? Так, выходит, никакие они не реконструкторы, а самые обыкновенные ролевики? И в любом случае это никак не объясняет, что я тут делаю и почему без похмелья. Другой последнему факту наверняка обрадовался бы, а у меня он почему-то вызывал наибольшие опасения.

Под доспехами на мне оказалась стёганая куртка типа фуфайки. Её тоже долой. Хоть и куда красивее обычной советской телогрейки и вроде даже с вышивкой, но не по жаре же в ней ходить. Под ней простая льняная рубаха. Вот это в самый раз по погоде. Правда, не совсем подходит к штанам из чёрной кожи, но тут, похоже, выбора не предвидится.

Обошёл вокруг дуба. За ним ничего не оказалось. Спустился к ручью. Прополоскал лицо прохладной водой. Сразу захотелось пить. Но не из ручья же. Ни фляги, ни бутылки с пивом или в крайнем случае с лимонадом при мне не оказалось. А ведь куда полезнее того же меча бы были. Тот, кстати, в отличие от доспехов оказался вполне настоящим. Приятно тяжёлым на вес, с отполированным до зеркального блеска, но при этом острым лезвием.

Вот выйду таким из леса, попадусь полиции, как буду доказывать, что не мой? И тут оставлять нельзя, вдруг по пьяни действительно чужое без спроса взял и

ушёл искать приключения? Интересное положение. Ни денег, ни документов, сам не пойми где в игрушечных доспехах и с настоящим мечом.

- И что мне теперь делать? - спросил пространство вслух.

- Попробовать выжить, - ответило оно.

Резко обернулся. На противоположной стороне холма-поляны стояла девушка. Красивая. Глаза большие, светлая длинная коса, одета странно. Нет, не страннее меня, никаких доспехов и прочего, но всё равно странно. В таком наряде и в современном городе появиться можно, и на ролевой игре, и на реконструкции рыцарского сражения. Если и будет смотреться слегка необычно, то всё равно не прогонят, так как вполне в пределах допустимого.

- Я, кстати, Скрилла, - представилась она.

- Странное имя, - ответил ей.

- Значит, не помнишь?

- Нет. А должен?

- Мы уже встречались.

- Нет, всё равно не помню, - признался я. - Хотя такую красавицу точно не забыл бы.

Девушка только печально улыбнулась.

- Так почему я, по-твоему, должен пытаться выжить? - задал вопрос, вспомнив первые её слова.

- Потому что в реальном мире ты уже умер, да и тут, в «Эвриворлде», от тебя мало что осталось. Не предпримешь ничего, и вскоре рассеешься полностью, как многие до тебя.

– Какой, к чертям кошачьим – «Эвриворлд»?! Постой, как это умер? Ведь я же жив!

– Как умер, не знаю. Может, от какой болезни, может, от старости, может, поджарился от короткого замыкания прямо в капсуле, а возможно, что-то другое. В реальном мире мы знакомы не были, поэтому не представляю, что с тобой могло там случиться. А ты точно про «Эвриворлд» ничего не помнишь?

Последним вопросом Скрилла резко сменила тему, но и мне о своей смерти думать не хотелось. Да и не верил. А с игрой стоило разобраться.

– Нет, ничего не помню.

– Жаль, но, с другой стороны, вполне предсказуемо.

– Почему?

– Своего рода парадокс. После смерти остаются в игре самые в неё погружённые, но при этом в первую очередь теряется память именно об игре и персонаже. Хотя у большинства вообще вся память теряется.

– И что такое этот «Эвриворлд»? – решил спросить я. – Моё не очень хорошее знание английского предполагает, весь мир или нечто в этом роде.

– Скорее миры, но не суть важно. Можешь прочитать статью об игре в местной Википедии.

– Как прочитать? – не понял я. – Доспехи есть, меч есть, а компьютера с выходом в Сеть – нет.

– Для этого в игре компьютеры не нужны, – ответила девушка. – Хотя, думаю, пока у тебя действительно не получится. Могу коротко процитировать:

Долгое время компьютерные игры не могли дать эффекта полного погружения. И даже когда появились технологии прямой трансляции в мозг – ничего не изменилось. Компьютеры просто не поспевали за человеческим мозгом. Даже

появление искусственных интеллектов не дало желаемого результата. Теоретически уже было возможно, но экономически ещё невыгодно. Никто не станет строить по несколько суперкомпьютеров, чтобы обслужить всего одного игрока.

И тогда одному умнику пришло в голову: раз машина не может угнаться за человеком, нужно сделать Искин, но взяв за основу живой человеческий мозг. Ходят слухи, что он и стал первым добровольцем. Желающие действительно нашлись, но в основном брали мозги людей, подписавших разрешение использовать после смерти их органы для трансплантации. Вот и трансплантировали, только не туда, куда они думали. Ещё хотели брать мозги у приговорённых к смерти преступников, но отказались, опасаясь негативного общественного мнения.

Производитель новых Искинов купил сразу три популярных фэнтезийных игры, объединил их и запустил «Эвриворлд». Популярность росла, такого эффекта абсолютного присутствия не было ни у кого. Позже к нему присоединилось ещё десяток игр.

– Ничего этого я не помню, – признался девушке.

– Как я уже говорила, обычное дело для умерших в реале, но сохранивших часть себя в игре.

– Но как это происходит и много ли таких? – продолжил задавать вопросы я.

Всё ещё не верил, но тем не менее спрашивал. А вдруг правда? И, кроме того, другого источника информации у меня пока всё равно не было.

– Как происходит, неизвестно. В «вики» ты этой информации точно не найдёшь. Явление очень редкое, и хозяева игры сумели засекретить. А слухи, они и есть слухи. В «Эвриворлд» играют сотни миллионов. Ежегодно находясь в игре, умирают десятки тысяч. Нет, сама игра тут ни при чём, от вполне естественных причин. Смерти, в общем-то, всё равно, чем ты занимался в момент её прихода, но иногда выцарапать человека из игрового мира даже ей оказывается не так просто. И некоторые, очень немногие, даже скончавшись, остаются в игре. Неприкаянные души, не помнящие ничего о своей прошлой жизни и лишившиеся

возможности на перерождение. Так и скитаются по миру в виде непредусмотренных программой привидений. Немногие из них всё же что-то помнят, и им я подыскиваю какие-нибудь развалины уже никому не нужного замка или что-то в этом роде. Однако единицам вроде тебя удаётся сохранить часть собственного «я» и воспоминаний о прошлой жизни. Именно у них появляется второй шанс.

– Всё это очень интересно, но пока не услышал никаких доказательств, – заявил я, одновременно боясь, что мне их тут же предоставят.

– А разве того, что ты очнулся тут в доспехах, недостаточно? – усмехнулась Скрилла.

– Нет, – не очень уверенно заявил я. – У этого может быть множество причин. Однажды уже было нечто похожее.

– Тогда просто открой интерфейс и посмотри. Думаю, в реальной жизни таких эффектов не бывает.

– Как открыть?

– Вызови его, – предложила она, от чего понятней не стало.

– Но я не умею.

– А ты попробуй. Можешь представить, а можно и вслух.

– Вызываю интерфейс! – торжественно произнёс я, при этом глупо себя чувствуя.

Ничего не произошло.

– Интерфейс!

– Характеристики!

– Хоть что-нибудь!!!

Ни одна из попыток не увенчалась успехом.

– Всё хуже, чем я думала, – призналась Скрилла. – Любой из этих команд должно хватить, но ты сам не представляешь, чего просишь, поэтому не откликается. Тебя для игры не существует, и, чтобы чего-то добиться, придётся приложить немалые усилия.

– И что делать? – развёл руками я.

– Попробуем разбудить функцию, – ответила она.

Девушка подошла ко мне и приложила раскрытую ладонь к левой части груди. Я почувствовал приятный запах золотых волос. Не слишком ли реалистично для виртуала?

– Уж на это она точно не сможет не отреагировать! – довольно произнесла Скрилла.

В первый момент я ничего не почувствовал, а затем стало не до этого. Перед глазами всплыл прозрачный экран.

Поздравляем, на вас наложена печать силы!

Принадлежность – временно скрыта.

Характеристики – временно скрыты.

Интересный экранчик, почти невидимый, но стоит сфокусировать взгляд на любой точке или надписи, как она обретает чёткость и яркость. В самом верху шли кирпичики меню. Первым значилось «общая характеристика персонажа». Задержал взгляд на ней и представил, что кликаю мышью. Сработало! Экран перед глазами заметно вырос.



Имя – неизвестно.

Как это неизвестно?! Я ведь Олег. Уж это точно помню! А тут вдруг «неизвестно». Стоп! А кем я был в игре? Не Олегом же Ивановичем в мире эльфов и гномов. Хотя какие, к чертям кошачьим, эльфы и тем более гномы?! Скрилла утверждает, что «Эвриворлд» – объединение фэнтезийных миров и, следовательно, должны быть. Не верить ей, особенно после фокуса с печатью, нет оснований, но сам лично пока ни одного не видел. Но ладно, с именем разберёмся после, а пока смотрим дальше:

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 0.

Опыт – 0.

Репутация – 0.

Слава – 0.

Количество жизни – 0.

Количество манны – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 0.

Сила – 0.

Интеллект – 0.

Физический урон – 0.

Магический урон – 0.

Защита от физических атак – 0.

Защита от магии – 0.

Шанс критического удара – 0.

Свободных очков характеристик – 0.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения – отсутствуют.

Прочее:

Метка 1 (скрыта).

Печать силы. Принадлежность – временно скрыта. Характеристики – временно скрыты.

## Глава 2

Да, невесело. Практически всё по нулям. Но как? Насколько я знаю, игра должна начинаться с первого уровня и некоторые характеристики просто обязаны уже иметь хотя бы по единичке, а уж жизнь в любом случае превышать ноль. Поскольку сам всё равно не мог до чего-нибудь додуматься из-за полного отсутствия информации, спросил у Скриллы.

- Твой меч и доспехи дают немалый плюс некоторым характеристикам, - ответила она. - В том числе и к жизни. И ещё у них есть одна особенность. Полная привязка к хозяину. При смерти возрождаются вместе с тобой. Отнять невозможно. Только поэтому я сейчас разговариваю не с призраком.

- Но я снял, - с опаской посмотрел на лежащие невдалеке предметы.

- Неважно, всё равно связь остаётся.

Присмотрелся к мечу внимательней и почти сразу заметил место, куда нужно кликнуть, чтобы вызвать меню. Так и сделал.

Название - Меч светлого бога.

Класс - уникальный.

Характеристики:

+ 100 к силе.

+ 100 к интеллекту.

+ 100 к ловкости.

+ 100 к выносливости

+ 100 физический урон.

+ 100 магический урон.

- 20 % к весу при ношении.

- 50 % к весу во время боя.

Вероятность нанесения критического удара + 10 %.

Дополнительные характеристики:

Заточка – вечная.

Скорость выхватывания – мгновенно.

Безопасность – полная (невозможно случайно порезаться или что-либо испортить, ножны не требуются).

Маскировка – истинный класс предмета виден только обладателям «божественного зрения».

Сохранность – после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Ограничения:

Только для паладинов светлых богов.

Только для игроков не ниже сотого уровня.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения одного из светлых богов.

Ни фига себе вундервафля! Да с такой игрушкой можно прекрасно себя чувствовать и на низших уровнях. Хотя постой. Но ограничения однозначно говорят, что клинок не для меня. Рылом, так сказать, не вышел.

– Скрилла, тут написано, что меч только для сотого уровня и выше. Как же мне им пользоваться?

– Одна из особенностей: таких, как ты, для системы вообще не существует. Поэтому большая часть ограничений подобного рода на тебя не распространяется.

– Так это хорошо! – обрадовался я.

– Только не обольщайся раньше времени. Если классы теперь для тебя действительно не имеют абсолютно никакого значения, то уровни очень даже. Если предмет предназначен только для игроков начиная с сотого, то и ты в полную силу сможешь его использовать, лишь достигнув нужного. А пока самые крохи. И не думай, что с ростом уровня пропорционально станет расти и часть доступных тебе характеристик оружия. Даже достигнув девяносто девятого, сможешь воспользоваться едва ли половиной. Да и то в лучшем случае.

– Это был большой облом! – процитировал я «Сказку про Иванушку-дурачка и Царевну-лягушку». – Думал, если не Кузькину мать, то хотя бы вундервафлю получил и теперь смогу гонять к чертям кошачьим всех, кто ниже сотки, а оказалось просто хорошее оружие для игрока моего уровня, и не более того. А когда достигну нужной ступени, меч для меня станет не чем-то супер-пупер-особенным, а просто приятным и полезным бонусом.

– А ты как думал?! – усмехнулась красавица. – Окажись иначе, хозяева игры, админы, искины и те же боги обязательно вмешаются, каким бы редким явление ни было. А так – можешь пользоваться и имеешь какие-то шансы выжить. Хотя бы тут, раз уж там окончательно умер.

– Ладно, как-нибудь переживу, – согласился я. – Смотрим дальше, что там мне в наследство досталось?

Выбирать, собственно, было и не из чего. Доспехи и стеганка подростка. Начал, естественно, с первого. Уже привычно вызвал меню предмета (а ведь всего второй раз делаю, видимо, раньше действительно часто пользовался этой функцией, раз получается на автомате).

Название – Доспехи тёмного бога.

Класс – уникальный.

Характеристики:

+ 100 к силе.

+ 100 к интеллекту.

+ 100 к ловкости.

+ 100 к выносливости.

+ 100 защита от физического урона.

+ 100 защита от магического урона.

- 20 % к весу при ношении.

- 50 % к весу во время боя.

Вероятность получения критического удара минус 10 %.

Дополнительные характеристики:

Маскировка - истинный класс предмета виден только обладателям «божественного зрения».

Сохранность - после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Скрытые характеристики - временно недоступны.

Ограничения:

Только для паладинов тёмных богов и Тёмных властелинов.

Только для игроков не ниже сотого уровня.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения одного из тёмных богов.

Ну вот, ещё одна вундервафля. И опять только потенциальная. Постой, что-то тут не так. Ещё раз просмотрел характеристики брони. Нет, не то. А если сравнить их с такими же у меча? Прокрутил первые в голове. Почти всё идентично, словно у братьев близнецов. Вот! У него в ограничениях значится, что только для паладинов светлых богов, а у доспехов только для тёмных властелинов и паладинов тёмных же богов. Я хоть и не большой специалист по «Эвриворлду» (если и был таким, то не помню), но сильно подозреваю, что эти вещи плохо совместимы. Ещё один вопрос к Скрилле.

– Не то чтобы плохо, а вообще несовместимы, – ответила девушка. – Разве что по воле богов могут быть созданы уникальные исключения. Но на таких, как ты, это не распространяется. Тёмное – светлое, жизнь – смерть, маг – воин – ремесленник... Любое из направлений тебе теперь одинаково доступно. И любые возможности, имеющие ограничения по расам, тоже. Причём как по отдельности, так и вместе. Только советую не увлекаться и помнить пословицу про зайцев.

– То есть теоретически доступно всё, а на практике не поймаю ни одного, – догадался я.

– Нет, – возразила Скрилла. – Я имела в виду полный вариант этой пословицы.

– Какой? Никогда ни о чём подобном не слышал.

– За двумя зайцами погонишься, ни одного кабана не поймаешь.

– А. Понял. Примерно как у древних римлян со здоровым духом, который в здоровом теле в принципе бывает, но очень редко.

– Именно, – кивнула девушка. – Поэтому зайцев ты можешь наловить любое количество, но тогда точно останешься без кабана. Станешь и магом, и клириком, и паладином, и рыцарем, и вором, и Тёмным властелином, и много ещё кем, но в основном не выше десятого уровня.

– Да, Тёмный властелин третьего уровня – звучит гордо, – согласился я.

– Вот именно! Поэтому советую выбрать один основной класс и качать по максимуму исключительно его. Из остальных же классов поднять только некоторые нетипичные для основного способности и держать в качестве козырного туза в рукаве. Если ты станешь, например, паладином светлых богов с того уровня, то никто точно не станет ждать от тебя удара из арсенала Тёмного властелина, заклинания некроманта или невидимости вора.

