18+

Власов Данил Алексеевич

Белый Лис. Книга первая: Начало пути

Данил Алексеевич Власов

Белый Лис. Книга первая: Начало пути

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=36078917
ISBN 9785449321244

Аннотация

– Окунитесь в приключения в виртуальном мире Солярис вместе с главным героем – Дэниэлом Белым Лисом!Страшные монстры, могущественные сокр…– Так, стоп! Это книга про меня? Про меня! Так что давай!.. Я буду писать.Кхм, о чем это я? Ах да! Меня зовут Дэниэл, можно Дэн или Лис. Думаю, мало кто бы отказался от попадания в виртуальный мир с полным спектром ощущений. Я вот тоже, только с учетом моей «удачи»… ну да не буду забегать вперед!Открывайте книгу и присоединяйтесь ко мне! Не пожалеете!

Содержание

Глава 1. Пить надо меньше! Вот и весь обмен веществ! 5
Глава 2. Пробуждение и надежда 7
Глава 3. Ждать 17
Глава 4. Мучения, мучения и еще раз мучения. Счастье впереди!.. 21
Глава 5. Игра 25
Глава 6. Начало проблем 33
Глава 7. Склеп 37
Глава 8. Встреча 44
Глава 9. Жажда крови и неожиданный союзник 47
Глава 10. Неожиданные возможности 55
Глава 11. Нормальная игра. Ну, насколько возможно 63
Глава 12. Обо всем понемножку… 76
Конец ознакомительного фрагмента. 82

Белый Лис. Книга первая: Начало пути

Данил Алексеевич Власов

© Данил Алексеевич Власов, 2018

ISBN 978-5-4493-2124-4
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Глава 1. Пить надо меньше! Вот и весь обмен веществ!

Вечер. Зажигались фонари, освещая темные улицы города N. Я шел после празднования дня рождения своего друга с чутка паршивым настроением.

Да, я трезвенник! И что, поить меня? Не я именинник, не мне быть с больной головой!

Не понимаю людей, пьющих пиво и вино. Первое – моча мочей, что на запах, что на цвет. Да и в него часто добавляют мочевину, как раз-таки для запаха. А вино – перекисший виноград. А запах после этих напитков – ужас стоматолога!

Они меня таки смогли чуточку напоить, от чего я и разозлился. Вот и турнули меня, мол, не пьешь – иди гуляй, Вася! Ах, не Вася? Все равно гуляй! Гррр, а еще друзья!

Я со злобой пнул банку из-под какого-то энергетика. Банка, брякнув, улетела в мусорку.

Я вздохнул, успокаиваясь. Эх, хорошо. Люблю вечер и ночь. В глаза не бьет солнечный свет, людей мало на улице. Тихо, прохладно.

На удивление, с наступлением 20XX года города не сильно поменялись, тем более такие, как этот. Хотя и прогресс заметен в домах, на улицах это почти незаметно. Все так же старо и спокойно.

Я вышел на главную улицу города. Уже машин больше, людей тоже. Народ подошел к светофору, ожидая зеленый свет. Тут моя жопка подала признаки неприятностей. Больших.

Ну да. Свою интуицию я называю «жопой чуять». Хотя тут она не просто чуяла, она вопила об опасности!

Но откуда? Толпа? Нет. Дорога? Ближе, но не то. Машины? Вроде, но ведь ни одна не…

Додумать я не успел. Где-то сзади раздался визг шин, нарастала электронная музыка, а я лишь успел медленно обернуться. Именно за это, ну и за то, что я могу не контролировать себя, я и ненавижу алкоголь! Реакция запаздывала, но обернуться и увидеть я успел. Яркая, вся в рисунках, дорогая, явно сделанная под гоночную, машина летела по тротуару. Места хватало, все же главная улица. Тут ее повело (ямы никто не отменял. Россия же), и она, переворачиваясь как в типовом боевике, врезалась в толпу, сбивая с ног и ломая кости несчастным. Мои глаза в очках успели лишь на миг увидеть удивленное, с примесью страха, лощеное лицо малолетнего водителя и его пассажиров. И летящую мне в лицо деталь. Затем – всепоглощающая спасительная тьма.

Ненавижу алкоголь.

Глава 2. Пробуждение и надежда

Я очнулся, но слышно все было, как сквозь подушку. Все тело адски болело, словно я побывал на столе у шеф-повара, вооруженного молотком для отбивных. Из горла вырвалось воронье карканье вместо нормальных слов. Ничего не видно. И как же болит лицо…

Меня начали ощупывать. От боли я провалился в беспамятство, но через пару секунд вновь пришел в себя, были слышны отдельные фразы:

«Господи, что случилось?.. Что с…» – какая-то женщина.

«Подключайте аппаратуру! Живи пар…» – мужчина. Голос уставший, но твердый.

«Переломы… повреждение нервов… внутренние органы…» – женский механический. Это про меня?

Меня вновь накрыло с головой, и я снова потерял сознание. Хоть тут этой боли нет…

Пробуждение было… темным. В прямом смысле слова. Я не видел абсолютно ничего. Да и боль во всем теле… хотя и не такая сильная, как при моем первом пробуждении.

– Эй, есть кто тут? Люди-и-и-и! – хрипло выдохнул я, пытаясь пошевелиться.

Ох, лучше бы я этого не делал! Все тело как в кипяток окунули. Я застонал и чуть согнулся. Боль усилилась. Я безуспешно попытался принять обратно положение без боли.

– Он очнулся!.. Лежите, Вам нельзя двигаться! – раздался девичий голосок.

– Ну-ка… – послышался голос мужчины. Где-то я его слышал. Меня силой разогнули и вернули меня в изначальную позу.

Фух, боли стало поменьше! Но что за беда, я не чувствую ног ниже бедер, руки дико болят, но как сквозь анестезию. Да и не вижу ничего, хотя вроде открыл веки.