С этим советом я был склонен согласиться. Но что-то в её словах меня всё-таки задело. Только что именно? Так, постой. Паладин и Тёмный властелин. Вот!

– То, что я смогу одновременно пользоваться светлым мечом и тёмными доспехами, несмотря на их серьёзные ограничения по классам, понятно, но как ими владел мой предыдущий персонаж?

– А кто тебе сказал, что он владел ими обоими? – почему-то усмехнулась Скрилла. – Может, это трофей, который ты не успел продать? Тут как раз на днях произошла эпическая битва сил света с силами тьмы. Свет, как водится (при поддержке администрации), победил, а один из тёмных богов был низвергнут в бездну или куда там отправляют уволенных небожителей. В общем, главное, что попутно немало уникальных предметов успело поменять владельцев.

– Постой, но ты совсем недавно утверждала, что вещи у меня сохранились только потому, что были намертво привязаны к персонажу, – вспомнил я. – А логика говорит, что эти оба к одному привязать никак нельзя. А трофей, он и есть только трофей.

– Логика – это сила, – пожала плечами девушка, показывая, что на самом деле она эту логику в грош не ставит. – Только в игре она иногда может быть несколько иной, чем в реальности. А уж души умерших, которые вместо придуманных ада и рая предпочитают оставаться в тоже придуманной, но куда более реальной виртуальной вселенной, вообще никакой логике не подчиняются.

– Даже если так, мне всё равно хотелось бы понять, – возразил ей.

– Теперь уже вряд ли узнаешь, разве что вспомнишь всё.

– Реально? – сразу с надеждой спросил у нее.



– Скорее всего нет. Во всяком случае, пока ни одному не удалось. Разве что некоторые обрывки и не более. А так – остаётся только гадать. Может, при обнулении персонажа произошёл сбой и вместо твоего доспеха тебе по какой-то причине достался трофейный (допустим, у него были схожие, но лучшие характеристики). Мало ли? Или ещё вариант, с чего ты решил, что был именно светлым? Вдруг, наоборот, доспех как раз твой, а меч трофейный? Или вообще ты тот бой не выиграл, а проиграл.

Мне такая идея почему-то не понравилась, и я спросил:

– Откуда тогда трофей? Они обычно достаются именно победителям. Традиция, знаешь ли, такая.

– Это как раз нетрудно объяснить, – отмахнулась Скрилла. – Представь. Эпическая битва добра со злом. Где-то на поле боя сошлись два паладина, светлый и тёмный. Светлый победил, проткнув своего противника мечом... И именно в этот критический момент тело тёмного, лежащее в капсуле полного совмещения с виртуалом, выбрало, чтобы умереть в реале. Чем тебе не вариант?

– Красивый, – признал я. – Тебе бы книжки писать.

– Спасибо, подумаю. И заметь, доспехи у тебя есть, меч есть, а шлем отсутствует. Может, тебе светлый клинок именно в незащищённую голову и воткнули? Более крепкую «привязку» к новому владельцу трудно придумать.

– Да уж, вариантов хоть отбавляй, – вынужден был признать я.

– И не стоит забывать о совершенно официально задокументированной правилами игры возможности, – продолжила Скрилла.

– Это о которой?

– Некоторые из богов имеют право персонально для понравившегося игрока отменить ограничения уникального предмета, сделав тот ещё более уникальным. Хотя я не припоминаю, чтобы боги этим правом вообще пользовались.

– Тогда бы это значилось в характеристиках, – предположил я.

– Вовсе не обязательно. Боги не любят вмешиваться (считай, работать), а ещё меньше им нравится афишировать свои деяния подобного рода, дабы не плодить попрошайек.

– Постой. Там были скрытые характеристики, – вспомнил я, – может, оно?

– Возможно, но я бы на твоём месте не особо на это рассчитывала. И потом, помощь богов – вещь довольно скользкая. Зачастую обходится слишком дорого. Вдруг на твоём персонаже давно какой-нибудь квест висит, который даже с уровнем сто плюс и уникальной экипировкой выполнить едва под силу? А ты о нём даже не подозреваешь. Что станешь делать, если вдруг придёт бог и спросит, почему не выполнил обещанное?

Да, тут Скрилла права, перспектива нарваться на незаконченный квест или любые другие обязательства своего прошлого персонажа не радует. Но с такого рода проблемами придётся разбираться по мере их поступления. Если вообще будут. Что толку сейчас переживать, если всё равно не вспомню?

### Глава 3

Решил закончить ревизию вещей и перевёл взгляд на стёганку. Она оказалась самой обыкновенной, пусть и хорошей.

Название – Поддоспешник.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Защита от удара (если один) + 2.

Защита от удара (совместно с любым видом доспехов) + 20.

Защита от магии + 5.

Комфорт + 10.

Комфорт – это хорошо. Теперь понятно, почему, находясь на жаре в телогрейке, чувствовал себя вполне нормально и даже не сразу заметил. Кстати, а как с остальной одеждой? Думаю, стоит проверить и её. Перевёл взгляд уже на себя в поисках интерфейса предметов.

Название – Штаны кожаные, обыкновенные.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Защита от удара + 2.

Защита от магии + 2.

Комфорт + 10.

Тоже неплохо! И опять же комфорт не на последнем месте. Для кожаных штанов на жаре более чем актуально. Возможно, нужно думать в первую очередь о боевых качествах, но дерутся минуты, а одежду носят всё остальное время бодрствования. Да и спать нередко приходится тоже в ней.

Что у меня ещё есть? Рубашка? Проверим заодно и её.

Название – Рубашка льняная, обыкновенная.

Класс – обычный.

Защита от магии + 5.

Комфорт + 10.

Однако любил комфорт мой персонаж. Спасибо ему за это. Хотя это именно я любил и именно мне спасибо. Сколько уже времени нахожусь на жаре в чёрных кожаных штанах и таких же сапогах и до сих пор даже не вспотел. Десятка комфорта не просто так в характеристики записана.

Стоп. А сапоги-то я и не проверил. Сказалась привычка современного горожанина даже у себя дома ходить в тапках, а уж за пределами квартиры обувь – обязательная и само собой разумеющаяся вещь. Так, что там у нас?

Название – Сапоги-скороходы, обыкновенные.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Скорость при ходьбе + 5.

Скорость при беге + 15.

Выносливость + 10.

Комфорт + 10.

Думаю, полезная штука. А вообще это всё, с чем я попал в новый мир, где мне теперь жить. Ни денег, ни замка с верным гарнизоном, ни княжества, ни эльфийских принцесс в постели, ни самой постели. Только то, что оказалось на мне.

– Ещё должна быть сумка-инвентарь, – напомнила наблюдающая за мной Скрилла. – Но я почему-то её у тебя не вижу.

– Не было никакой сумки, – заверил я девушку. – Только то, что на мне, больше ничего.

– Вообще-то это условное название, – стала объяснять она. – На самом деле нематериальный объект, имеющий внешний вид сумки, куда игроки складывают свои вещи, есть абсолютно у всех. Даже у привидений, хотя они туда ничего положить не способны. И я обычно вижу как саму сумку, так и её класс, а иногда и содержимое. У тебя же нет вообще ничего.

– Именно это я и имел в виду. У меня ничего подобного нет.

– Скорее всего есть, просто скрыта, – возразила девушка. – Поройся в настройках.

Я посмотрел. Кирпичик меню под названием «Скрытые предметы» наверняка то, что нужно. Кликнул его.

– Пространственный карман, это оно? – спросил у Скриллы.

– Не оно, а намного лучше.

– Тогда посмотрим, что у меня там.

Название – Пространственный карман властелина драконов.

Текущий статус – пустой.

Класс – уникальный.

Количество объектов – неограниченно.

Масса – неограниченно.

Объем – неограниченно.

Выпадение предметов при смерти персонажа – 0.

Дополнительные характеристики:

Полная привязка к владельцу.

Полная невидимость.

Отсутствие течения времени внутри.

Ограничение – только для архимагов.

Может, мне и показалось. Но вроде бы Скрилла на какое-то мгновение удивилась. Нет, не показалось, девушка сама призналась:

– Не знала, что такие вообще бывают.

– А как на этот раз с ограничениями? – задал куда более актуальный вопрос.

– Архимаг, само собой разумеется, имеет уровень значительно выше сотни. Они вообще НПСы, а не игроки. Но раз никто не счёл нужным прописать этот факт официально, то можешь пользоваться без каких-либо ограничений.

– Ну вот, хоть одна настоящая вундервафля, – обрадовался я. – Правда, по голове такой никого не ударишь, только поможет не быть обобраным до нитки. Но всё равно хорошо.

– Дам тебе один совет, – серьёзно заговорила Скрилла. – Больше никому этот карман не показывай. Вообще. И не говори о нём. Ни слова. Мало того, при первой возможности купи себе нубскую сумку второго – максимум третьего уровня и таскай там всякий хлам.

– Для чего? – не понял я.

– Чтобы ни у кого даже и мысли не возникло, будто у тебя имеется что-то уникальное. Невидимость – уже признак.

– А сумка, полная мусора, не признак? – спросил я. – По-моему, как раз причина для подозрений.

– Ничего подобного. Самое обычное дело. Многие свободные ячейки в сумках заполняют ветками, камнями, старыми рваными носками...

– Для чего? – откровенно удивился я.

– Чтобы в случае смерти обезопасить своё имущество. Если суждено выпасть какому-нибудь предмету, то с одинаковым успехом это может быть и ценная вещь, и откровенный мусор. Вот почему в этом смысле выделяться на фоне остальных точно не будешь.

– Ладно, объяснения понятны, но мне-то зачем? Ведь у кармана полная привязка. Ни отобрать, ни внутрь залезть всё равно никто не сможет.

– Не сможет, – согласилась девушка. – Только это не отобьёт охоту достаточному количеству желающих попробовать. Многие обладатели высоких статусов и уровней начинают считать, будто общие правила на них не распространяются. В общем-то они правы, так и есть, но не в данном случае. Однако всё равно некоторые будут пытаться, и на тебя начнётся настоящая охота.

– Хорошо, учту и поступлю, как ты советуешь, – согласился я.

– Ладно, нам пора прощаться, – вдруг заторопилась Скрилла. – И так слишком долго на одном месте засиделась. Нехарактерно такое для меня, а следовательно, может привлечь ненужное внимание. Так что ещё пара советов – и прощай.

– У меня как раз только начали появляться вопросы, – попытался задержать её.

– Некогда! Начнём с прокачки персонажа. Система таких, как ты, игнорирует, поэтому вероятность получения не то чтобы уникального, а вообще хоть какого-то квеста близка к нулю. Качаться придётся исключительно самому, собирая очки буквально по крупицам. Долго, нудно, но ничего не поделаешь, это для других игра, а для тебя теперь жизнь.

– Жаль, – только и сказал я.

Скрилла лишь пожала плечами.

– Видишь тропинку? Она ведёт к найденной лесной тропе, даже скорее дороге. Направо пойдёшь – ближайший светлый город, налево – зона прокачки для новичков. Как раз для тебя. Хотя знаешь, один квест и я могу тебе поручить...

Поздравляем, вы получили новое задание.

Цель задания – неизвестно.

Награда – неизвестно.

Принять? Да/Нет

Предположил, что невыполнение неизвестного задания никаких штрафов за собой не понесёт, и нажал на «Да». Была надежда, что секретность снимется сразу после принятия, но ничего такого не произошло.

– Почему скрытое? – обратился к Скрилле.



- За такие всегда бывает больше очков, - ответила она. - Сложное тебе давать сейчас бессмысленно, а от простого толку мало. Но так получишь хоть что-то.

- И как я узнаю, что мне делать?

- Не беспокойся, обязательно узнаешь. И всё, мне пора.

- Постой, Скрилла! Можно задать хотя бы один вопрос?

- Можно.

- Кто ты вообще, откуда так много знаешь и почему мне помогаешь?

- Это было три вопроса, - усмехнулась девушка. - Ответы узнаешь, когда выполнишь квест.

Мне осталось только развести руками, признавая, что хотел схитрить.

- И да, чуть не забыла, - остановилась она, хотя уже сделала первый шаг с поляны. - Тебе нравится это место?

- Да, - ответил, хотя и не понял, к чему клонит девушка.

- Тогда дарю.

- Как понять даришь...

Дальше договорить не успел. Перед глазами всплыло окно меню:

Поздравляем, вы получили подарок.

Название - Тихая гавань.

Класс - уникальный.

Место, в котором вам ничего не угрожает и куда никто не сможет попасть без вашего разрешения.

Рекомендация 1 – привязать точку возрождения.

Рекомендация 2 – привязать выход портала.

Сказать «спасибо» я не успел. Когда оторвал взгляд от интерфейса, незнакомки уже не было. Исчезла с поляны так же незаметно, как и появилась. И ведь действительно незнакомка, ничего, кроме имени, о ней не знаю. И кстати, сам вообще не представился, а она даже не стала спрашивать.

В одном можно не сомневаться. Не простая девушка эта Скрилла. Очень не простая. И подарки у неё тоже непростые. Думаю, уникальный класс нужно понимать самым буквальным образом. Кстати, что там было в рекомендациях? Портала у меня точно нет (надеюсь, пока). С точкой возрождения же – идея, несомненно, здравая. Не откладывая в долгий ящик, вызвал меню и поставил галочку в нужном месте.

Внимание! Новая точка возрождения принята. Теперь, где бы вы ни умерли, возродитесь именно тут.

Вот и хорошо. Осталось решить, что делать дальше? Ну, во-первых, раз тут мирная зона, доспехи надевать не будем. Нечего к себе лишнее внимание привлекать. Их и ещё меч в пространственный карман. Вещи исчезли, а на интерфейсе объекта загорелась цифра «3». Выходит, многокомпонентная броня им воспринимается как единое целое, а не отдельные части, из которых состоит. Но почему три, а не два? Или я что-то пропустил. Ладно, потом разберусь.

Осмотрел себя, насколько это можно сделать без зеркала. Неплохо бы и штаны с сапогами сменить. Не гармонируют они с простой льняной рубахой. Но, увы, не на что. И ещё, странно как-то. Доспех ведь, по сути, неполный. Ни голова, ни ноги не прикрыты. Где всё это и было ли оно у моего персонажа?

Дальше оставаться на поляне и ждать неизвестно чего не имело смысла. К тому же начали давать о себе знать голод и жажда. Им-то что нужно в виртуальном мире? Однако донимают они меня пока не настолько, чтобы пить прямо из ручья. Всё равно спустился к воде и ещё раз сполоснул лицо, а заодно и голову. Ну что ж, пора знакомится с «Эвриворлдом».

## Глава 4

Лесная тропинка выглядела столь же реалистично, как и поляна до этого. Сколько ни пытался высмотреть хоть что-нибудь ненатуральное, не получалось. Деревья, звуки птиц, запахи... Складывалось впечатление, что идёшь по лесу в средней полосе России или какой-нибудь из республик СССР. Ну, или в остальной Европе, где ещё леса не повырубали. Хотя вряд ли, там уже скорее либо парки, либо плантации, высаженные под линейку.

Не знаю, что тому виной, пресловутые сапоги-скороходы, дающие плюс пять к скорости при ходьбе (узнать бы, сколько это в нормальных, человеческих километрах в час?), или просто от моей поляны до основной тропы всего ничего, но скоро я вышел именно туда. Тут уже ждали. Как говорится, трое из леса. Вообще-то даже шестеро. Но в первый момент я обратил внимание совсем на другое. Стоило задержать взгляд на голове любого, как над ним выскакивала прозрачная, но при этом отчётливо видимая табличка с именем, классом и уровнем.

Имя – Мафия Бессмертна (игрок).

Раса – человек.

Класс – громила.

Уровень – 10.

Это надо же себе такой ник выбрать. Зато внешность полностью соответствует классу. Что там дальше?

Имя – Росарио Агро (игрок).

Раса – человек.

Класс – вышибала.

Уровень – 8.

А этот у нас, оказывается, поклонник классических фильмов? Вышибала, кстати, смотрится почти так же внушительно, как и громила. Или это не только от класса, но ещё и от уровня зависит. То есть не вышла рылом восьмёрка, тягаться с десяткой? Других подробно рассматривать не стал, лишь убедился, что, кроме этих двух, остальные шестёрки и ниже. И так прекрасно видно, передо мной гопники обыкновенные. Хотя мимо имени Шланг Который Живёт На Крыше пройти трудно. Вот где фантазия у человека!

– Чего уставился? – прервал мои размышления громила. – Плати за проход и проваливай.

– Это наша дорога, – добавила одна из шестёрок.

– Кстати, безымянный, это не тебя на днях грохнули? – заржал Росарио Агро.

Смех поддержала вся компания, причём были явно искренни. Я только сейчас понял, что забыл прояснить вопрос с собственным игровым именем. Вот только что тут смешного?

В любом случае действительно гопники. И ждут они не конкретно меня, а вообще любого, идущего этим путём. Что, Скрилла говорила, находится в той стороне? Зона прокачки для новичков? Вот именно таких и ждут с добычей. Хорошо устроились. Только куда стража смотрит? Должна же она быть совсем рядом с безопасным светлым городом.

- И почём нынче проход? - всё же спросил я.

- Один золотой! - заявил громила.

- Странно, обычно просят серебряный, - сказал ему наугад.

Вообще-то у меня нет ни золота, ни серебра. Мало того, уже прекрасно понял, чем в итоге всё закончится, поэтому болтал просто так. Ну и в расчёте на получение хоть какой-то информации.

- Мы тебе не обычные, - отсмеявшись, заметил вышибала.

- Ещё бы! - решил поддержать его. - Таких имён мне пока видеть не доводилось. Кстати, почему ты взял не полное, а всего лишь сокращённый вариант?

- Какое ещё полное? - не понял оппонент.

- Росарио Агро Ещё Никто Не Называл Беременным, - охотно процитировал в ответ. - Кстати, Росарио - от слова «роза». Подозреваю, это и есть твоё настоящее имя. То есть в реале ты женщина, причём некрасивая и толстая. Иначе вышибалу себе персонажем не выбрала бы.

- Да я тебя сейчас...

- Стой, Рос! - прервал его громила, который, по всей видимости, был главарём этой банды. - За дерзость мы с него возьмём не один, а два золотых. Для начала.

- Должен вас разочаровать, - усмехнулся я в ответ. - Нет у меня денег. Ни рублей, ни юаней, ни долларов с еврами, ни золотых, хоть двух, хоть одного. Вообще ничего.

- Тогда вместо обычной трети лута половину.

- И тут полный облом, никакого лута.

- Ну, тогда сам виноват, придётся отрабатывать.

Вот оно у них как. Всё поставлено на поток и рассчитано. И расценки точные есть. Мой вопрос, куда смотрят власти, становился ещё более актуальным. Ведь я не игрок, который отключился и до свидания. Мне в этом мире жить. Вот именно, а веду себя словно игрок, причем начинающий, желающий всё испытать, в том числе и смерть персонажа.

- И как вы себе это представляете? - спросил про предложение отработать.

- Очень просто. Будем тебя убивать до тех пор, пока кто-нибудь из нас не поднимется на один уровень. Обычно мы так не делаем, но за наглость необходимо платить и за базар нужно отвечать.

Не откладывая в долгий ящик, одна из шестёрок сделала шаг в мою сторону и замахнулась увесистой дубиной. Давно ждал чего-то подобного, но всё равно не успел среагировать.

Внимание, вы получили критический удар.

Травка зеленеет, солнышко блестит...

Только теперь я точно помнил, что было до этого и по какой причине тут очутился. Совет с привязкой места возрождения оказался более чем правильным. Оставался другой вопрос: что, мне сидеть теперь на своей поляне-убежище и дожидаться, пока гопникам надоест грабить прохожих? Или попробовать ещё раз?

В одном можно не сомневаться: по-хорошему договориться точно не получится. Драться же, насколько я себе представляю правила игры, вообще не имеет никакого смысла. У игрока первого уровня нет никаких шансов против пятёрки-шестёрки, не говоря уже о десятке. У меня же с моим нулём - тем более. Это потом разница в десяток уровней перестаёт иметь такое непреодолимое значение, а сейчас, в самом начале, ничего и никак нельзя сделать. Вот если бы мне вместо таких супердоспехов и меча досталось что-нибудь попроще, но такое, которое можно использовать на полную мощность, а так толку от них, как от...

Но если вспомнить слова Скриллы, я жив исключительно благодаря этим артефактам. Так что пускай будут. Узнать бы, сколько они дают к характеристикам. А то там всё по нулям, в том числе и жизнь. То, что её мало, и так понятно. То, что я отбросил копыта от первого же удара, – лучшее тому подтверждение.

Кстати, о жизни. А не уменьшилась ли она у меня в связи со смертью? Посмотрел в меню. Нет. Как и прежде, всё по нулям. Вот и ладно, а то отрицательные величины тоже бывают. Набежит ещё долг в минус сто-пятьсот, как его потом отдавать? Понятно, что такого не должно быть, но попробуй угадай, что с такими, как я, может, а чего нет.

Ещё немного поразмышляв, решил повторить попытку, но уже будучи во всеоружии. Стёганка, доспех, меч. Фуфайка, она и есть фуфайка, с её надеванием проблем не возникло, а то, что вместо нормальных пуговиц – завязки, погоды не делает. Хуже другое: на локтях, плечах и ещё в некоторых местах торчали точно такие же шнурки. У меня возникли серьёзные подозрения, что это там вовсе не для красоты, а с целью крепления частей доспеха.

И как я в одиночку всё это на себя цеплять буду? Не перестарались ли создатели игры с реалистичностью? Неужели все игроки вот так танцуют с бубнами вокруг своей экипировки перед каждой дракой? Не верю! Даже если у кого слуги и оруженосцы имеются, всё равно не верю. Раз-другой, может, и интересно, но потом точно надоест.

Единственное, что получилось натянуть на себя почти без проблем, – кольчуга. А остальное? Прикинув так и эдак, даже подумал, не снять ли мне фуфайку и не привязать ли то, что надо, когда она лежит на траве, и потом надеть всё вместе? Но сразу забраковал как неосуществимое. Локти там или плечи, может, таким оригинальным образом прицепить и получится, даже скорее всего, но полный доспех, да ещё и с кольчугой, точно хрен.

Вся логика и здравый смысл в один голос утверждали, что такое не может быть нормой. Я явно чего-то не учёл. Разглядывая доспехи, к разгадке точно не приблизишься, и я полез в их настройки. Ковыряться там какое-то время, пока не обнаружил нужную мне строчку:

Одевание-снятие – авто-ручное.

Галочка стояла именно на ручном. Чего и следовало ожидать. Перенёс её на автоматику, после чего попробовал ещё раз. Совсем другое дело! Стоило поднести налокотник к локтю, и он оказался на своём месте. Соответствующие шнурки стёганки не завязались у меня на глазах, словно змеи, а в какое-то неуловимое мгновение сменили свое положение из развязанного на завязанное. Плечи, поручи, кираса... Всё становилось на свои законные места, стоило только поднести. И, похоже, последовательность автоматику не интересовала. То есть как раз для игроков вроде меня, которые доспехи только в кино или на картинках видели и точно не представляют, как большую часть этого железа на себя цеплять.

Полностью облачившись, остался с мечом в руках. То, что его характеристики позволяют обходиться без ножен, вовсе не означает, будто вот так всё время таскать предмет очень удобно. А если положить обратно в пространственный карман, то можно и не успеть достать. Ещё раз осмотрел себя и с левого бока обнаружил на ремне кожаную петлю с металлическим кольцом. Непростое колечко. Явно выкованное с любовью, а потом ещё покрытое чеканкой. Немало нужно труда вложить, чтобы в итоге получить такое изделие из воронёной стали...

Постой! Какой, к чертям кошачьим, труд?! Ведь это игра. Но, с другой стороны, если не кузнец, то художник всё равно старался, а значит, колечко по-любому не простое.

Пока голова была забита посторонними мыслями, руки сами сунули меч в это кольцо. Привычным движением, между прочим. То есть тело само вспомнило, что раньше проделывало многократно. Вот только таскать на поясе ничем не прикрытое лезвие клинка бритвенной остроты, которое без особых усилий легко перерезает довольно толстые вески (специально проверил), как-то боязно. Но ничего не поделаешь, придётся поверить характеристикам оружия, говорящим, что оно в этом смысле абсолютно безопасное.

Что-то я опять забыл. Характеристики... Именно! Обратил внимание, что колечко необычное, а характеристики проверить не подумал. Достаточно того, что я его в прошлый раз за часть доспехов принял. Вынул меч и ещё раз осмотрел



заинтересовавший меня предмет. Когда взгляд скользнул по одной из завитушек орнамента, всплыл значок меню.

Название – Кольцо-ножны.

Класс – редкий.

+ 10 к заточке меча.

- 10 к весу меча.

На 50 % увеличивается скорость выхватывания меча.

На 50 % снижение вероятности выпадения оружия после смерти.

Безопасность – оружие, вставленное в кольцо, не наносит случайных порезов и не портит одежду.

Ограничения – только вместе с доспехами Тёмного властелина.

Вот мне интересно, есть ли в мире «Эвриворлда» бог, отвечающий за глупые шутки? Очень похоже на подарок от него. Колечко действительно редкое, непростое и полезное. Только у моего меча все перечисленные параметры и так выше сами по себе. То есть использовать его могу исключительно как ножны и не более. Может, найти себе простое железное, а это продать? Наверняка ведь не из дешёвых, а у меня в кармане ни копейки.

Или не стоит? Деньги и другими способами добыть можно, а редкие предметы на то и называются редкими. И ещё. Возможно, Скрилла права и я, вернее, мой персонаж действительно раньше был тёмным, а светлый меч всего лишь трофей. И кольцо, получается, уже от моего собственного клинка, который был попроще.

Нет, лучше оставлю. Тем более стоит подумать об оружии не столь грандиозных характеристик, но и без ограничений по уровню, чтобы я смог пользоваться

всеми его возможностями в полной мере. Вот тогда-то ножны-кольца и пригодятся.

Ну, вроде всё, можно идти.

Нет, не всё. Не оставляет ощущение, словно я что-то забыл. Только пойдя угадай, что именно? Как там меня назвал один из гоп-компании? Безымянный? Точно! Не стоит привлекать к себе лишнее внимание ещё и этим. Особенно если данный факт вызывает нездоровый смех, отчего запоминается ещё лучше. Так что подумаем о том, как тут обзавестись именем? Открыл меню и просто ткнул в надпись, гласящую, что имени у меня нет.

Имя персонажа не выбрано.

Желаете выбрать? Да/Нет

Мы, конечно же, желаем. Нажал на «Да». Сразу же появилось окошко с мигающим курсором. Уже хорошо. Только где клавиатура? С ней будет ещё лучше. Стоило немного присмотреться, как быстро обнаружил две пиктограммы, одну со стилизованным микрофоном, другую с клавишей. Значит, можно вместо написания просто диктовать, но этого нам пока не надо. Нажал на значок клавиатуры и задумался.

А какое имя, собственно, выбрать? Не Олегом же Ивановичем быть в этом мире? Почему нет? Нет, и всё тут. Не хочу.

Как меня эти называли? Безымянный? Хорошее имя, красивое, мне нравится. Руки так и чешутся вбить. Но тоже нет. Не просто же так гопники ржали. Смех без причины – он, конечно, признак дурачины, но и старые пословицы всегда стары, однако не всегда верны. Причина-то наверняка есть, просто я её не знаю. И кто после этого дурак? Не будем отвечать на риторические вопросы, тем более что и догадаться нетрудно.

Может, какой-нибудь из своих сетевых ников выбрать? Многие игроки именно так и делают. Моим последним был Князь Олег. Красиво, благозвучно, благодаря

настоящему имени воспринимается своим и вполне подходит для игрового мира, но ассоциации вызывает не самые приятные. Я ведь не просто так его выбрал. Познакомился в Интернете с Княгиней Ольгой, вот и сварганил на скорую руку. Позже девушка оказалась далеко не столь хорошей, какой себя представляла широкой публике. Единственное, что она умела делать на отлично, – это работать с фотошопом. Вот где талант! Фотографии, которые она выкладывала в Сети, были действительно её, ошибиться невозможно, но при этом гадкий утёнок куда больше похож на лебедя, чем оригинал на те фотки. И вообще, по жизни она не Ольгой была, а Жанной, только ник Жанна Д’Арк уже был сильно засвечен и она просто взяла следующий.

Совсем не о том я сейчас думаю. Князь Олег не подходит, и ладно, а причины – дело десятое. Другой мой ник Мышонок Кю годился еще меньше. Не похож я в этих доспехах на мышонка. А если? Нет, этот тоже не пригоден. Может, что из детства выбрать? Во дворе меня называли Индеец Джо и Полковник Тим. С первым история из ещё дошкольного детства, мне костюм новогодний сшили, а я в нём во двор выбежал, с тех пор и прилипло. Тим – за то, что носил кепку с такой надписью, а за что полковник – понятия не имею.

Опять меня на воспоминания потянуло. Ладно, Индейца Джо с Полковником отбросим и попробуем просто Тим.

Имя Тим уже занято.

Предлагаем Тим 6821.

Или попробуйте другой вариант.

Не очень-то и хотелось. А быть шесть тысяч восемьсот двадцать первым Тимом в этом мире – тем более. Тим, Тим, Тим, Тим, Тимур, Тимофей... Нет, эти наверняка тоже заняты, да и не нравятся. К тому же Тимуру команда нужна, а я по складу характера скорее одиночка. Зато теперь понимаю, почему у тех придурков с маленькой лесной дороги такие имена. Мафия Бессмертна, Росарио Агро, Шланг Который Живёт На Крыше, Дикий Вепрь 3948... В «Эвриворлд» играет весь мир, и большинство нормальных имён давно заняты, а повторяться не разрешают. Вот народ и выкручивается как может.

Не хотелось бы, но и мне придётся брать что-то длинное (цифры нравятся ещё меньше). Перебрал в уме несколько фраз из песен, книг и фильмов, после чего, недолго думая, вбил:

Странник Пришедший Из Далека.

Имя не занято.

Хотите закрепить за собой? Да/Нет

Ну что ж, буду Странником, решил я, кликая «Да».

Теперь точно можно идти.

## Глава 5

На этот раз я по сторонам особо не заглядывался и качеством виртуального мира не восхищался, поэтому до основной дороги дошёл куда быстрее. А ведь на мне теперь и доспехи. В их параметрах вроде бы и значилось минус к весу, но одно дело – это прочитать, и совсем другое – ощутить на себе. И потом, не такой уж и большой тот минус при простом ношении, основной в бою.

Присутствовала некоторая надежда, что, пока я возился с доспехами, а потом выбирал имя, гопники ушли по своим, несомненно, важным делам. Ведь они явно не эти, как их, ну, которые ненастоящие персонажи, а живые игроки, которые не могут всё время в одном месте торчать. Но нет, все тут.

– О! Безымянный лут принёс, – крикнул тот, который меня убил при первой встрече. – А говорил, что нету. Врать нехорошо. И ты мне, кстати, должен.

– Когда это я успел задолжать?

– За твоё убийство вместо начисления опыта аж целых пять очков штрафа наложили, представляешь? Вы убили игрока несравненно меньшего уровня, чем у вас, и прочая лабуда. Даже не подозревал, что такое бывает.

– Постой, Шланг, – прервал изливания сообщника Росарио Агро. – Он уже не безымянный. Странник Пришедший Из Далека. Пижон! А ещё над моим именем вздумал насмеяться, хотя у самого оно длиннее, чем член у тролля.

– И это вовсе не лут, а крафт, – подвёл итог главарь. – Нам сегодня определённо везёт. Богатенький Буратино попался. Вы только гляньте, после первой неудачной попытки бросился закупаться многоуровневыми доспехами, даже не подумав, что толку от них будет ноль. То есть в полном соответствии с его уровнем.

– Но ведь у крафта нет ограничений на уровни, на то он и крафт, – заметил один из бандитов.

– Не совсем. Крафтовые вещи тоже разными бывают. Хозяевам игры выгодно, чтобы богатые игроки покупали каждый раз что-то новое, поэтому и не выпускают ничего универсального. Только с пятидесятого уровня исчезают все ограничения. Уж я-то знаю, одного перса как раз до полтинника и прокачал. Так что перед нами богатенький мальчик, который закупился, не подумав, и теперь не сможет использовать по полной свои дорогие игрушки.