– Воды… – прохрипел я. Спасение в виде стакана с оной тут же пришло.

– Как Ваше самочувствие? – тихо, но отчетливо поинтересовался мужчина. Бааа, это ж тот, кто говорил про оборудование! Точно!

– Вам как – кратко, но с матом, или развернуто, но с матом? – сарказмом ответил я.

– Можно развернуто, но без мата? Очень устал.

– Можно. – я чуть похрустел, разминая челюсть. – Не чувствую ног ниже бедер. Вообще. Руки болят, пошевелить ими не могу, да и ниже локтя тоже тихо, ничего не чувствую, кроме легкой боли. Ничего не вижу. Лицо болит как после удара чугунной сковородой. Тело болит, но там явно только синяки. А, еще чуток прохладно.

– Ясно… – врач, а, скорее всего, им и был мужчина, помолчал, но со вздохом сказал:

– Вам повезло. Вы живы. – я едва не отпустил очередную колкость. – Но находитесь в весьма тяжелом состоянии.

Мужчина говорил с явной неохотой и… сожалением. Явно тяжело ему.

– У вас отсутствуют глаза и ноги ниже бедра. Кости рук все переломаны, но восстановить можно. Также поврежден позвоночник, но не сильно.

Я лежал в шоке. Я… без ног? Нет глаз? Руки переломаны?! Как?! КАК ЭТО СЛУЧИЛОСЬ?! КТО ЭТО СДЕЛАЛ?!!!

Эти вопросы так и сыпались с моего языка, но я совладал со своим сознанием и языком и уточнил спокойно у мужчины:

– Шанс на установку протезов есть?

– Есть, но очень мал. У вас большой коэффициент отторжения.

Я упал духом. Это конец… я никогда не встану обратно на ноги и ничего больше не увижу.

Коэффициент отторжения – это значит, как хорошо тело примет новые запчасти из пластика, электроники и металла. Если низкий – то скорее всего ты сможешь заменить органы и конечности. Если высокий – то шансы есть, но… один на миллион. Не больше.

– Вот как… – хрипло протянул я. Жить не хотелось совершенно.

Были бы глаза, я бы продолжил работу, мог бы хотя бы попытаться заработать на дорогостоящие протезы, которые даже людям с высоким КО (коэффициентом отторжения) по-

могают… а так… Я даже суицид не сделаю, просто потому, что не вижу и ходить не могу.

Стоп! Отставить пораженческие мысли! При слове «работа» у меня что-то щелкнуло в голове. Работа… работа… Компания, точно!

– Доктор, я могу связаться с кем-либо? – в надежде уточнил я.

– Да, можете. Но с кем?

– Сначала с одними людьми. Наберите номер, который я продиктую.

Судя по молчанию, врач или удивился, или уставился как на идиота.

– Хорошо. – сказал он, и под мою диктовку послышались легкие удары пальцев по сенсорному экрану телефона. Включилась громкая связь.

– Вас приветствует штатный консультант Компании, чем могу помочь?

– Нина, привет.

– Д-э-э-э-н? А, прости, но зачем ты звонишь на основной номер, да еще с чужого?

– Хех, долго объяснять. Переключи меня на Боссяру.

– Ок, секунду.

Послышалась приятная музыка, которую прервал мощный грубый бас моего начальника.

– Если это ты, лисья морда, то зарплаты ты за этот день не получишь!

– И я тебя рад слышать.

– Чего надо?

– Да вот, загремел в больницу.

– И?

– Помнишь те наработки, что наши Мэдик с Механиком давали? Как с ними работа?

– Даже очень хорошо, – довольно ответил Боссяра. Ей-богу, кот нашел сметанный рай! – но к чему клонишь?

– Мы уже обсуждали этот вопрос и в коллективе, и в компании. Явно ж не на ком проверять.

– И?

– Включи мозг! – прошипел я. Если я так начинаю говорить, то дело важное.

– Ты предлагаешь свою кандидатуру?

– Слава Славе! Приезжай в… а где я, кстати?

– Шестая областная, – ответил доктор.

– Шестая областная? Жди, лисья морда. Если ты не в таком плохом состоянии… – грозно протянул Боссяра.

Звонок оборвался. Я выдохнул спокойно.

– А кто это был? – мечтательно поинтересовалась девушка. Скорее всего медсестра.

– Мой начальник – Густаф Адольфович Крузенштерн.

Судя по кашлянью, доктор понял, насколько мужику повезло с ФИО.

– А он… – начала было девушка.

– Русский. Просто у его родителей и бабушки было стран-

ное чувство юмора.

– Кстати, – доктор перебил начавшую было новый вопрос девушку. – Мы не нашли у вас вашего паспорта. И, как следствие, данных о Вас.

– А, у Вас есть возможность пробить их по номеру паспорта?

– Да, есть.

– Диктую…

Через десяток минут ворчания доктора на госсайты в духе «Кто их делал?.. Какой криворукий поставил эту кнопку сюда?!…» мои данные отыскались.

– Баюн Дэниэл Александрович, 20XX год рождения.

– Да, это я.

– Но, по паспорту Вам 30 лет! А выглядите Вы на 18, а то и младше!

– Ну, бывает.

Да уж, с моей внешностью не все в порядке. В детстве я выглядел старше своего возраста, из-за чего часто возникали конфузы, как, например, вот этот.

А потом – бац! И развитие организма остановилось. Годы шли, а я не менялся. Ну да, чуть стали резче скулы, похудел, зубы и волосы отросли, но на этом все!

Шок доктора, а судя по тихому писку, то и шок медсестры, был большим.

– Ну да, да! Выгляжу я куда младше. И что дальше?