– И имя целиком скрыть наверняка недёшево стоит, – поделился своим мнением Росарио Агро. – Вон, только когда понял, как лажанулся, отозвал.

Ну вот, опять я что-то не то с именем сделал. Только знать бы, в чём именно ошибся на этот раз. Слишком длинное выбрал или есть другие нюансы? Информация идёт уже только потому, что гопники между собой болтают, а конкретики никакой. В любом случае стоит по возможности потянуть время, вдруг что ещё интересное узнаю.

– Это не крафт, а подарок Безымянного, – ляпнул я наугад.

Попал, только не совсем туда, куда целился. Бандиты дружно заржали. И что, спрашивается, за реакция на одно только упоминание этого имени? Нет, правильно сделал, его не выбрав. Хотя и было желание.

– Ну да, специально для игрока нулевого уровня поверженный бог вернулся из бездны, одарил плюшками и сразу обратно, пока админы не застукали, – начал насмехаться громила. – Чтоб ты знал, совсем твой Безымянный зарвался, и хозяева игры его стёрли с концами. А те, у кого ещё остались неиспользованные свитки с именем, могут теперь ими подтереться.

– А многих ли ты с нулевым уровнем видел? – спросил я в ответ. – Вдруг мы с богами на «ты»? Уровневый бонус такой.

Те опять заржали.

– Ты ещё забыл сказать, что богиня удачи Скрилла тебе покровительствует.

– А она богиня? Спасибо, не знал. Покровительствует или нет, сказать не берусь, но печать поставила, советов надавала, подарков надарила и квест дала.

– Веселый ты парень, Странник, – сказал мафиози, когда отсмеялся. – Развлёк нас по полной программе. Тебе бы со всякими Петросьянами на пару работать. И с богами на «ты», и сама Скрилла у тебя чуть ли ни на побегушках... В общем, пропустили бы мы тебя бесплатно, если бы не хамил вначале, а теперь уже поздно, за базар нужно отвечать. Ничего личного, исключительно бизнес.

– Все так говорят, – возразил я, но меня уже никто не собирался слушать.

– Сначала хватаем его аккуратно и только потом бьём, – начал раздавать команды главарь. – Читал на одном форуме, что если сначала взяться рукой за крафтовый предмет, а потом нанести критический удар, вещь остаётся в руках у победителя.

– А сам пробовал? – с недоверием спросил Дикий Вепрь.

– Нет. Сколько играю, но такие придурки с крафтом несоответствующего уровня пока не попадались.

Меня начали обходить со всех сторон. Не стал дожидаться, пока гопники проверят форумную информацию. Выхватил меч, намереваясь одновременно нанести удар. В жизни никогда не доводилось делать ничего подобного, а в кино

это смотрится одним красивым плавным движением. Вот и решил попробовать, вдруг получится? В конце концов, у игры должно быть больше сходства именно с придуманными мирами из фильмов, а не с реальностью.

Только я не учёл того факта, что в характеристиках оружия слово «мгновенно» следует понимать исключительно буквально. Только начал думать о действии, которое собираюсь совершить, а правая рука уже вытянута в сторону противника, рукоять меча зажата в ладони, а конец воткнут в горло неудачника. Не повезло опять прописавшемуся на крыше Шлангу.

Внимание!

Вы нанесли урон, составляющий более половины жизни игрока, чей уровень многократно превосходит ваш. Поздравляем. Вы получаете очков опыта ровно столько, сколько составляет разница в ваших уровнях.

Опыт - 6 (10)

И вслед за ним ещё одно:

Внимание, вы получили новое умение.

Мечник (ученик мечника).

Уровень 1 (5).

Приятный сюрприз. Вот только не сообщения читать нужно, а драться, тогда, возможно, и ещё какой бонус перепадёт. Успел подумать, что нужно было бить громилу, у которого десятка, тогда и уровень бы получил, как Шланг, не обращая внимания на меч у себя в горле, ударил меня назад своей дубиной.

Внимание, вы получили критический удар.

Травка зеленеет...

К чертям кошачьим травку. И так ясно, что убили и опять возродился на своей поляне под дубом. Лучше почитаем, что там у меня в характеристиках, раз тут ничего не угрожает.

Внимание! Вы умерли. С вас снимается половина очков опыта, полученных в последней схватке.

Текущее количество:

Опыт - 3 (10)

Ага, как будто у меня есть что-то полученное до этого. От нуля не очень-то и отнимешь. С тройкой понятно, это всё, что осталось от шестёрки, подаренной за Шланга. А десятка в скобках? По логике именно столько нужно собрать для перехода на следующий уровень. Не так уж и много, но могло бы быть и меньше. Например, единица. А что? Ноль, он наверняка явление редкое, стоит поощрять таких игроков, как я. Ведь обычно десятка нужна, чтобы достичь второго. Ну да ладно.

Теперь вопрос, что делать дальше? Хотя ответ, в общем-то, очевиден: пробовать опять до тех пор, пока одной из сторон не надоест. Тем более что на этом ещё и какие-то очки опыта заработать можно. Глядишь, так и уровень подниму. Хватит того, что эта гоп-компания мой нулевой видела. Зачем перед всем «Эвриворлдом» светить.

Постой, а это что? То ли только сейчас появилось, то ли всё время было, просто я не заметил. В уголке меню мигала выделенная другим цветом надпись:



У вас одно непрочитанное личное сообщение.

Посмотрим, что у нас там и от кого? Кликнул и сразу увидел имя отправителя. Шланг Который Живёт На Крыше. О содержимом можно очень легко догадаться, но я всё же открыл. Так и оказалось:

Ну, ты, Урод, пришедший издалека! В следующий раз точно так легко не сбежишь. Обязательно поймаем.

Отвечать я, естественно, не стал. Слишком много чести всяким шлангам. Хотя перед самым боем можно что-нибудь и послать, вдруг отвлечётся. Или не стоит, я и сам в таком случае отвлекусь, причём куда больше.

Пройдя немного по тропе, решил попробовать сломать сценарий. А что, если зайти им в тыл? Как это сделать? Да очень просто, например, обойдя по лесу. Правда, в таком случае можно вообще миновать гопников и не выходить на дорогу. Главный вопрос: почему эта мысль пришла мне в голову только сейчас? То есть после второй смерти, а не сразу. Начинаю мыслить стереотипами игры и не додумываюсь до естественных решений? Вроде бы рановато ещё, особенно учитывая, что ничего из предыдущего опыта не помню. Или помню, но на подсознательном уровне? Нужно будет обдумать это когда-нибудь при благоприятных обстоятельствах, желательно поднакопив побольше опыта и сведений. Однако в любом случае попробовать срезать крюк нужно обязательно.

Стоило мне шагнуть с тропы, как перед глазами появилось окно меню:

Внимание, вы получили новое умение.

Следопыт (ученик следопыта).

Уровень 1 (5).

Уже хорошо, а то я испугался, что там вообще ходить нельзя. Но, выходит, по лесу вне тропинок можно перемещаться только следопытам, а остальным не положено. И в учениках мне прозябать как минимум пять уровней. Знать бы, чем это грозит. Ну да ладно, главное, что можно и разрешение вместе с нужным умением даётся на автомате, остальное – ерунда.

О том, что означает гордое звание ученика следопыта, я узнал сразу, как только сделал следующий шаг. Под ногами громко хрустнула ветка. За ней ещё одна и ещё. Да что это такое?! Или ученику следопыта самого низкого уровня иначе перемещаться не полагается? Попробовал ступать аккуратно, каждый раз внимательно осматривая, куда ставлю ногу. Получилось! Только мне что, так и идти? Хотя с другой стороны, спешить совершенно некуда. Всё по сценарию песенки из детского фильма про нормальных героев, которые ходят исключительно в обход, а это всегда далеко и долго.

Внимание, вам удалось сделать пять тихих шагов. Получаете следующий уровень умения.

Следопыт (ученик следопыта).

Уровень 2 (5).

Первым делом проверил, что мне это даёт. Теперь ветки громко хрустели при каждом втором шаге. И что самое главное, для тихой ходьбы требовалось куда меньше внимания и усилий. После десятка шагов получил третий уровень, а после ещё двадцати – четвёртый. Соответственно и ветки под ногами теперь могли ломаться не чаще, чем при каждом четвёртом шаге.

Однако я увлёкся. Хоть и сделал приличный крюк, но сюрприза не получилось. Вернее, как раз получился, но именно для меня. Гоп-компания в полном составе уже ждала на новом месте.

– Ну что, Придурок Пришедший Из Далека, надумал обойти нас по лесу? – усмехнулся главарь. – Ты хоть представляешь, как далеко разлетается звук от поломанных веток у игроков с не прокачанным следопытом? Если идти и орать

матерные частушки, и то получится менее заметно.

Значит, облажался. Но виду подавать не стоит.

– Не знал, что вам нравится именно это направление классической музыки, – ответил я. – Но, увы, ничего не могу поделать, моих вокальных данных точно не хватит для удовлетворения вашего, несомненно, высокого вкуса.

Нёс откровенную чушь, не задумываясь, о чём именно говорю. Разве что специально выбирал слова чуть сложнее среднего уровня. Конечно, ещё не факт, что мои противники и по жизни гопники. Может, совсем наоборот, слабые и трусливые, компенсирующие свои недостатки и неудачи в реальной жизни «крутостью» в игре. И потом, начитанными бывают не только откровенные «ботаники», но и их противоположности. Только последние предпочитают это скрывать, особенно выходя на лесную дорогу или в тёмный переулок.

В любом случае целью моей речи было не поставить оппонентов в тупик своим интеллектуальным превосходством, а лишь выиграть немного времени, чтобы нанести удар первым. В том, что меч выскакивает действительно мгновенно, я уже успел убедиться. Теперь нужно этим воспользоваться с максимальной для себя пользой.

– Эй ты, урод! – не выдержал Шланг. – Будешь петь то, что именно мы тебе прикажем, и тем голосом, которым захотим. Этим, как его, ну, которому яйца отрезают. Вспомнил! Обрезанием и называется.

– Вообще-то их кастратами называют, – поправил эрудита я. – Странно, что ты забыл эту часть собственной биографии.

Шланг из рода Карлсонов в их компании был самым нервным. И глупым. Спровоцировать такого ничего не стоит. Заранее готовился к ответным действиям с его стороны и нанёс упреждающий удар. Причём, как и планировал, не по набросившемуся на меня бандиту, а по главарю. Два сообщения всплыли практически одновременно, но моё всё же на долю секунды раньше:

Поздравляем! Вы нанесли критический удар многократно превосходящему вас противнику. Вы получаете трёхкратную разницу очков опыта.

Опыт + 30.

Поздравляем. Вы получили следующий уровень 1.

Поздравляем. Вы получили следующий уровень 2.

Поздравляем, вы получаете пять уровней умения Мечник (ученик мечника).

Текущий уровень:

Мечник 1.

Опыт 13 (20).

Неиспользованных очков характеристик – 3.

Следом всплыла другая, куда более короткая табличка:

Внимание. Вы получили критический удар.

Глава 6

К чертям кошачьим травку!

Смотрим, что там съели штрафы из дождя просыпавшихся на меня бонусов и умений. Ну да, половину очков опыта, а вместе с ним и второй уровень я потерял. Ожидаемо, хотя и имелась некоторая надежда, что нажитый непосильным трудом уровень всё же оставят. Зато остальное действительно осталось на месте. И если я правильно понял логику игры, мой первый уровень у меня теперь не отнять.

Остался вопрос: куда ставить три свободных очка характеристик? Вообще не мешало бы погасить все до единого нули и уже потом думать о развитии какого-то конкретного направления. Так поступить логично ещё и потому, что пока просто не решил, по какому именно пути пойду. В конце концов, для меня это на всю оставшуюся жизнь и слишком спешить с решением неуместно. Даже если Скрилла права и смогу развивать любое направление, в том числе и противоположное изначальному, а следовательно, и поменять со временем приоритеты, если вдруг первый выбор окажется ошибочным или просто не понравится, всё равно не стоит.

В первую очередь уничтожаем самый неприятный ноль. Жизнь теперь имеет единицу. А то надоело уже умирать от абсолютно любого, даже самого слабого, удара. Хотя сомневаюсь, что и теперь получится сильно лучше. Но всё же. Куда ставить остальные два? Интеллект? Нет уж. Меня всегда если не поражала, то ставила в тупик эта характеристика. Если все остальные что-то прибавляют персонажу, то интеллект в любом случае равен тому, который изначально имеется у игрока. Понятно, что на самом деле это просто название и не более того, а на деле отвечает за что-то другое, но всё равно глупо. До полного дебилизма. Видимо, у первого создателя первой игры с настоящим интеллектом было не очень. Да и нечего тут особо думать, кидаем на силу и ловкость и смотрим получившийся результат:

Имя – Странник Пришедший Из Далека.

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 1.

Опыт – 8 (10).

Репутация – 0.

Слава – 0.

Количество жизни – 1.

Количество манны – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 1.

Сила – 1.

Интеллект – 0.

Физический урон – 0.

Магический урон – 0.

Защита от физических атак – 0.

Защита от магии – 0.

Шанс критического удара – 0.

Свободных очков характеристик – 0.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения:

Мечник. Уровень 1.

Следопыт (ученик следопыта). Уровень 4 (5).

Прочее:

Метка 1 (скрыта).

Печать силы. Принадлежность – временно скрыта. Характеристики – временно скрыты.

Красота!

Редкий нуб может похвастать такими достижениями. В том смысле, что мизерными. Ну разве что первый уровень мечника, а не его ученика для игрока первого же уровня, скорее всего, редкость.

Что ж, идём на следующую попытку. Так, глядишь, и не отходя от кассы, то есть от собственной поляны, неплохо прокачаюсь. По пути меня настиг поток личных сообщений. На этот раз отметилась вся гоп-компания. Ни читать, ни тем более отвечать не стал. Зато в контактах теперь есть. Мало ли, вдруг пригодятся.

Опять решил идти по лесу. При теперешнем уровне ученика следопыта особо напрягать внимание, чтобы не шуметь, не требовалось. Тем более что почти сразу накапал пятый, и стало совсем просто. Шёл не столько в обход, сколько параллельно тропинке и уже скоро засёк кого-то бегущего по ней ко мне навстречу.

Сформировавшийся в голове план не отличался оригинальностью. Спрятаться за деревом, дождаться, когда жертва поравняется с моей нехитрой засадой, и выхватить меч уже отработанным ударом. Главное – кого-нибудь случайно пробегающего мимо не прибить. Хотя откуда тут взяться случайному? Но всё же. Оранжевую надпись с именем Шланг Который Живёт На Крыше я увидел за мгновение до того, как мой клинок достиг цели.

Сразу посыпались системные сообщения. Критический удар – это хорошо, но почему только так мало опыта? То ли я со своим первым уровнем уже не несравненно ниже шестёрки, то ли эту плюшку дают всего раз. С другой стороны, сразу два уровня следопыта дали. Один за то, что сумел выследить врага, другой за то, что его убил из засады. Тоже неплохо. Теперь смогу спокойно ходить по лесу вообще не глядя под ноги, ветки предательски хрустеть не будут. И мечника опять же на уровень поднял.

Куда больше меня заинтересовало то, что тело Шланга исчезло, а на его месте появилось надгробие. Самая обычная могильная плита, закруглённая сверху. На ней только имя, зато длинное. Вот, значит, как это работает.

На могилке лежали какие-то вещи. В первую очередь бросилась в глаза дубинка. Та самая, которой меня уже несколько раз убили. Неудивительно, что именно на неё внимание обратил. Вряд ли такая неказистая вещь хоть чего-нибудь стоит, но лично мне теперь дорога как память. Поэтому сразу в пространственный карман, а свойства посмотрим потом, как время появится. Ага, на своей полянке после очередной смерти. Что ещё? Кольцо. Тоже в карман, потом разберёмся, украшение или больше.

Три монеты. Серебряная и два медяка. Медь приличных размеров, побольше иной юбилейной медали будет, а серебро совсем мелкое. Мои первые деньги в этом мире. Во всяком случае, о которых я помню. Искину игры или ещё кому-то рангом пониже, похоже, пришла на ум та же мысль.

Поздравляем!

У вас появились первые игровые деньги. В связи с чем традиционный подарок от администрации «Эвриворлда».

Кошелёк начинающего миллионера:

Класс предмета – обычный.

Уровень – 1 (ограничения по уровням отсутствуют).

Особые характеристики:

Вероятность выпадения денег при смерти персонажа 50 %.

Вероятность кражи денег 10 %.

Вероятность утери денег 10 %.



Все игроки более высоких уровней могут видеть содержимое кошелька.

Рекомендация: купить более высокий уровень.

Замечание: у вас не хватает денег на покупку более высокого уровня.

И на фига мне такое счастье? Правильно, и даром не нужно. Поэтому монеты сразу в пространственный карман. Может, и не так удобно, зато надёжно. Сам кошелек пока следом (не выбрасывать же).

Уже сделал несколько шагов вперёд, как почувствовал что-то сзади. Не задумываясь, выхватил меч и провёл им широкую дугу, разворачиваясь. Получил поздравление с нанесением очередного критического удара, всего очко опыта (с каждым разом всё меньше и меньше) для следующего уровня, которого как раз и хватило, чтобы опять вернуть второй. И сколько-то очков опыта для умения мечника, о которых сообщалось, но нигде не фиксировалось. То есть ждать очередного возрождения Шланга, чтобы попробовать ещё раз, не имеет смысла, на этом точно много не заработаешь. Подозреваю, в следующий раз вообще ничего не дадут.

На обочине теперь лежало два совершенно одинаковых могильных камня. Возле второго обнаружилось ещё столько же денег. То есть чувствовался почерк точно такого же кошелька, какой «подарили» мне. Половина монет выпала при первой смерти, половина при второй. Хотя странно, пятьдесят процентов от оставшихся денег куда меньше, чем от начальной суммы, но кто их, админов, знает. И ещё нож. Все находки в карман – и долой отсюда.

Но не по тропе, а опять по лесу, раз уж такой метод себя уже успел оправдать. Шагая параллельно тропинке, успел по достоинству оценить холм-поляну, которую подарила мне Скрилла. Действительно богиня, и дар у неё соответствующий. Не будь его, возрождался бы точно так же перед гоп-компанией, становясь каждый раз слабей. Перспектива, скажем честно, далеко не самая приятная. Настоящий игрок в такой ситуации, скорее всего, просто их пошлёт и отключится, у меня же такой возможности нет.

Мои размышления прервали звуки разговора. Кто-то шёл по тропинке. Двое. Это как минимум, но вскоре понял, что, кроме говорящих, никого нет. Один, судя по характерному голосу, Росарио Агро, второй непонятно, да и не многословен он. Обсуждают, как будут делить мои доспехи, когда их отберут.

Вопрос: что делать мне самому? Пропустить мимо? Или выскочить из засады, как до этого на Шланга? Убью одного (если повезёт) и буду прибит вторым (это без вариантов). Реально оцениваю свои возможности, поэтому и не сомневаюсь, что выйдет именно так. И опять же в лучшем случае. Могу и одного не завалить с первого удара, что для меня фатально, а с двумя уж точно никак не справлюсь. Один пропущенный удар любой силы, и всё. Нет, лучше нападать, а не прятаться. Хоть несколько очков опыта соберу, и то ладно. И не так страшно, что потом половину заберут в качестве штрафа из-за смерти.

Мне откровенно повезло. Первым ударом получилось прикончить именно Росарио Агро. Сразу получил кучу плюшек, но читать не стал. Всё потом, на полянке под дубом. Там и травка мягкая, и вообще все условия. Противник, всего пятёрка, вместо того чтобы атаковать, отскочил назад. Глупо с его стороны. Или нет? Разница в уровнях всё меньше, а оружие у меня точно лучше. Даже в ограниченном варианте.

Но и я не полез в бой. Вместо этого обшмонал могилку Росарио Агро. Меч в ножнах, какой-то приличных размеров мешок, две бутылки и три серебряные монеты. Да я богатею прямо на глазах. В пространственный карман не глядя. Посмотрю потом. И так всё время одним глазом на противника кошусь. Тот увидел, что я нагло собираю трофеи, осмелел и попытался атаковать.

Мой проверенный приём – мгновенный выпад – на этот раз ничего не дал. Победить одним ударом не получилось. Ловкий оказался противник и вовремя отпрыгнул. Я его всё-таки задел, но всплывшее окно показало, что я снёс лишь десять процентов жизни. То же самое повторилось ещё трижды, причём в последний раз результат был вдвое большим. То есть половина жизни долой. При этом мы оба прекрасно понимали, что любая ошибка с моей стороны – и я потеряю не проценты, а всё. Вот оно, главное преимущество при столкновении разных уровней. Во всяком случае, именно для меня на данный момент решающее.

Кстати, с каждым успешным выпадом или блоком мне падали очки на умение мечника. Там вроде даже уровень перевалил, но я не отвлекался. Нужно будет

позже посмотреть в настройках, как это вообще отключить, чтобы просматривать, только когда самому нужно и исключительно в спокойной обстановке.

Заметил, как в движениях противника что-то изменилось. Да он чего-то ждёт! Если раньше тоже ждал моей ошибки, то теперь явно помощи. Получил личное сообщение? Нет! В бою их читать некогда. Едва заметный взгляд мне за спину показал, чего именно. Это могло быть, конечно, ловушкой, но тогда бы глаза округлились по-настоящему театрально и всё такое...

Дурак! В смысле, я дурак. Пошёл в наступление, а про возрождение забыл. И теперь сзади наверняка Росарио Агро, которого никто не называл беременным. Никто, кроме меня. Или Шланг тоже успел присоединиться? И круговой удар, который так выручил в прошлый раз, не прокатит. Убью одного, а второй обязательно прикончит меня.

А что я, собственно, теряю? Ведь с самого начала именно на это и рассчитывал. Думать всё равно уже было некогда. Круговой удар – и бросок навстречу противнику с длинным именем, которого я так и не прочитал.

## Глава 7

После того как традиционно полюбовался травкой и послал её к чертям кошачьим, обнаружил, что солнышко уже почти и не блеснит. То есть вроде ещё на небе, но его уже не видно за макушками деревьев, потому что клонится к закату. Пока дрался и выслеживал врагов в лесу, даже и не заметил, что вечереет, хотя последний бой происходил уже в полумраке. А может, послать всех гопников куда подальше и завалиться спать? Хорошая идея. Вот проверю, что там мне система понаписала, после чего сразу так и сделаю.

Что интересно, одним из последних наряду с сообщением о полученном критическом ударе было поздравление с третьим уровнем. Интересно, а как же штрафы? При последующем изучении понял, что сняли с меня совсем немного, только половину полученного за второе убийство Росарио Агро, всё остальное осталось нетронутым. Нет, не всё, вот ещё одно интересное сообщение:

Внимание. В связи со смертью персонажа на ближайшие три часа на вас накладываются следующие ограничения:

Количество жизни – 50 %.

Количество манны – 50 %.

Выносливость – 50 %.

Ловкость – 50 %.

Сила – 50 %.

Интеллект – 50 %.

Физический урон – 50 %.

Магический урон – 50 %.

Защита от физических атак – 50 %.

Защита от магии – 50 %.

Шанс критического удара – 50 %.

Ещё одна причина никуда не идти, а переночевать на своей полянке. С другой стороны, интересно посмотреть, сколько будет, если от нуля отнять пятьдесят процентов? Однако, глянув в свои характеристики, вдруг обнаружил, что там давно уже не нули. Вот это сюрприз! Процентные штрафы стояли напротив тех наименований, к которым прибавилось по десятке. Интересно, за какие такие заслуги?

Нужно признать, что ничего я пока толком об игре не знаю. А ведь пользоваться местным справочником, именуемым «вики», я умею. Мог бы вместо того, чтобы

шляться по лесу в поисках приключений, и почитать. А с другой стороны, для того чтобы искать ответы на вопросы, нужно сначала знать, в каком направлении спрашивать. Однако теперь у меня эти самые вопросы поднакопились и можно начинать.

А ведь вечереет довольно быстро. Чем заняться в первую очередь, лезть в «вики» за информацией или подготовить лагерь? Первое всегда успеется, а вот второе в полной темноте делать неудобно. Интересно, можно ли в игре разжечь костёр? Сухих веток в лесу навалом, так что с дровами проблем не будет. Или они исключительно для того, чтобы демаскировать низкоуровневых учеников следопыта?

В любом случае остаётся вопрос: как добыть сам огонь? Трением? Я городской житель и знаком с данным процессом исключительно теоретически. По книжкам и фильмам. Не уверен, что, оказавшись в дикой природе, сумею воспроизвести. Тут, конечно, игра, но тем не менее. Это может быть даже труднее. Ведь в жизни с одинаковым успехом может как получиться с первого раза, так и не получиться вообще. В игре, насколько я понимаю, всё иначе. Если сценарием предусмотрено, то получится обязательно, но только после того, как освою необходимое умение до нужного уровня. А желанная всю ночь тереть друг о друга две деревяшки у меня нет никакого.

Постой! У меня ведь какой-то трофейный мешок есть. Вдруг там местный аналог спичек или зажигалки имеется? Надо посмотреть. Не откладывая в долгий ящик, вынул из пространственного кармана нужный предмет.

Название – Мешок путника.

Класс – редкий.

Воспринимается сумками игроков как один предмет вне зависимости от того, сколько вещей внутри.

Ограничение только по весу.

Неплохая вещица. Только мне без надобности, пространственный карман не сумка, и у него и так нет ограничений на количество предметов. Интересно, что означает ограничение по весу? В килограммах не указано, что тогда? Суй сколько хочешь, но имей в виду, что легче предметы не станут. Скорее всего. Тем более что вес у совсем небольшого мешка – как у приличного чемодана. Полного, разумеется.

Вытряхнул содержимое на траву. Куча образовалась раза в три больше, чем сам мешок. Да я богатею с каждым днём. Если бы ещё всё это не выглядело откровенным бараклом, было бы вообще хорошо. Ладно, оценю свои «богатства» позже, а пока то, ради чего я всё это достал. Разгрёб кучу, чтобы предметы лежали одним слоем, и начал рассматривать их по очереди, не вчитываясь в характеристики. Меня интересовало что-нибудь связанное с огнём, и вскоре оно нашлось.

Название – Амулет огня бытовой.

Класс – обычный.

Потребность манны – 1.

Ага, то что надо. И очень кстати мне дали по десятке во все характеристики, теперь смогу пользоваться. Хотя и без того смог бы. Есть нераспределённые очки, которые вложил бы в манну. Взял амулет, чем-то похожий на латунную гильзу от пулемётного патрона, висящую на кожаном шнурке. И как этим пользоваться? Никаких кнопок или колёсиков, как на зажигалке, нет. Или можно просто пожелать?

Взял амулет в правую руку, вытянул перед собой и представил огонёк. Тот сразу появился в месте, где у патрона обычно вставлена пуля. Только не в виде этой самой пули, как я себе представлял, а в виде маленького огненного шарика. Тот погорел с минуту и исчез, а я получил системное сообщение о расходе единицы манны.

Потрогал верхушку «гильзы». Холодная. Хотя от шарика явно шёл жар. Ну и ладно, так даже лучше. Тут всё понятно. Откладываем эксперименты, пока всю манну не истратил (ведь на самом деле понятия не имею, сколько нужно на восстановление), и идём за дровами.

Уже скоро на небольшом холме под дубом весело пылал костёр. Сколько я ни всматривался в языки пламени, отличить его от настоящего не получалось. На ощупь тоже (даже угольки попробовал потрогать). Тем лучше, значит, и сюрпризов не будет. Во всяком случае, я на это надеюсь. Запас дров собрал на всю ночь, спать нет никакого желания, осталось решать, что делать? Подробно разобрать трофеи или лезть в «вики» за информацией?

Решил сначала заняться вторым. И не только потому, что в свете от костра особо ничего не разглядишь. Ведь главное – это характеристики, а они одинаково читаются вне зависимости от освещённости.

Энциклопедия «Эвриворлда» не просто так называлась «вики». Её составляли не администраторы и владельцы игры, а сами игроки, основываясь на личном опыте. Но есть и серьёзное отличие от интернетовской «педивикии» – никаких игр в демократию. Там, например, можно собрать группу единомышленников и проголосовать за удаление статьи на том основании, что она неинтересная или как-то в этом роде. Тут такие номера не предусмотрены, о чём прямо сказано в правилах.

Увидел что-нибудь никем не виденное до этого? Напиши. Получишь бонус. Есть что добавить к чужой информации? Делай, тоже будет награда, размер которой зависит от важности и полезности дополнения. Заведомо ложные записи сразу удаляются администрацией, и на их авторов налагаются штрафы.

Если это так, то очень хорошо. А то ведь несколько раз на собственном опыте убеждался, что «Википедии» верить можно далеко не всегда и не во всём. Например, есть форумы, где за ссылку на неё как на источник информации просто банят без предупреждения. Помню забавный случай на одном не столь строгом интернет-форуме. После долгого спора на какую-то тему один в качестве доказательства своей правоты привёл ссылку на «вики», а другой, отсмеявшись, ответил, что сам ту статью несколько лет назад писал и теперь уже не помнит, где там правда, а где вымысел. Но я, похоже, отвлёкся. Пора запрашивать интересующую меня информацию.

Игровая «вики», конечно, не Интернет, но и там можно зависнуть очень надолго. Когда вылез и глянул на часы в интерфейсе, обнаружил, что прошло уже больше чем полночи. Зато и инфы накопал немало. Не только актуальной прямо сейчас, но и вообще.

Во-первых, по последнему прибавлению по десятке буквально по всему списку. Оказывается, вещь нормальная. Почти. Прирост очков в игре шёл двумя способами. Обычным распределением призовых, которые выдавались при каждом новом уровне, и ещё таким способом, который выпадал только единожды на первом десятке уровней. Причём считалось большой удачей, если это случалось попозже, так как обычно равнялось новому уровню. Больше, как в моём случае, могло иметь несколько объяснений. Например, метка богини удачи. Скрилла мне целую печать поставила, так что это наверняка её рук дело. Ну что ж, спасибо.

Во-вторых, мне опять повезло. Я ввязался в конфликт с гоп-компанией и по возможности старался ударить первым, что, оказывается, чревато последствиями. Тут существовало такое понятие, как карма, и её можно серьёзно подпортить. В результате ухудшение отношений с НПСаами, риск быть убитым игроками, повышение вероятности выпадения вещей при смерти и вообще куча всяких разных гадостей.

Ну так вот, мне повезло. У игроков с испорченной кармой имена высвечиваются в цветовой палитре от оранжевого до тёмно-красного, и таких можно убивать без каких-либо последствий, если не считать риска быть убитым самому, разумеется. А у громилы по имени Мафия Бессмертна и у всех его сообщников с кармой как раз было не очень.

В-третьих, опять о всё тех же гопниках. У меня сразу возник вопрос: почему их никто не ловит? Не вообще, а именно в этом месте, то есть возле зоны прокачки новичков? Ведь если подумать логически, опускаться ниже плитуса нубов, возвращающихся с первой добычей, ни одни здравомыслящие создатели игры не позволяют. И если у клиента в начале игры возникнет дискомфорт, то он может уйти к конкурентам, а это им на фиг не надо. И даже если поверить утверждениям, что у «Эвриворлда» пока нет реальных конкурентов такого уровня и качества, всё равно не позволяют.

От нубской зоны прокачки до города вели две дороги. Пошёл по короткой, увидел гоп-компанию с красными именами, оценил свои шансы и либо сбежал по



длинной, либо ввязался в драку. Не рассчитал силы? Ну, тогда никто не виноват, и ты сам себе злобный Буратино. А если разбойники попытаются устроить засаду в любом другом месте, то тут же нарисуются НПС-стражи в многократно превосходящем количестве и отправят в тюрьму. То есть своего рода ещё один аттракцион, только с добровольцами вместо НПСов.