– Ну, эм… – протянул доктор, но его прервал звонок

на техтел. Техтел – сокращенно «технический телефон». Дешевый, надежный телефон для пользования в учреждениях.

– Да? Посетители? Да, конечно. – доктор устало вздохнул. – К Вам пришли. Я пока пойду отдыхать. Еще несколько операций впереди.

– Удачи. Не перетрудитесь. – искренне пожелал я.

– Спасибо.

Доктор ушел, и на 5 минут воцарилась тишина… Которая была прервана громовым басом: «Где эта лисья морда?!» и шумом открытия двери.

– Боссяра?

– Нашелся! – хоровой крик радости дал по моим чувствительным ушам.

– Без рук! Я переломан почти весь.

Судя по тишине, все застыли, но потом тяжелые шаги прервали эту тишину.

– Эй, Лис. Ты как? – так, это Густаф.

– Не считая отсутствия глаз, ног, переломанных рук и позвоночника – все замечательно!

– Если сарказм прет, значит, жить будет. – раздался чуть хриплый, мягкий голос. Таким голосом можно мужчин сводить с ума.

– О, Аня, привет. Кто еще есть?

– Электрик, Боссяра, Мэдик, я и Даня. Остальных похоронили в документах на ту штуку, что Мэдик с Механиком придумали.

Мэдик – Иван Иванович Иванов, наш врач, психолог и штатный заварщик чая и кофе. Русский по происхождению, но бОльшую часть жизни прожил в Германии. Имеет дикий акцент, и поэтому его и прозвали его Мэдик, ибо выговорить нормально он это слово не может. Голубоглазый блондин с короткими волосами, в круглых очках. Вечно в своем мед халате. Даже сейчас, я в этом уверен на все 100.

Электрик – Василий Игоревич Боль. Наш ГНИ (Генератор Нормальных Идей), человек широкой души, но с проблемами. Он постоянно электризуется статическим электричеством, из-за чего часто страдает. Бьется им обо все предметы декора, каштановые волосы вечно дыбом, борода словно кисть – мечта художника! Пушистая и мягкая, но во все стороны из-за электричества. Два метра роста, худой. Эдакий хиппи. Пожимать ему руки надо держась за кого-либо, иначе шибанет. Иронию с его фамилией вы легко поймете.

Даня – Даниил Игоревич Боль. Брат Электрика, единственный без прозвища. Наш бухгалтер и экономист. Парень средних лет со средней внешностью. Незапоминающийся. Хомяк внутри него давно захватил власть и правит всем и вся. По виду не скажешь, но этот засранец собаку съел в деле денег. Именно из-за него и его хомячности мы имеем достаточно денег для отдела. Фамилия ему опять же подходит. Боль он для всех, кто попытается отнять деньги, что под его контролем. Хомяк зверь грозный.

Аня – это наш штатный Суккуб. Анастасия Илларионовна

Красивая. Да, снова говорящая фамилия. Высокая, статная, с большой грудью и губами, длинные волосы воронова крыла, длинные ресницы, тонкие брови и глаза цвета крови. Она носит линзы, а так у нее они голубые, но что поделать – образ! Была моделью, имеет маркетинговое и театральное высшие образования. Глава отдела маркетинга, но часто проводит в компании нашего коллектива.

Боссяра – наш начальник. Эдакий богатырь древнерусский. Девушки от него без ума.

И, наконец, я. Дэниэл Александрович Баюн. 1.59 метра рост, жилистый, с длинными, до пояса, каштановыми волосами с большим количеством седых, даже белых, прядей, из-за которых основной цвет почти ушел. Глаза меняют свой цвет в зависимости от освещения. Либо темно- зеленые, либо ярко-голубые, либо серые. Иногда смесь. Мда… были… Прозвище «Лис» получил из-за своего характера и внешности. Внешние уголки глаз у меня приподняты, да и часто я либо сощуриваю их, либо вообще закрываю, плюс вечно плутовская улыбка. Часто сравнивают с Гином из сериала «Bleach'». Как говорят, выражение лица похожи.

Компашка у нас та еще, вечно в проблемах и идеях. Психи, что тут сказать. Но от нас идет только прибыль, так что на наши странности просто не обращают внимания.

– Что там с проектом? – спросил я.

– Не поверишь, дано добро. Более того, у нас его вообще забрала главная мехчасть Компании. Будут рассылать бес-

платно, ради тестирования. А потом, если все сработает, то сможем обогатиться на этом!

– Ну-ну, а мне не сказали, – пожурил я его. – Надеюсь, сделают ее быстро. Все же и я смогу себе на протезы таким образом накопить… да и люди с некоторыми болезнями смогут жить с ними.

– Понимаем, Лис. Давай, лечись. Мы уж тоже постараемся.

– Удачи, – улыбнулся я.

Затем я упал в беспамятство, даже не услышав, как ушли мои коллеги и друзья. А ведь меня ждут долгие дни лечения. Мда… жизнь моя жестянка!..

Глава 3. Ждать

Время шло медленно, очень медленно. В абсолютной тьме. Вы даже не представляете, насколько это… ужасно. Хоть остальные чувства не оставили меня. Слух, бывший и без того острым, обострился еще сильнее. Хоть нюх не усилился, и так плохо от запахов резких, а тут бы еще это…

Руки мне собрали, трудились долго, почти двое суток без перерывов. Но собрали. Двигать я ими мог, и это было прекрасно!

Плохо было только с семьей. Отец давно не объявлялся, мать только вернулась с отдыха. До сих пор работает, не хочет уходить на пенсию. Как узнала, что я в больнице, так сразу и прибежала. Долго плакала, тогда я еще не мог шевелить руками. Только успокаивал, говоря, что выкарабкаюсь. Навещает она меня только на выходных, потому, что работа.

Из всех меня навещали только мама да ребята из отдела. Не только ради общения, все же в палате скучно, но и ради работы. Мне решили на деньги отдела сделать личную капсулу! Компания в этом помогает!

Хех, работодатель у меня замечательный. Компания New World Company, сокращенно NWC или просто Компания. Является поставщиком многих приборов, а имея акции других компаний, она стала иметь большую прибыль.

Но вот наконец придумали капсулы виртуального погру-

жения! Раньше использовались шлемы и придатки к ним, но теперь придумали Виртуальную реальность. Это не дополнение к нашей, что использовалось в VR шлемах. Это реальность, как наша. Многие решили на этом нажиться… и обломались. Капсулы было дорого делать, как и программы, и потому искали решение для упрощения задачи. И ведь нашли, но только в чем отличие, я так и не понял. Я по образованию физик, а там такие термины были… ух. Короче, сделали-таки люди вирт миры. Но тут уже игроки обломались. Игры в таких мирах были… мягко скажем, не очень.

Мне было 21. Я как раз уже год работал в Компании, занимался тем, что писал истории к играм. Компания также занималась созданием игр, а я хорошо прославился, написав пару сценариев. Вот и сидел. Тогда наши парни из отдела разработок, среди которых был Механик, наш сисадмин, в компании Мэдика выкатили идею как сделать вирт мир реальнее. Практически таким же, как и наш мир. Разработку посмотрели, но потом о ней в компании замолчали. Я об этом забыл, но вот, спустя 5 долгих лет, они наконец анонсировали мир. «Новый Мир». Игра с амбициями. Сервера спокойно выдержат все это. Проблема была как раз в разработке. Нужно было прописать чувства человека. Нужно было практически цеплять мозг к аппаратуре. Да и капсулы были все так же несовершенны. Игру делали, вместе с ней и развивалась технология погружения. Множество игр сделали другие известные бренды, но по амбициям они были не чета наше-

му «Миру». Да и чаще использовались для проверки капсул или для медицинских целей.

И вот, Механик с Мэдиком вновь пнули поезд прогресса. Придумали капсулу, которая полностью соответствовала нужным параметрам, даже превосходила их. Биологи в паре с физиками и программистами довели это чудо до ума и теперь, спустя долгих 9 лет, капсула готова. Мне должны сделать индивидуальную модель, на которой скорее всего будут строиться и остальные. Капсулы уже продают, точнее, предзаказывают. Причем это капсулы длительного погружения. С подачей микроэлементов при долгих погружениях, массажем и прочим.

К слову о капсулах, мою скоро привезут. Я как сотрудник, буду одним из первых, кто занырнет. Буду альфа тестером!

Через отведенное время, я получил капсулу. Более того, в ней были сделаны камеры! Я смогу видеть через них!

Долгие, невероятно долгие часы установки, и наконец, я в ней. Мне подцепили множество проводов и прочую бурду и подключили. Я… я вижу!! Я ВИЖУ!!!! ДА, Я ВИЖУ!

Камеры по бокам капсулы были подсоединены к моей голове проводами. Я видел! Осмотревшись, я начал изучать свою палату. Множество приборов жизнеобеспечения, лекарства. Пол быстро отмывали от грязи, что насыпалась с обертки капсулы и ее деталей. Доктор, что лечил меня, оказался немолодым, но крепким мужчиной 50 лет. Умные глаза смотрели поверх прямоугольных линз очков. С учетом рас-

положения камер… метр восемьдесят-восемьдесят пять.

– Как самочувствие?

– Прекрасно! Как же замечательно видеть, хоть и камерами.

– Замечательно. Я буду следить за твоим состоянием в капсуле.

– Хорошо! Начать погружение!

Мир завертелся…

Глава 4. Мучения, мучения и еще раз мучения. Счастье впереди!..

Мда… вот уж не думал, что альфа затянется аж на 5 лет. И это оказалось не особо странным, ибо технологии… ну обо всем по порядку.

Первое погружение чуть не стало роковым. Аппаратуру закоротило, и меня шибануло током, вышибая из состояния погружения. Второй раз меня чуть не убило током за всю жизнь!

Первый раз был в детстве. Надо было показания счетчиков списать. Делал я это множество раз, но в тот раз свет вырубило по какой-то причине. Счетчики были прикрыты железной дверцей. Я привычным жестом пальцами откидываю ее в сторону и… мои пальцы прибивает к дверце ток. Долбануло меня знатно, не держись я за ручку двери, пушистый северный зверек со своей костлявой госпожой пришли бы ко мне раньше времени.

А теперь второй раз. Я высказал все свои претензии к горе механикам, проверяющим и всем-всем, кто принимал участие. Потом пришлось повторить, ибо многих оборотов установщики не знали.

Спустя пару дней привезли новую. На этот раз подключался с опаской, а то мало ли. И чуть не скончался от звуко-

вой волны, что ударила по моим перепонкам. Восстановить их восстановили, но это уже перебор.

При входе в третью капсулу я матом благословил эту херь и хорошенько ее ударил. Знаете что? Она заработала! Установщики проверили потом внутренности сей чудо-машины, и очень долго ругались. От счастья. Ибо я этим ударом скрепил часть контактов. Не сделай я этого, сгорело бы все к демонам, и я в том числе. После узнанного я постоянно требовал проверки всей аппаратуры. Береженый нервы сбережет. И жизнь.

Первое НОРМАЛЬНОЕ погружение состоялось после … дцати капсул и кучи убитых нервов. По заверениям, последняя оказалась новейшей модели без неисправностей, на что я лишь скептически посмотрел на посла компании и хмыкнул. Да, я теперь мог видеть. Мне установили спец очки, которые еще в 2016 были придуманы. Почему сразу не сделали? По тупости некких людей… не важно. Скоро должны разработать искусственные глаза, и, наконец, я смогу посмотреть на мир. Новый мир виртуальности и старый мир реальности.