Оказалось, ситуация всем известна и подробно описана в «вики». Мало того, имелась куча советов не только на тему, как избежать этих разбойников, но и наоборот. Не в том смысле, как им попасться. Нет. Был целый раздел для романтиков с большой дороги, дающий рекомендации, как легче заманить нуба в ловушку на этом участке дороги.

Забавно, но мои сегодняшние похождения там уже тоже были описаны. Кто-то из гопников подсуетился и заработал бонус, рассказав о нетипичном случае. Хорошо, хоть правила запрещают упоминать имена, кроме тех случаев, когда игрок имеет большой уровень славы и известности.

А позабавили меня комментарии. Предположения администрация не ограничивала, и тут фантазия у некоторых разоралась. Меня сразу обозвали неуловимым мстителем и графом Монте-Кристо школьного разлива. Обиженный разбойниками нуб прокачался до уровня сто плюс, купил крафтовые доспехи, заплатил за сокрытие уровня (такая услуга, оказывается, тоже есть) и пошёл мстить свою мстю. Но разбойники оказались не такими школьниками, как мститель, и вышли из игры, как только поняли, что имеют дело не с нубом.

Это всё, конечно, интересно, но меня уже клонило в сон. И кстати, на этот счёт в «вики» ничего не было. То есть вообще. Игроки, вернее, их персонажи не спят. Про таких, как я, не имеющих возможности выйти из игры, в энциклопедии «Эвриворлда» ни слова. Сами предпочитают не светиться или админы удаляют? В любом случае мне придётся выяснять на собственном опыте (про сон в «вики» лучше вообще ничего не писать).

Доспехи я снял ещё перед тем, как полез в энциклопедии за информацией, теперь стоило подумать, как лучше устроиться на ночлег. Палаток и спальников при мне, понятно, не было. В трофейном мешке ничего такого тоже не оказалось. Жаль. Или там можно что-то найти? Ещё раз осмотрел разложенные на траве вещи.

Название – Плащ путника.

Класс – обычный.

Маскировка +5.

Защита +2.

Комфорт +1.

Тоже пригодится. С комфортом, правда, по минимуму, ну да ладно. В конце концов, я в него не заворачиваться собираюсь, а просто на траве постелю. Будем надеяться, что ватник поддоспешника сможет выполнять и функции спального мешка, тем более что уровень комфорта у него высокий. Не знаю, соответствует моё предположение действительности или просто вымотался за весь день, но заснул практически сразу, как лёг.

Травка опять зеленела, и солнышко находилось высоко в зените, но наблюдал я за всем этим не очнувшись после очередной смерти, а хорошо выспавшись. И сколько же я спал? Судя по положению солнца, немало. Всю оставшуюся ночь и приличную часть дня. Хотя астрономическими наблюдениями пока не занимался и сколько тут длятся сутки, не представляю, но если мыслить логически, не должны отличаться от реальных.

А чего я, собственно, гадаю? Смотрим в «вики». Так и есть, ровно двадцать четыре часа. Хоть с этим всё в порядке. И кстати, о часах, они имеются в интерфейсе, и сейчас уже час дня. Встал, скинул с себя поддоспешник с рубашкой и пошёл к ручью умываться. Вчера из него пил, ничего плохого не случилось, значит, и сегодня можно.

Взгляд скользнул по разложенным на траве вещам и как-то сразу зацепился за свёрток. Даже сквозь ткань:

Название – Лепёшка путешественника.

Класс – обыкновенный.

Баф +10 к выносливости на 24 часа.

В свёртке из грубой ткани, похожей на домотканый лён, хлебцев с полпальца толщиной и в пол-ладони размером оказалось двенадцать штук. И я вдруг обнаружил, что одну из них уже жую. Пока глаза всматривались в интерфейс, вычитывая характеристики, голод дал команду руками и зубам.

Вчера уделил немало внимания вопросу пропитания. В «вики» об этом было много, но ни слова о том, что интересовало меня. То есть, как питаются личности вроде меня. Вообще в «Эвриворлде» продукты разделялись на два вида. Баферные, как эти лепёшки, и вкусные. Всевозможных таверн, кабаков и ресторанов в городах хватало, и там можно было не только подраться и обсудить важные дела, но и вкусно поесть. У той пищи тоже были бафы, но редко выше единицы.

Из собственного небогатого опыта сделал пока два вывода. Нет, даже три. Во-первых, голод я чувствую, причём примерно так же, как и в реальной жизни. Во-вторых, возрождаясь после смерти, он пропадает. Нелогично, но факт. Умер после удара мечом и возродился как новенький, ни ран, ни голода. Только временный дебаф на некоторые характеристики. В-третьих, баферная лепёшка путешественника, хоть и не может похвастаться вкусовыми качествами, голод прекрасно утоляет. Осталось выяснить насколько. Не исключено, что на те самый двадцать четыре часа, на которые накладывается баф.

Ладно, этот вопрос будем решать по мере накопления опыта. А пока разберёмся с трофеями. Раз уж высыпал на траву содержимое мешка, с него и начну. Кстати, обозвав его вчера бесполезным, я сильно погорячился. Да, у меня есть пространственный карман, который несравненно лучше. Но Скрилла категорически не советовала его светить, а этот мешок путешественника – прекрасная маскировка. Куплю нубовскую сумку, а если кто удивится тому факту, что в неё влезет куда больше вещей, чем предусмотрено по паспорту, всегда смогу свалить на этот мешок.

Постелил более аккуратно на траве плащ и начал выкладывать на него трофеи, изучая характеристики:

Плащ путешественника - 1 штука.

Мешок путешественника - 1 штука.

Амулет огня бытовой - 1 штука.

Факел пещерный - 2 штуки.

Лепёшка путешественника - 11 штук.

Яблоко - 2 штуки.

Мясо вяленое - 1 штука.

Склянка для эликсира (пустая) - 8 штук.

Склянка для эликсира (полная) - 5 штук.

Ножи метательные - 6 штук.

Портупея-ножны на шесть ячеек - 1 штука.

Кольца разные - 14 штук.

Гребешок-расчёска - 1 штука.

Кусок железной руды - 1 штука.

Кусок медной руды - 2 штуки.

Кость поделочная - 1 штука.

Браслет медный - 1 штука.

Стрелы – 17 штук.

Наконечники для стрел – 28 штук.

Внушительный список. К сожалению, только количеством, но никак не качеством товара. Единственный реально чего-то стоящий предмет – мешок. Подозреваю, в него гопники и складывали добычу. Правда, тут имеется одно противоречие. Почему он был у Росарио Агро, а не у главаря банды? Или я ошибся в их иерархии, ориентируясь исключительно по игровым статусам? Может, написать в личку и спросить? Шучу, конечно.

## Глава 8

Дальше тянуть не имело смысла, и, собравшись, я опять отправился к безопасному городу. На этот раз решил с гопниками не встречаться, вне зависимости от того, та же компания будет караулить в предназначенном для того месте или другая. Второй вариант даже хуже. И так уже в «вики» попал. Пока это единичный случай, а что будет, если начнёт повторяться? Лишняя известность в качестве школьника-мстителя мне точно ни к чему. С моим прокачанным следопытом в том, чтобы обойти известное место засады, не было ничего особенного. Осталось только решить, с какой стороны их обходить? Длинным или коротким путём.

– Нормальные герои всегда идут в обход, – заявил я, сворачивая налево.

Кроме цитаты не помню из какого древнего фильма на моё решение повлияло ещё несколько вещей. Во-первых, утро (то что на самом деле уже за полдень, неважно, для меня-то утро). Не само по себе, а тем, что впереди ещё был почти весь день и времени хватало. А во-вторых, хотел пройти мимо нубской локации и посмотреть, что к чему. Ведь не исключено, что ещё придётся возвращаться сюда для того, чтобы прокачивать своего персонажа или просто добывать кусок хлеба. Было ещё и в-третьих. Совсем не лишне разузнать все подступы к своей поляне. В будущем стоит вообще тут исходить всё вдоль и поперёк не только по тропинкам, но и просто по лесу.

Отдельного выхода в зону прокачки для новичков тут не было. Таковым являлась практически вся дорога на протяжении не менее пары километров. Вынырнув из лесу, она шла вдоль опушки. Справа деревья, слева свободное пространство. Именно там виднелись люди, которые непонятно чем занимались. Бегали, прыгали, гонялись за невидимой добычей. Во всяком случае, с дороги подробнее рассмотреть было трудно. Имелись как одиночки, так и небольшие группы. На меня никто не обращал внимания.

Пройдя примерно полкилометра, всё-таки решил свернуть налево и попробовать поохотиться. Всё же нужно знать, что тут и как. Первым, кто мне повстречался, оказался кролик. Миленький, беленький, пушистенький. Улыбочка у него оказалась тоже миленькая. Ага, с большими острыми зубами. Да, зубастый кролик – это что-то. Но убежать он совершенно не собирался, а, наоборот, сразу бросился в мою сторону. Поначалу я растерялся и ничего не успел сделать. В результате был схвачен за ногу пушистым зверьком. Сапоги-скороходы оказались довольно прочными и могли сопротивляться его зубам. Уже хорошо. У этого кролика в роду явно имелись бульдоги, вцепился и не думал отпускать. Попытка отфутболить его свободной ногой ничего не дала.

Пришлось вынимать меч. Ушастому зубастуку хватило одного удара. Боялся, что придётся отковыривать части от сапога, но нет. На земле остались уже выделанная шкура и кусок мяса. Странно? Даже более чем, но не стоит забывать, что я в игре. Кроме того, выскочило системное предупреждение, сообщение.

Внимание. Вы убили зубастого кролика.

Вы объявляетесь врагом стаи.

Ну вот, даже попав в игру, невозможно уйти от такой вещи, как превышение необходимой самообороны, чтоб её...

Как прочитал на одном форуме, если на меня напали, то любые мои ответные действия – самооборона. В том числе и контрольный выстрел в голову раненому противнику. А уж стрельба в спину убегающему – тем более. И месть тоже. То есть догнать и добить придурка, до которого вдруг дошло, что жертва namного

сильнее и может постоять за себя, нормально. Причём хоть сразу, хоть сбегав домой за стволом. И единственная возможность преступника спастись от самообороны честного гражданина – это успеть добежать до отделения полиции и написать явку с повинной. Ворваться с пулемётом в это самое отделение и расстрелять бандита, не успевшего поставить подпись, – самооборона.

Однако хватит философии. Нет, я сам очень даже не против поразмышлять на одну из любимых тем, только обстоятельства... Все такие из себя белые и пушистые. И зубастые! Хорошо, что тут игра, в которой действуют определённые правила, и я сейчас нахожусь в нубовской зоне. А новичков обижать нельзя. Во всяком случае, настолько сильно, чтобы расхотелось играть дальше.

Столкнись я с такой стаей, которая прёт напролом и ничего не боится, в реальном мире, точно не имел бы никаких шансов. Даже с автоматом. Накинулись бы скопом, и привет. К счастью, в жизни кролики хоть и имеют зубы, но не такие и на людей не кидаются. В том числе и бешеные.

Сначала повторились ещё две одиночные атаки, за ними пошли пары, потом тройки, четвёрки... То есть почти тепличные условия. Было время подготовиться и даже немного потренироваться. Вот только с каждым разом становилось всё труднее и труднее.

После того как ещё несколько зверьков вцепились мне в сапоги и один в штаны, понял, что данная часть экипировки может долго и не протянуть. Не слишком большая защита у этих вещей. Хотя сама по себе тактика очень удачная – позволил себя укусить и без суеты прибил паразита, – пришлось от неё отказаться.

В подвижных кроликов попасть мечом с первого раза удавалось далеко не всегда. Однако быстро выяснил, что они тут поглупее атакующей собаки будут. Если та целится в горло, хватает вытянутую руку, то эти тем более. Тут проблема была несколько в ином. Кролики изначально не могли рассчитывать на такие высокие прыжки и цеплялись в сапоги со штанами вовсе не потому, что знали об их большей уязвимости, а доспехи им не по зубам.

Стоило присесть на корточки – и дело пошло. Только я не учёл всего неудобства драки в таком положении. Но в любом случае сразу убил двух зайцев, не считая

кучи кроликов. Во-первых, защитил ноги. Во-вторых, придумал новый приём. Если вытянуть руку с мечом вперёд и крутиться вокруг своей оси, то врагов можно косить в любых количествах. Половина, а то и больше, конечно, прорывается, но доспехи надёжно держат, так что не беда. Отброшу и скошу при следующем заходе. Главное, клинок вообще не встречал никакого сопротивления и проходил сквозь тушки точно так же, как и сквозь воздух.

Уже начал думать, что так всю мелочь зубастую изничтожу, и тут же нарвался. Последний кролик сумел подскочить выше остальных и вцепился мне в ухо. Вскочил, заорав от боли, отодрал пушистого террориста, швырнул со всего маху о землю и начал топтать ногами. При этом увлёкся и в результате испортил трофей. Если шкурку ещё можно спасти, то мясо вряд ли. Но ничего страшного, у меня этого добра теперь и так навалом, только успевай собирать. Но для начала стоит посмотреть, чего там интерфейс мигает?

– Ни хрена себе!

Простой укус в ухо, которое и не болит-то уже, а жизнь просела наполовину. С какой, спрашивается, стати? Да в реале, если даже всё ухо оторвать, никакой угрозы жизни не будет. Ладно одно очко, ну два, но не половину же! Снял латную перчатку и потрогал пострадавшее ухо.

– К чертям кошачьим таких кроликов! – вырвалось у меня. – А вообще сам виноват. Нечего было приседать.

Причина была проста. Не хватало примерно трети уха. Хорошо, хоть кровь уже не шла. Видимо, механика игры посчитала, что с меня хватит и снятых очков жизни. Интересно, а как тут с восстановлением? Новое отрастёт или после очередной смерти возродюсь без дефекта? А если вообще больше ни разу не умру? Размечтался, конечно, но всё же хотелось бы знать. В любом случае отсутствие шлема – это проблема, которую необходимо решать.

Рано я посчитал, что покусавший меня кролик был последним. Когда уже собрал почти все охотничьи трофеи, обнаружил ещё одного. Только этот явно питался лучше остальных и мог похвастать заметно большими размерами. Примерно с панду. Да и окрасом морды её слегка напоминал. Миленькая такая плюшевая игрушка. Панда в натуральную величину с огромными кроличьими ушами и большой улыбкой, полной острых зубов.



На первый взгляд зверь быстро передвигаться не мог. Уже хорошо. То есть выбор, сражаться или убегать, у меня имелся. И что делать? С одной стороны, трофеи собраны и нет смысла стоять насмерть, какой бы ненастоящей она ни была. С другой – не хватает всего одного очка до следующего уровня. Рискнуть и либо подняться на одну ступень, либо потерять половину собранного на кроликах. Шанс очнуться на своей поляне всё же немалый. У этого кролика-переростка аж восьмой уровень. Мне, учитывая уже имеющийся урон, хватит пропустить всего один удар.

– К чертям кошачьим осторожность! – сказал я и шагнул навстречу противнику.

На самом деле кролик-панда был не таким медлительным, как показался. Причём довольно избирательно. Бегать у него действительно получалось не очень, а вот драться – наоборот. Неожиданные прыжки, чередующиеся стремительными ударами. Хотя мы ведь в игре. Как непись запрограммируют, так себя и поведёт.

Будь он вооружён чем-то, кроме зубов, я бы точно не справился. Да и так пришлось туго. На первое время вообще ушёл в глухую оборону, жалея, что не сбежал, пока была возможность. Чёрт с ним, с уровнем, поднял бы на чём другом, тем более что всего одного очка не хватало. Теперь точно половину добытого на кроликах потеряю.

Немного приноровившись к противнику и удивляясь, что всё ещё держусь, стал проводить редкие контратаки. И даже попадал куда целился. Правда, не всегда, в самом лучшем случае успех приносила одна контратака из трёх. Но жизнь монстра постепенно падала, а вместе с ней и его проворство. Решил не упускать шанса, и когда там осталось не больше трети, начал действовать всерьёз.

Тут же узнал одну простую истину, о которой можно было догадаться и так, не проверяя на практике. Латная перчатка – точно не боксёрская. При хорошем ударе больно обоим участникам. Глупо бить кулаком прямо в раскрытую зубастую пасть? Пожалуй. Ещё глупее кусать железо и потом его не отпускать. К счастью, в этом главарь ничем не отличался от остальных членов своей стаи. То есть тактика «дай себя поймать, а потом делай с ним что хочешь» опять оправдала ожидания.