Я был сначала разочарован, но потом дал себе по лицу. Альфа же! Даже зелень не везде, что там о живых говорить. И да, в Новом Мире я был не калекой! Жаль, ощущений нет никаких.

И вот ощущения, баги, проблемы и прочие гадости и были работой альфа тестеров. Сколько раз косячили программисты с биоэлектрониками… не сосчитать. Ругались все те-

стеры, но терпели. Надо, надо шагнуть вперед!

Хотя и были веселые моменты. То кто-то умудриться засунуть в код девушку обнаженную, кто пони розовую, а кто дилдо своей девушки… м-да. И этого добра мы навидались.

Спустя эти долгие годы, мы наконец могли сказать – Мир живет! Но вот название сменили – Солярис теперь это. Название саркастическое, ибо проблем с освещением мы натерпелись больше всего. Но зато теперь этот мир живет! Текут реки, ветер срывает листья с ветвей, животные ведут себя как живые. Хотя почему как? Они и есть живые! А после того, как наши умы (опять неугомонные Мэдик и Механик) сделали ИЛы – Искусственные Личности. ИИ это не назвать. Это личности! Они даже развиваются! Пока игроков еще не было, мы наблюдали за ними. Хотя я даже притворялся ими, благо была возможность. Живые, они и вправду живые. Эмоции, чувства, желания – все это есть!

Но единственное – это понимание. Они понимают, что этот мир ненастоящий. Что мы можем их стереть. И… они это принимают. Философствуют, ругаются иногда, но принимают.

И самое главное – здесь человек мог быть полноценным. Кроме некоторых врожденных заболеваний – слепота и глухота. Немота не проблема, но вот эти пока не решены. Я хоть и слеп, но только из-за отсутствия глаз. Потому я тут вижу. Да и в реальности теперь тоже. Осталось заработать на свои ноги и спину.

Наконец-то, день X настал. Теперь не только тестеры увидят Солярис…

Глава 5. Игра

Че-е-е-е-рт!

Я разогнулся за своим ГМ столом. Ну да, я ГМ. Слежу за порядком уже 3 года. Ой, ну и муторная же работенка!

Начать с того, что гребанные читеры. Ох, как я их возненавидел! Эти твари как тараканы. В последнее время ввели закон со статьей уголовной, хоть тише стало. А раньше!.. А потом еще и баги. Веселье то еще…

Короче, сидел я в виде могучего рыцаря в латных доспехах, и мечтал об отдыхе. Я хотел просто поиграть, а не заниматься этой… этой ересью!

Несколько ложный заявлений от игроков сгорели в синем пламени. Гррр, как же все бесит…

– ДЭН!!!

– А? Чего? – это оповещение пришло. А орет оно потому, что я сильно ухожу в себя, когда работаю или читаю.

– О, письмо. Ну-ка… ДАААААА!!!

Птичка, которая была оповещателем и письмоносом, аж слетела с насеста. А я лишь кричал от радости. Отпуск! Я смогу отдохнуть! Но тут же прочитал строчки ниже. Блин…

Я мог пойти играть, но следить за порядком я тоже должен. Короче, права ГМ и возможность играть. Но без этой всей бумаги, что сейчас лежит передо мной. Хоть что-то.

Я быстро настрочил своему преемнику записку и вылетел

в место, где создают персонажа. А выбор тут большой.

Несколько людей, зверолюди всех мастей, полудемоны – грасты, полуангелы – англоры, эльфы несколько штук, гномы, гоблины и проча и проча. Рас мы сюда запихали дай боже, так что выбор для всех есть.

Что ж, будем соответствовать прозвищу – берем зверолюда. Тип – лис!

Зверолюды – это либо животные с чертами человека, либо человеки с чертами зверей. Везде есть плюсы и минусы. Но я все же возьму человекозверя. То бишь человека с чертами зверя.

Раса – зверолюд. Тип – лис.

Ваш уровень слияния – 73%.

Ого! Невероятно!

Уровень слияния показывает, насколько ты слился с телом своего аватара. Можно с самого начала взять расу с наиболее большим уровнем слияния. Для этого нужно пройти пару опросов и протестить возможности тела с, например, лишними конечностями. А уровень в 73% – это очень много!

Чаще всего с 50% начинают, реже с 60%, про 70% я вообще молчу!

Кстати, слияние влияет на прокачку, возможности тела и еще что-то. Я забыл.

Ладно, берем лиса!

Имя?

Имя? А, хай Дэном будет!

Оставить имя «Хай Дэном будет!»?

Гребанная железяка!

Оставить имя «Гребанная железяка!»?

Я скрипнул зубами. Дэн.

Оставить имя…

ДА!

Фух, наконец-то. Щас будем смотреть внешность. Кстати, от внешности зависит то, насколько высоким будет уровень слияния. Чем ближе к реалу, тем выше. До мелких деталей не стоит, но это тоже влияет.

Так. Волосы – белые! В реале от того, что меня чуть не угробили с десяток раз, я побелел до снега! Жуть…

Так, типичная физиономия под названием «лисья морда». Хвост – пушистей! И подлиннее! Вот теперь его можно вместо одеяла использовать. Шерсть под цвет волос. Глаза… черт с ними, голубые!

В итоге:

Рост: 1.59 м

Цвет волос и шерсти: белоснежный.

Цвет глаз: голубой.

Телосложение: жилистое

Все остальное я не трогал, как и телосложение с ростом. А то мало ли. Были прецеденты.