Вот я и сделал. И только потом обнаружил, что даже так, не получив ни одной царапины, всё равно лишился нескольких пунктов жизни. До нуля осталась самая малость. Выходит, рисковал куда сильнее, чем думал.

Но об этом я прочитал чуть позже, а сначала было сообщение о следующем уровне и поздравление с победой над боссом мини-локации зубастых пушистиков. Юморист оказался прав, кролики – это не только ценный мех. Нет, с главаря упала и шкура приличных размеров, и мяса куда больше, чем с остальных. Тут как положено, без обмана. А кроме того, целая кучка разных мелких предметов. Интересно, откуда? Карманов у последнего противника я что-то не заметил. Или разработчики игры курили совсем уж тяжёлые наркотики и скрестили кролика не только с пандой, но и с кенгуру? Ладно, будем считать, что это непереважившиеся остатки тех игроков, которых босс локации сожрал ещё до встречи со мной.

Одна серебряная монетка и пятак меди. С наличием негусто. Нищие какие-то игроки кролику на обед попадались. Кусок медной руды. А её-то жрать зачем?! Недокармливают создатели своих мобов, ой, недокармливают. Пара колец, одно на силу, второе на ловкость. Каждое всего лишь на двойку. И...

Вот совсем недавно мечтал о шлеме и тут же его получил. Только ЭТО я точно на голову не надену. Да и толку без подшлемника или хотя бы ременного подвеса всё равно не будет. Вообще найденный шлем – единственный предмет, про который можно подумать, что он на самом деле побывал в чьём-то желудке. Мятый, потемневший от времени, весь покрытый сине-зелёными следами окислов и ещё чем-то. Последнее потому, что медь, из которой его сделали, именно так «ржавеет». На вид это было похоже на ранние шлемы древних греков (те, которые без гребней).

Такое впечатление, что его изготовили примерно в те времена, когда эти самые греки и жили. Нет, точно не надену. Разве что на металлолом и сгодится. Продам кузнецу или старьёвщику, если тут такие имеются. Пускай делают что хотят. Вообще бы брать не стал, но, к счастью, не на собственном горбу этот хлам тащить придётся, а в пространственном кармане, где вес и объём не имеют значения. У меня пока каждая монета на счету, и не стоит разбрасываться потенциальным медяком. Перед тем как спрятать мятое изделие жестянщика, глянул в интерфейс и очень удивился увиденному.

Название – Шлем нищего воина.

Класс – редкий.

Характеристики:

+ 20 к силе.

+ 20 к интеллекту.

+ 20 к ловкости.

+ 20 защита от физического урона.

+ 20 защита от магического урона.

- 10 % к весу при ношении.

- 20 % к весу во время боя.

Комфорт + 20.

Вероятность получения критического удара минус 5 %.

Дополнительные характеристики:

Подшлемник не требуется.

Маскировка – истинный класс предмета виден только игрокам не ниже сотого уровня.

Сохранность – если при выпадении после смерти предмет не подбирает победитель, он возвращается владельцу.

Ни фи́га себе! А шлем, получается, с секретом. И, не имея никаких ограничений по уровню, для меня весьма полезен. В отличие от суперкрутых доспехов и меча смогу пользоваться всеми бонусами сразу. Только видок, к сожалению, полностью соответствует названию. Вместе с моими неполными доспехами тёмного бога будет смотреться откровенно глупо. Враги умрут со смеху. Как тут не заподозрить, что кто-то явно издевается, подсовывая мне такие артефакты? И надевать на голову такой шедевр решительно не хочется, и отказаться никак нельзя.

Казалось бы, какая разница, как выглядит шлем, если у него такие характеристики? Тем более что и выбирать-то не из чего. Особенно учитывая тот факт, что сам я пока вообще ничем похвастать не могу. Подумаешь, имидж слегка испорчу из-за несоответствия, самую малость (очень сильно) помятого шлема и супердоспехов. Увы, имидж ничто только в рекламе одного напитка. Да и врёт та реклама откровенно. Если меня действительно будет мучить жажда, я и воды спокойно попью. И в любом случае, поговорку про то, что встречают именно по одежке, забывать не стоит.

Ладно, буду носить в пространственном кармане. А надевать только перед самым боем, когда на смех у врагов просто не останется времени. Уже проверял, достать оттуда предмет можно очень быстро, если точно знаешь, какой именно хочешь. Но для начала всё же стоит померить, вдруг вообще не мой размер? Оказалось, вполне мой. И двадцатка комфорта в характеристиках не просто так прописана. Кстати, у куда более крутых доспехов такого пункта вообще не было. Им комфорт обеспечивает поддоспешник. Ну да, тут и написано, что ничего такого вообще не нужно. Никаких неприятных ощущений, и обзор несильно уменьшился. Хороший шлем. Просто замечательный. Решено, оставляю себе и чёрт с ним, как выгляжу.

В качестве эксперимента стукнул себя аккуратно, плашмя мечом по голове. Ничего. Ещё раз, но уже сильнее. Опять нормально. Третий раз был уже почти в полную силу. Опять ничего, если не считать звона в ушах. Да, строка в характеристиках, говорящая, что подшлемник не требуется, тоже не соврала. В общем, хороший шлем. Мне нравится. Вид бы ему хотя бы чуток поприличней, вообще цены не будет.

С трофеями разобрался, но остался один вопрос. Со стаей зубастых кроликов я справился с большим трудом. Буквально висел на волоске. Очень сильно помогли уникальные меч и доспехи. И это считается одной из простейших мини-

локаций нубовской зоны?! Что же тогда делать обычным игрокам низких уровней, которые не имеют ценной экипировки?

А чего, собственно, гадать? Можно ведь и «вики» посмотреть. Раз у меня такой вопрос возник, значит, скорее всего, не я первый. Так и получилось. Быстро нашёл нужный раздел. Оказалось всё очень просто. Не зря кролики нападали не сразу всей стаей, а постепенно наращивая силы. Каждый игрок имел шанс реально оценить собственные возможности, понять, что со следующей атакой он уже не справится, похватать выпавшие трофеи и сбежать победителем. Всю стаю обычно берут командой. Если же за лёгкой добычей повадится ходить игрок выше десятого уровня, то его может ожидать весьма неприятный сюрприз, у кроликов уровни тоже вырастут, а босс в любом случае будет превосходить вдвое. Последнее, кстати, как в моём случае.

Мои размышления прервал прискакавший откуда-то зубастый кролик. Неужели одного пропустил? Тогда с какой стати он сразу не напал, а затаился? Странное поведение. Хотя нет, всё в порядке. Понял! Это восстановилась уничтоженная мною мини-локация, и сейчас всё пойдёт по второму кругу. Может, пройти её ещё раз? А что? Опыт имеется. Вдруг босс расщедрится и ещё один шлем даст? Желательно с точно такими же характеристиками, но попрличнее.

– Ага, размечтался! – сказал я себе. – Ты ещё попроси непременно из воронёной стали, чтобы обязательно под цвет к теперешним доспехам.

Понятно, что шансов пройти ещё раз эту локацию прямо сейчас у меня никаких, несмотря на то что я теперь на один уровень выше. Потерянные очки жизни ещё не восстановились, поэтому хватит всего одного пропущенного удара или укуса. И всё. Лезть в интерфейс и проверять, сколько времени ещё ждать, не стал. Зачем, если всё равно не собираюсь тут задерживаться? Дождался, пока кролик разгонится и прыгнет на меня, легко разрубил его мечом, подобрал выпавшие шкурку и кусок мяса и пошёл прочь.

Вообще-то тут, в нубовской зоне, много всяких мини-локаций, кроме кроликов. Но с меня на сегодня хватит. И дело даже не в просевшей жизни. Не хватало ещё опять вляпаться и снова оказаться на поляне. Так я до города и за год не дойду.

По пути увидел, как стаями таких же, только чёрных, зубастых кроликов занята команда из пяти низкоуровневых игроков. Светлые эльф с эльфийкой, двое людей и орк. Странное сочетание, лучше всего показывающее, что на самом деле все они люди, просто отыгрывающие разных персонажей. Возникла мысль подождать, пока закончат, а потом предложить обменять часть чёрных шкур на белые. Другая мысль оказалась более конструктивной. А на фига? Всё равно ведь шубу себе из них шить не собираюсь. Сдам в ближайшей скупке – и все дела. Поэтому просто пошёл своей дорогой.

## Глава 9

Когда до города оставалось всего ничего, задумался о своём внешнем виде. И вовсе не с точки зрения, красиво ли выгляжу. Доспех, конечно же, более чем приличный, даже крутой, но неполный и для моего уровня слишком необычный. Нужно ли привлекать к себе излишнее внимание? Думаю, нет. Да и оружие на виду таскать, если не по делу, тоже не стоит. Понятно, что мы в игре и тут такие вещи – показатель статуса, только всё равно пока не стоит.

Ну а в городе и рядом с ним, судя по отзывам в «вики», безопасно, стража оперативно даже на мелкие драки реагирует, не говоря уже о серьёзных стычках. То есть мой самый первый вариант – остаться только в рубахе и кожаных штанах – вполне подойдёт. А из оружия? Разве что-то совсем простое.

Например, вот этот кинжал из трофеев. Кстати, какие у него там параметры?

Название – Кинжал охотничий бытовой.

Класс – обычный.

Характеристики:

+ 1 к силе.

+ 1 к интеллекту.

+ 1 к ловкости.

+ 1 физический урон (человеку и любому другому разумному).

+ 5 физический урон (животному).

То, что надо. Ничего криминального. К такому даже на улице Москвы полиция вряд ли придерётся (хотя они могут). Главное, такой ничем не примечательный ножичек у любого может быть и никакого лишнего внимания к владельцу точно не привлечёт.

И да, чуть не забыл. Кошелёк начинающего миллионера первого уровня тоже на пояс. Правда, без денег, но с этим проблем не будет. Когда понадобятся, напрямую из кармана достану, зато не возникнет вопросов, откуда.

Стена у города оказалась более чем солидной. Выложенной из гранитных плит разного размера, но преимущественно крупных и очень крупных. Вообще ничего удивительного, мир-то цифровой. Рисовать, оно, конечно, тоже работа. А если с такими подробностями, то тем более. Это вам не всякие пикассо и прочие малевичи, тут уметь надо. Но при этом на горбу гранитные блоки таскать никто не заставляет, да и за сам камень платить тоже не нужно.

Всё остальное не уступало стене. Широкий ров, заполненный водой, надёжный каменный мост, у которого подъёмный только последний пролёт, аж целых четыре, расположенные квадратом, вратные башни. Выходит, пройдя одни ворота, окажешься в замкнутом пространстве пусть и немаленького, но полностью простреливаемого со всех сторон двора. Такое впечатление, что город постоянно подвергается нападениям крупных вражеских армий и вынужден вкладывать серьёзные средства в оборону. Хотя в «вики» и написано, что его за всю историю ни разу не пытались брать. А может, потому и не пытались? Это нападающему необходимо оружие, чтобы им пользоваться, обороняющийся копит силы в надежде, что они никогда не понадобятся.

На деле всё куда проще. Объект принадлежит администрации, а они могут себе позволить неприступные стены городов. Заплати один раз художнику и дизайнеру, а потом копируй сколько понадобится с небольшими вариациями.

За вход плату никто не требовал. Оно и правильно, иначе игроки разбегутся. Лучше с них за что-нибудь другое деньги сдирать. Стража на вратах состояла их НПСов. Тоже понятно. Никто в здравом уме не захочет отыгрывать такие роли. Даже если в качестве бонуса высокие уровни раздавать. Тут солдат ниже чем с полтинником не было. А маг вообще двести плюс. Ещё одна гарантия, что в город никто не сунется с явно враждебными намерениями. Прямо на воротах и примут.

Стоило сделать шаг внутрь, как в интерфейсе появилась надпись:

Приветствуем в славном городе Ариэле.

Ну и названьице. Я его ещё раньше заметил, когда «вики» читал, только особо внимания не обращал. Не иначе производители стирального порошка подсустились и оплатили рекламу. Вряд ли, конечно, однако шутки по этому поводу в Сети присутствуют.

Порошок или нет, но внутри мне сразу понравилось. Прежде всего тем, что никто не пытался со стопроцентным правдоподобием изображать Средневековье. Никакого дерьма и мусора. Всё опрятно, улицы замощены камнем, дома более-менее одинаковые, общий архитектурный стиль явно продуман. Точно ничего общего с дикой застройкой, когда каждый строит себе дом по мере сил и возможностей из тех материалов, которые попались под руку. И самое главное, никакой тесноты, присущей городам, прячущимся за стеной. Он скорее походил на современный, стилизованный под старину. Каковым по сути и являлся.

Я серьёзно опасался, что раз игрокам почти не нужно принимать пищу и совсем нет необходимости во сне, то у меня возникнут непременные трудности с ночлегом. Просто по причине отсутствия спроса, а соответственно, и предложения. И правда, кто станет платить за комнату в гостинице, если на самом деле в это время спит у себя дома, а персонаж как бы выпадает из игрового мира? Тут люди появляются поиграть, и бытовые мелочи им не нужны. Реалистичность игрового мира тем и хороша, что подобные вещи можно просто игнорировать. Ни зубы каждое утро чистить не надо, ни носки стирать, ни



другие прелести.

К счастью, создатели игры постарались сделать мир как можно более реалистичным, где любой найдёт развлечения и антураж по вкусу. Тут были и гостиницы, и постоянные двory, и те, кто пользовался услугами таких заведений. НПСы изображали повседневную жизнь не только когда их видит кто-то из гостей, а постоянно. И ещё игроки, возвращаясь в реал, могли оставить своего персонажа здесь спать. Тогда по возвращении в игру он оставался на том же месте, а не в точке возрождения.

Последнее, кстати, поощрялось администрацией несколькими способами. Например, во время сна капала манна. Немного, но собиралось больше максимума, который мог быть у игрока с его уровнем. В буквальном смысле воплощался древний как мир принцип – солдат спит, служба идёт. То есть было ради чего платить за номер, особенно при низких ценах и абсолютной гарантии безопасности. Пока ты сидишь в снятой комнате и бодрствуешь, к тебе могут ворваться враги, городская стража или ещё кто-то, тобой никак не запланированный, а стоит выйти из игры, и твоё спящее тело со всем имуществом неприкосновенно. Для меня из этой информации самый важный вывод, что есть где ночевать, кроме своей поляны, и по цене приемлемо.

Но для начала распродать трофеи. Во всяком случае, самые многочисленные из них. Кроличьи шкурки и мясо. Или не стоит? И прежде всего последнее. Его и самому есть можно. Теоретически. Только сначала нужно научиться готовить. Пока шёл к городу, как раз читал статью на эту тему. Существует три варианта, причём это касается не только кулинарии, но вообще почти любого умения.

Можно тупо научиться самому методом проб и ошибок. Только начни – и сразу автоматически получишь ученика кулинара первого уровня. Как я совсем недавно сначала стал учеником следопыта, а потом и им самим. Весь вопрос, сколько мяса я истрочу, пока не натренируюсь готовить сначала хотя бы просто съедобно, потом вкусно, а в перспективе даже блюда, дающие приличные бафы на нужные характеристики. Вот именно, немало.

Второй вариант – найти учителя. Платного или нет, тут как повезёт. Возможно и то и другое. В принципе от самостоятельного обучения отличается только скоростью на первом этапе. Просто под руководством опытного наставника будет меньше проб и ошибок. Или почти столько же, если у него только взять умение, совершить небольшой скачок через несколько ученических уровней, а

дальше продолжать самому.

Но поскольку играют в основном взрослые люди, у которых, как правило, нет ни малейшего желания начинать с нуля любое примитивное умение (особенно если в жизни они это и так, хуже или лучше, но могут), администрация пошла навстречу и за скромную плату готова продать всё, что душе угодно. Дети и подростки тоже играют, но, во-первых, не они являются основными донорами реальных денег, а во-вторых, любят учиться с нуля бытовым вещам ещё меньше.