В игре присутствует моменты 18+, но для малолетних есть режим «Детский». Вся жестокость сводиться к свечению. Конечности не отлетают, сексом заниматься нельзя. Голых

они видеть не могут, им все туман (или свет) загораживает. Как одежда облегает и не дает увидеть прелестей чужого тела. Некоторые женские (и даже мужские!) сеты брони вообще полностью облегает свет. Ибо… эротично. Очень. Прям очень…

А насчет прецедентов – логика в игре есть. И попытка создать девушку с небольшим весом и гигантской грудью приводят к смерти аватары прямо в начальной локации. Переломы позвоночника и ног. Потом такие даже встать не могут. Своими же «арбузами» придавливает.

Парням с большими… хм, «усами» тоже не очень весело. Метровые «усы» просто мешают двигаться, про репутацию у жителей я молчу – мужики забивают мутанта палками, только он посмеет подойти к деревне. Женщины же… ну женщины же! Кто на что горазды. Исключения – расы-гиганты. Орки, огры и прочие крупные. Им можно, но рамки есть.

Тэ-э-э-э-к, а теперь осматриваем. Ну, вроде все на месте. Теперь посмотрим начальные навыки.

В игре можно в начале взять навыки, но всего 2. Всего на персонажа приходиться их 8, включая ремесла. Так на ремесла 3, на навыки 5—6. В зависимости от выбора.

Выбор в начале невелик… но свои начальные навыки я давно выбрал.

Магия воздуха: маг воздуха повелевает воздухом, молнией. Большая мобильность позволяет быстро перемещаться, атаковать. Весьма гибкий маг.

Рукопашный бой: конечности – первое оружие каждого существа. Если хорошо обучиться этому искусству боя, то вы сможете рубить врагов голыми руками, ломать щиты и доспехи, а кости станут для вас спичками.

Да, всего два навыка. Некоторые вообще ничего не берут, желая хардкора, так что я не выделяюсь.

Вот я щас такой умный, а на самом деле… Я хоть и проработал ГМ'ом, но я совершенно не играл. У меня нет НИКАКИХ практических знаний, кроме тех, что в реальности получил. И это сильно простопорит меня. Хотя некоторые фишки я знаю.

Одна из них – То-что-нигде-не-сказано, или Непрописанные особенности. Их специально сделали, ибо это очень логичные вещи, и писать о них в правилах, особенностях и т. д. было бы глупо. Но это очень хорошо влияет на жажду играть у посетителей. Приведу пример – можно сделать зелье, даже не имея на руках его состава. То есть, если ты раньше играл, или тебе показали игроки, или ты случайно кидал в котелок травы, то есть вероятность получить зелье. Даже не имея ремесла Алхимик. Да, зелье будет слабым, это сделано специально для баланса, и объяснено так: «Вещи чувствуют, делают ли их с умом, или наугад». Потому, будь ты хоть трижды признанным мастером ковки в реальности, в игре придется получить профессию, ради ковки достойных предметов.

Также, я знаю пару секретов, которые могут помочь при

прохождении части квестов и парочку мест с учителями редких навыков. Как то – катана, парное оружие (мечи и топоры), парное владение щитами, посохами и копьями. Мне нужна катана, остальные мне не так нужны.

Как же я давно не следил за изменениями в игре. Чую, обернется мне боком это.

Итак, что у нас в итоге?

Имя: Дэн.
Прозвища: -.
Уровень: 1.
Раса: зверочеловек.
Тип: лис.
Подтип: снежный лис.
Характеристики:
Доступные очки: 10;
Сила: 1;
Ловкость: 3;
Сила магии: 1;
Запас: 1;
Воля: 2;
Выносливость: 2;
Телосложение: 1;
Удача: 3;
Зоркость: 2.
Здоровье: 100.

Мана: 100.

Навыки:

Магия воздуха – 1/1000

Рукопашный бой – 1/1000

Ремесла: -.

Репутация: 0

Э-э-э-э, что?! Откуда 3 ловкости, 3 удачи, 2 выносливости, 2 воли и 2 зоркости?!!! Да и что за подраса???

Раса зверочеловек. Тип – лис.

Раса зверолюдей славиться своей силой, отвагой и доблестью. Лисы – одни из хитрейших. Они ловки, быстры и удачливы.

Хитрость и удача – у вас всегда положительная удача. Минимум 3.

Звериный предок – вы больше человек, нежели зверь. Но предки даруют вам силы. Ловкость: 1 к 3. Выносливость: 1 к 2. Воля: 1 к 2. Зоркость: 1 к 2.

Белый лис – вы подобрали такую комбинацию во внешности, что получаете подтип расы – снежный лис!

Снежные лисы – редкость. Они крайне редко рождаются, потому они особенны.

Снежный лис: скорость по снегу +100%.

Снежный лис: звуки движения в снегу -50%.

Чуткий слух: вы прекрасно слышите.

Рожденный в снегах: маскировка в снегу сильнее

на 50%

Рожденный в снегах: вы хорошо различаете следы на снегу.

Получена способность: Гибкость!

Вы легко выполняете акробатические трюки, вы быстро двигаетесь и можете изгибаться так, что кошки позавидуют!

Вы получили редкий подтип расы. Что это несет – зависит от вас и вашей удачи.

Ой, я влип…

Редкие расы, подрасы и подтипы рас – это одна из фишек Соляриса. И это очень… злая фишка.

Хоть и даются плюсы, минусов хватает. Первое: легко получить навык, который ну совсем не нужен.

Второе: к редким местные могут относиться совершенно по-другому, нежели к стандартному игроку.

Третье: очень частые попадания на квесты с подвохом.

Даже не учитывая моей удачи, все плохо. А с удачей… Но пересоздавать я не буду. Это время терять и очки слияния. К черту.

Создание персонажа завершено. Удачи в начинаниях, посланник!

Ваша начальная локация: 864369ndgbc45653.

Что-о-о-о?!!!

Резкая вспышка…

Глава 6. Начало проблем

Очнулся я в каком-то болоте. Ну хоть на сухом месте.