Нет, кулинара или мечника сразу с того уровня вам никто не продаст. А до десятки – пожалуйста. Только плати. В принципе всё логично и правильно. Ведь без долгого обучения и большого опыта никто вас не примет шеф-поваром в лучший французский ресторан. А суп из пакета, пельмени из коробки и яичницу (самые талантливые даже на сале) приготовит любой.

Денег на кулинарию даже первого уровня прямо сейчас у меня в любом случае не было. Но стоит иметь в виду, и кроличье мясо по бросовым скупочным ценам не сдавать. Самому когда-нибудь пригодится. Тем более что в пространственном кармане может храниться вечно, без малейшего риска испортиться.

Примерно за час распродал все трофеи, которые счёл ненужными, что принесло мне в общей сложности лишь пару серебряных монет. Официальная скупка, понятно, не самое прибыльное место. Можно и самому стать на базаре, а при желании и на виртуальные торги выставить, но пока решил не связываться. Не было у меня ничего такого, ради чего это стоило делать.

Теперь можно подумать о месте жительства. Скорее на перспективу, так как мои скромные финансы пока позволяли лишь самый дешёвый вариант. А их, вариантов, оказалось неожиданно много. Вплоть до того, что гостиничные услуги оказывали и публичные дома. То есть можешь снять комнату не на несколько часов, как обычно, а на месяц или год и всегда в своей постели найдёшь симпатичную девушку любой интересующей тебя расы.

Тема меня заинтересовала. Не в том смысле, что непременно собирался именно так и поступить, как только разбогатею, а вообще. Скажем так, ради повышения общего развития и эрудиции. Заведений подобного рода в городе хватало. На клиентов с любым уровнем достатка и с запросами любой степени экзотичности. Что интересно, работали там не только девушки НПСы, но и настоящие

женщины из реала. Виртуал гарантировал безопасный секс в самом буквальном смысле этого слова, а законодательство такую деятельность не причисляло к проституции.

Так, листая в интерфейсе статьи из «вики», брёл по городу. И оказалось, что зачитался. Или размечтался? Вопрос, конечно, интересный, но не своевременный и вовсе не потому, что на посещение описываемых заведений у меня нет не только денег, но и времени. Неожиданно я оказался очень занят, так как катился по мостовой. И если бы просто споткнулся или, зазевавшись, попал под какое-нибудь транспортное средство. Увы, причиной стал весьма увесистый кулак, столкнувшийся с моим лицом. Я получил по морде, если говорить по-простому. И весьма болезненно, нужно сказать. Усевшись прямо где упал, потряс головой, приходя в себя, и посмотрел, кто же это меня так?

Здоровый мужик. Как внешне, так и уровнем. Причём, судя по всплывшей надписи с именем синего цвета, не какой-нибудь гопник или убийца, а вполне себе добропорядочный гражданин.

Имя – Сильвир (игрок).

Раса – человек.

Класс – паладин светлых богов.

Уровень – 51.

И одет соответственно. Не в том смысле, что весь закован в сияющие доспехи и обвешан оружием. Просто сразу видно, что всё дорогое и добротное. Скорее всего, имеющее уровень защиты повыше, чем иная броня для игроков классом ниже. Не чета моему костюму, надёрганному с миру по нитке.

– Я обещал, что мы ещё встретимся! – наконец заговорил паладин.

– Прошу прощения, но я не понимаю, в чём, собственно, дело? – ответил ему.

Извиняться, когда тебе же врезали по морде, – не самая правильная линия поведения. Но разница в весовых категориях другую просто не предполагала. И мало ли, вдруг он всего лишь обознался? Ага, только сначала бить и лишь потом смотреть кого и объяснять за что, не самым лучшим образом характеризует этого Сильвира. А то, что он меня с кем-то перепутал, и так ясно. К сожалению, я прекрасно догадываюсь с кем. Со мной же, только прошлым.

Что самое неприятное, я понятия не имею, какой там у нас конфликт и, соответственно, как нужно себя вести. Бить обратно в морду? Извиняться? Просить отсрочку и обещать, что всё верну, как только появится такая возможность? С первым, к счастью, вернее, к несчастью, было всё ясно. Ударить обратно не позволяла разница в уровнях. Просто не выйдет. Вернее, технически выйдет, но противник даже не почувствует. Извиняться более, чем того требует элементарная вежливость, я тоже не собирался. Если же дело в деньгах, тогда вопрос более сложный. Потеря памяти – не причина не платить долги. Хотя причин с ходу бить должника вместо «здрате» я тоже не видел.

– Ты ещё и издеваешься?! – взревел паладин в ответ на мой вопрос.

Его дальнейшие намерения были абсолютно прозрачны. Пнуть со всего маху меня, сидящего на земле, причём желательно между ног. Поэтому, как поступать дальше, никаких сомнений не возникло. Откатиться в сторону, вскочить, увернуться от следующего удара... Ха! Да у меня скорость выше, чем у него. Несомненно, благодаря сапогам-скороходам, но всё равно выше.

Теперь у меня появился реальный выбор. К сожалению, на уровне «Могу копать, могу не копать». То есть могу при желании в любой момент просто убежать, а могу и дальше уворачиваться от ударов. Решил не спешить и воспользоваться правилом, гласящим – когда не знаешь, что делать, подожди, пока противник ошибётся первым. Заодно стоило попытаться поговорить. Он ведь знает меня прошлого, вдруг сообщит что-нибудь интересное?

– Сильвир, напомни, пожалуйста, о сути наших разногласий, – попросил я, уклонившись от очередного удара.

– Нет, ты точно издеваешься, – сообщил паладин. – Впрочем, как всегда.

- Признаю, был не прав, – заявил ему в ответ.

- Что?! – опешил от удивления Сильвир (даже ударить забыл).

Выходит, мне прошлому такого рода признания были не свойственны. Что ж, не будем портить имидж:

- Был не прав, предположив, что тебе может быть нетрудно. Ты вон с нубом четвёртого уровня справиться не можешь, а уж ожидать, что при этом сумеешь осмысленно разговаривать, вообще глупо.

Похоже, мои последние слова не разозлили противника, а, наоборот, успокоили. Именно чего-то такого он от меня и ожидал, а никак не извинений. Дальше наша «драка» напоминала бой танка с комаром. Первый ничего не может сделать второму. Как и наоборот. Вся беда противника заключалась в том, что именно он начал и теперь оказался в глупом положении. То есть любые его дальнейшие действия – поражение. Я же просто ждал стражу. Прежде чем войти в город, внимательно прочитал правила поведения, а также отзывы игроков о том, насколько они соблюдаются. Паладин же если читал то же самое, то давно.

Ариэль – безопасное место. Тут даже на простую драку власти реагируют весьма негативно. А уж на ничем не спровоцированное нападение, – тем более. Может, кому-то покажется скучным. Люди за тем и уходят в виртуал, чтобы испытать то, на что не решаются в реальной жизни. Ну так всё это можно испытать за городскими стенами или в кабаке, на дверях которого висит специальный значок, указывающий, что место с плохой репутацией.

Вскоре мои ожидания оправдались самым буквальным образом.

- Что за шум, а драки нет? – прозвучало сбоку.

- Вообще-то это как раз драка, – возразил другой голос.

- Неужели? – с большей долей иронии спросил первый.

- Она самая, – не желал уступить второй.

– Да разве ж это драка?! – наигранно удивился не верящий. – Ты ещё молодой, неопытный, настоящей драки ни разу не видел. Вот в моё время... А тут даже морды, и те никто не бьёт.

Глянул туда. Два высокоуровневых офицера городской стражи. Что интересно, оба НПСы, а ведут себя как живые. За ними не менее десятка простых стражников. Эти пока молчат, ждут, что решит начальство.

– Как не бьёт?! А это, по-твоему, что?

– Ну, тогда совсем другое дело...

Это я засмотрелся на стражников и пропустил удар. Тот оказался куда больше, чем первый, хотя и заставил отлететь на гораздо меньшую дистанцию. Процесс ареста паладина я наблюдал уже снизу. НПСы-стражники при этом ему всё время морали читали на тему, как нехорошо он поступил. Мол, служишь светлым богам, а ведёшь себя, словно тёмная шпана.

Сразу выяснилось одно несомненное преимущество этого мира перед реальным. Как оно в жизни? Правильно, не очень. Дали кому-то в морду, так если рядом окажется полиция, то, скорее всего, пресечёт продолжение банкета, но задерживать хулигана станет, исключительно если потерпевший будет того требовать и заявление напишет. Потом его же ещё и затаскают куда положено и не положено. Так же и со свидетелями. А тут для удобства игроков всё по факту, а не по заявлению. Нет, кое-какие формальности всё же соблюдены были, и свидетели, готовые рассказать о драке, нашлись, но все исключительно НПСы.

Паладина увели, а я оказался предоставлен сам себе. И задумался на тему, как он всё-таки меня опознал? Не по уровню, это точно. Ни за что не поверю, будто разногласия у нас произошли как раз на первых шагах и паладин ждал, пока прокачается до пятьдесят плюс, при этом надеясь, что у меня так и останется четвёрка. Чушь полнейшая. В то, что я случайно угадал точно такое имя, которое носил раньше, тоже не верю. У любого человека, конечно, есть свои подсознательные склонности, и будь оно односложным, вроде того же Безымянного, которым меня гопники обозвали, тогда да, вероятность значительно выше нуля. Но не Странник же Пришедший Из Далека! С этим глупым именем, кстати, нужно что-то делать. Читал в «вики» намёки на возможность сократить. Увы, за деньги.

Тогда остаётся внешность. Вполне логично, между прочим. Бьют ведь не по паспорту, а по морде. Вот и паладин, увидев знакомое лицо, сразу бросился в драку, даже не вчитываясь в характеристики. Видно, сильно я ему в прошлом насолил. Как бы не оказалось, что у меня таких «друзей» половина «Эвриворлда». Вряд ли, конечно, но мне и пары десятков будет выше крыши.

А предположение с внешностью имеет все шансы оказаться верным. Я процесса регистрации не помню, но не исключено, что выбор не из нескольких десятков стандартных кукол на каждую расу. Скорее всего, твоя настоящая внешность плюс возможность её немного подкорректировать. Во всяком случае, я сам выгляжу точно как в жизни, была возможность увидеть отражение в витринах некоторых лавок. Ну, может, не совсем так же, а чуть лучше, но это не принципиально. Перепутать всё равно нельзя. И потом, если тут с именами настолько строго, нельзя зарегистрировать двух одинаковых, то логично предположить похожую ситуацию с внешностью.

## Глава 10

Так, размышляя, брёл дальше по улице, пока не обнаружил, что стою у трактира с вывеской «У пьяного менестреля». Задумался я, однако, даже не заметил, как сюда пришёл. А ведь, как оказалось, даже в безопасном городе зевать и не смотреть по сторонам может быть опасно. Ладно, на этот раз всё обошлось, а в следующий? И вообще не стоит приобретать столь вредную привычку.

Решив, что менестрель, даже пьяный, ничуть не хуже какой-нибудь «Луны и яичницы», я шагнул в сторону двери. В самый последний момент остановился и ещё раз оглядел вывеску заведения самым внимательным образом. Не обнаружил нигде значка, предупреждающего о неблагонадёжности заведения. Вот и хорошо, осторожность не повредит. Кто его знает, может, правила не запрещают их хитро вплетать в рисунок вывески, так что если специально не искать, то и не заметишь, а мне на сегодня и одной «драки» более чем достаточно.

Зашёл внутрь. Менестрелей там почему-то не было. Ни пьяных, ни трезвых – вообще никаких. Скорее всего, потому что и народу в полутёмном зале не наблюдалось. Лишь трактирщик за стойкой (явный НПС) и единственный

посетитель за одним из столов с большим кувшином и соответствующих размеров кружкой к нему. Вообще-то нетрезвому менестрелю на отсутствие слушателей плевать, но, возможно, пришедший первым посетитель уже заплатил тому, чтобы заткнулся и вообще убрался. Если честно, меня этот вопрос особо не волновал.

Пройдя к трактирщику, сразу договорился о номере. В наличии имелись только двух видов, стандарт и люкс. Комната, которую я увидел, представляла собой каморку размером два на два метра. Маленькое окошко с одной стороны и узкая дверь – с другой. Ровно половину пространства занимала кровать, на второй половине помещался табурет и откидной стол-полка. Стоило такое удовольствие соответственно всего пять медяков в сутки, то есть дешевле нормального обеда. И, кстати, это был люкс. Стандарт стоил всего медяк и выглядел как пенал на ширину метровой двери, полтора метра в высоту и два в глубину. Всё пространство занимала кровать, других предметов мебели и окон не предусматривалось.

Поскольку я в помещении собирался если не жить, то на самом деле ночевать, а не всего лишь хранить персонаж во время нахождения в реале, то понятно, что стандарт меня никак не устраивал. Да и местный «люкс» уже был по карману. Денег совсем не много, даже мало, но в одном серебряном было сто медяков, поэтому на какое-то время хватит. Беспокоиться стоило скорее о еде.

Спустившись обратно в зал, выбрал столик подальше от заливающего какое-то своё горе вином посетителя и заказал скромный обед или скорее уже ужин. Цены тут были совсем невысокими, но шиковать, пока не заработаю или каким другим способом не добуду денег, позволяющих нормально жить, не стоит. Еда оказалась не только вполне съедобной, но даже вкусной. Понятно, что и мясо, и картошка, и овощи гарнира были всего лишь нарисованными, но я-то тут теперь живу и такие мелочи очень важны. Попутно прочитал несколько системных сообщений о временных бафах, наложенных на силу, выносливость, жизнь, скорость и ловкость. Цифры были совсем небольшие, скорее символические. Неудивительно, за дешёвую еду много и не получишь.

– Сочувствую, парень, – раздалось сбоку.

На меня смотрел единственный посетитель, который ненадолго оторвался от своей кружки.



- Не понял, - только и произнёс я.

- А что тут непонятного? Умереть в реале и навсегда остаться в игре - не самая лучшая судьба. Хотя, с другой стороны, умереть окончательно, наверное, ещё хуже.

- И что, любой вот так запросто может это определить? - забеспокоился я.

- Не беспокойся, - усмехнулся он. - Любой не может. Не любой - тоже. Из НПСоВ только уровнем близкие к богам, а из игроков вообще вряд ли кто. Во всяком случае, я о таких не слышал.

- Тогда...

- Есть ещё и админы, - ответил он на незаданный вопрос.

- Выходит, ты... - начал я и запоздало посмотрел на характеристики собеседника.

Имя - Пьяный Менестрель.

Раса - человек.

Класс - менестрель.

Уровень - 10.

- А ещё я бывший админ, - добавил он, увидев, что информация прочитана. - Активные возможности мне, понятно, заблокировали, а пассивные оставили. Влиять не могу, но всё вижу.

- Даже догадываюсь, почему бывший, - ответил, кивая на кувшин.

– Думаешь? – хмыкнул менестрель. – Тогда должен тебя разочаровать. Ты ошибся.

– Тогда почему?

– Тут более уместно будет звучать другая формулировка вопроса. За что? Если очень коротко, то наиболее подойдёт формулировка «он слишком много знал».

– Тогда не интересно, – пожал я плечами. – И последствия после таких формулировок обычно предполагаются совсем другие.

– Боишься? – удивился менестрель. – Ты ведь уже и так мёртв. Тебе никто ничего не сможет сделать.

– Нет, не боюсь, – пояснил я. – Просто думаю, ты всё равно не расскажешь, раз пострадал уже за сам факт знания.

– Ты прав и не прав одновременно, – ответил собеседник. – Меня сюда затем и законопатили, что если даже проболтаюсь спьяну, то какому-нибудь НПСу. А игрокам – ни-ни.

– Вот видишь...

– В том-то всё и дело, – продолжил бывший админ, – что такие, как ты, уже не игроки. Официально мёртв, реально в основном тоже. Так что по большому счёту ты теперь что-то вроде НПСа с возможностями и памятью бывшего игрока.

Конец ознакомительного фрагмента.

----

Купить: [https://tellnovel.com/ru/knyazev\\_miloslav/poteryannyu-igrok](https://tellnovel.com/ru/knyazev_miloslav/poteryannyu-igrok)

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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