Вы находитесь в локации со скрытым сценарием

Твою же ж…

Я с трудом удержался от мата. Вот о чем я говорил? О неприятностях? Ну, вот и они!

Скрытые сценарии – это задания, которые влияют каким-то образом на мир игры, но при этом их еще надо найти. Они могут быть на вид простенькой цепочкой заданий, а окажутся…

Но тут вообще отдельный случай. Мне это в лицо пихают. Такое бывает, это значит, надо найти НПС[1] и у него получить задание. Либо оно вам придет от системы. Вот… ну за что?!

Ладно, хватит страдать! Я поднялся, стряхивая с себя лесной мусор и… и понял, что без понятия, куда идти! Тьфу…

Я посмотрел свои навыки и возможности.

Усиленные удары – удары в рукопашную наносят больше повреждений. Шанс на травму 15%.

Прокачка: 1/1000

А, это пассивная способность рукопашного боя. Травма – это различные повреждения, типа переломов и прочего. Шанс – это не случайность. Под этим подразумевается,

[1] non player character – неиграбельный персонаж, непись.

как часто в среднем я смогу травмировать противника. Это величина почти ни на что не влияет, тут много сложнее.

В игре не сильно важны ХП[2], ведь в Солярисе можно убить, просто ударив в глаз веточкой. И не важно, сколько здоровья у человека, или какой уровень у него и его противника. Смерть есть смерть. Потому в игре решает больше опыт. Как игровой, так и жизненный. Над этим мы долго бились, но сделали это! Хардкорщики[3] это оценили!

Проще говоря, игра стала полностью реальной. С оговоркой на магию и прочие причуды фэнтези мира. Ну и игровые условности.

Так, а с одеждой что?

Сэт начинающего рукопашника

О, и что? Правильно, ничего! Это просто стартовая одежда, никаких бонусов, кроме обычных, как если бы вы надели ее в реальности. Кстати, выглядел он как одежда каратистов. Очень похоже. Только капюшон еще. На ногах ботинки. Тоже обычные. Из кожи.

Что ж, потопали!

Долго ли, коротко ли… так, это не из этой оперы! Ну да все равно. Шел я очень долго, ибо ориентиров не было. Ярких следов людей я не вижу. Хотя откуда бы? Человек я городской, потому вряд ли чего угляжу…

Тут раздался просто нечеловеческий крик!

---

[2] Hit points, хит поинты, хиты, очки жизней, здоровье.

[3] Хардкорщики – игроки, любящие сложности, часто нереальные.

Я аж сел, настолько он был наполнен болью и ужасом. Крик повторялся несколько десятков раз, но лес искажал звук. Я начал искать источник сразу, но следов не было.

Спустя пару часов я сел у дерева и устало переводил дыхание. Ничего. Просто ничего…

Стоп, а это что? Череп!

Я аккуратно поднял его, осматривая. Части зубов нет, сгнили в кариесе. Видно следы зубов на кости, значит, обглодали. Да еще и растащили, раз остальных костей нет. А стоп. Нет, вижу кисть!

Вы скажете, мол, чего не пугаюсь? Я в морге был, на вскрытии тела. Да и не раз. Зачем? Мама у меня веселая, вот и…

Я шел уже по костям. И явно они были от разных людей. Вот детский череп, еще с мясом. Вот рука, женская скорее всего.

Вскоре я нашел первый труп. Мужик, скорее всего дровосек. Перегрызли горло. От одежды только обрывки, но я порылся. Пусто. Жаль, ну ладно. Пошли дальше.

Черт, лучше бы я не ходил.

Я наткнулся на большое количество трупов на поляне. Вот тут меня чуть не вывернуло. Я всякое видел, но за это художнику памятник. От меня. С надписью: «От благодарного юзера. Спасибо, падла, за испорченный обед!». Мне вот интересно, а как это бы выглядело у детей? Ай, о чем я думаю?!

Поляна была завалена трупами. В разных позах, с разны-

ми ранами и состоянием. И все это с нестерпимым запахом смерти и разложения. Я бы был спокоен, если бы не одно НО: это были ИЛы. Это все были ИЛы, это не куклы художника. Все были зверски убиты.

В виде какой-то фигуры были посажены на кол и поставлены трупы детей и женщин. Я обошел все, снимая и осматривая их. Наворачивались слезы, видя боль и ужас на лицах тех, кто был жив около пары часов назад. Это их крики были! Я прикусил губу своими длинными звериными клыками.

Стоя по колено в крови и трупах, я пытался понять – зачем? Кто и зачем это сделал?

Я, стараясь глубоко не вдыхать, сделал успокоительную дыхательную гимнастику. Все. Я спокоен. Но в груди было холодно от моей ярости. Я хотел порвать этих тварей!

Я начал методично исследовать место. От краев к центру. В паре метров от места находилась какая-то тяжелая дверь. Пока мне туда не нужно. Пока.

Ничего. Чисто. Вроде чисто.

Я осмотрелся еще раз. Время было к вечеру, и солнце садилось. Тут в багровых лучах блеснуло что-то в траве.

Рычаг!

Видимо, от той двери. Что ж, пойдем посмотрим.

Я легко смог использовать рычаг по назначению. Но он был ржавым, и тут же сломался. Но дверь я успел открыть. Теперь бегом! А рычаг я возьму. Оружие какое-никакое.

Глава 7. Склеп

Лестница долго вела меня вниз. Было прохладно, что успокаивало мои нервы и тело. Тепло я плохо переношу, а прохладу люблю. А тут еще хвост и ушки на макушке с шерстью.

В ботинках хлюпала кровь, оставляя следы. Но пока без вариантов. Ботинки важны.

Вскоре, лестница кончилась, и я нашел дверь с табличкой над ней: «Склеп…». Дальше стерто. Дела плохи, но надо.

Я осмотрел для начала дверь и пол. Тут ходили. Следы свежие, даже пылью не покрылись. Значит, там.

Я прикоснулся к двери.

Вы входите в Склеп. Вы о нем ничего не знаете, ни об опасностях, ни о награде. Но вы знаете, что там – ваша цель.

Разберитесь с таинственным ритуалом в лесу, узнайте правду!

А вот и задание. И без тебя бы туда вошел.

Первое, что бросилось в глаза, это следы боя. Кровь, оружие, следы множества ног. Но странность – нет трупов. Были раздолбанные в хлам скелеты, но это все. Какие куски одежды со странными белесыми следами. И так как я не могу индентифицировать эти предметы, всё явно выше меня уровнем, ибо на первом уровне все новички идентифициру-

ют вещи первого уровня. Дальше – к продавцу этим товаром, либо получить способность распознавания предметов/монстров. Но я не в стартовой локации, да и денег у меня нет. Ладно, попробуем взять мечи…

Спустя получаса бряканья оружием, я сделал вывод – не прет. Ничего мне не подходило. Либо по росту, либо по балансу, либо по весу. Я в реале фехтовал шпагой и стрелял из лука, но для меня лучше взять либо топор какой, либо рапиру, либо саблю, либо катану. Хотя топор мне по росту не подойдет.

Ну да не об этом сейчас разговор. Я даже таскать некоторые бандуры не смогу долго. Все же силы у меня… ТВОЮ ДЕМОНОВУ ТЕЩУ!! Я ИДИОТ! Я КРЕТИН!

Я дал себе по лицу. Боже, какой я идиот. У меня ж характеристики за начало пути не разбросаны! Какой кретин…

Я тут же забрался в панель информации. Так. 10 очков.

Имя: Дэн.
Прозвища: -.
Уровень: 1.
Раса: зверочеловек.
Тип: лис.
Подтип: снежный лис.
Характеристики:
Доступные очки: 10;
Сила: 1;

Ловкость: 3;
Сила магии: 1;
Запас: 1;
Воля: 4;
Выносливость: 2;
Телосложение: 1;
Удача: 3;
Зоркость: 3.
Здоровье: 100.
Мана: 100.
Навыки:
Магия воздуха – 1/1000
Рукопашный бой – 1/1000
Ремесла: -.
Репутация: 0.

Та-а-ак, откуда воля и зоркость у меня прибавились? А, из-за пребывания на поляне и нахождение рычага. Хорошо. Странно, шкалы опыта нет. Ла-а-адно.

Теперь по очкам. 4 в Силу, 2 в Ловкость, 3 в Выносливость и 1 в Запас. Теперь все так выглядит:

Имя: Дэн.
Прозвища: -.
Уровень: 1.
Раса: зверочеловек.

Тип: лис.
Подтип: снежный лис.
Характеристики:
Доступные очки: 0;
Сила: 5;
Ловкость: 9;
Сила магии: 1;
Запас: 2;
Воля: 2;
Выносливость: 8;
Телосложение: 1;
Удача: 3;
Зоркость: 2.
Здоровье: 130.
Мана: 110.
Навыки:
Магия воздуха – 1/1000
Рукопашный бой – 1/1000
Ремесла: -.
Репутация: 0.

Здоровье зависит от Силы, Телосложения и Выносливости. Мана от Запаса. Формул не знаю, но будь что будет.

Перепробовав мечи вновь, но только те, что мне были ближе по росту и весу, и все равно пришлось оставить. А жаба давит!

На скелеты и обрывки я не позарился. Я не вижу их особенностей, да и рюкзака нет.

Из маленькой комнаты, где я был, вели 3 двери. Первая – выход, у меня за спиной. Левая и правая остаются. Ну, настоящие герои и ловеласы идут налево…

Мда. И тут бой. Все те же следы, но без оружия. Я даже по стенам простучал, прислушиваясь – а вдруг?! За одной послышалась пустота, но глубокая. Коридор, это явно. Я даже пол проверил. Нет, открывашек нет. Ладно, пошли в правую дверь.

Кстати, они автоматические. Я касаюсь, они уезжают вверх. Пара минут – и на место. Интересно… а что если попробовать?

Я, не доходя до правой двери, протянул руку и сказал мысленно: «Откройся!». Потом «Сизам!», «Огонь!», «Враги!». «Открывайте, это я!». Даже пытался напрячь магию, но безуспешно. Придется по-старинке.

За правой дверью оказался большой узкий коридор. И вновь следы боя, но без скелетов и трупов. Черт, да что тут происходит?!

В конце коридора оказалась дверь, а вот за ней…

Более просторная комната, чем первая. Только если в первой и второй ничего, даже стульев не было, то тут был фонтан.

На стене был изображен мозаикой скелет в балахоне на лодке с веслом, изо рта которого текла вода, а рамка была

сделанная в виде черепков, окружающих композицию.

На полу лежал первый труп. Тело там, голова у моих окровавленных ног. Мужчина, нереально старый, лет так 100. На лице отпечаток невероятного ужаса. Мда… всё страньше и страньше…

Тело было заковано в легкий пластинчато-кожаный доспех. Легкий, но не на меня. Но, что странно, доспех и на теле особо не сидел. Тело дряхлого старика не могло бы поднять этот доспех, не говоря о мече. Дела…

На полу опять обрывки тканей, но теперь они не коричневые, как в предыдущих комнатах и коридоре, а красные или темно-синие. Как отображение чина, ибо все почти одинаковые.

Больше ничего не было, только дверь направо. Но я понимал, что это только начало, потому пошел дальше.

За дверью был снова длинный коридор. На полу были капли крови, из раны, скорее всего. Но боле ничего. Пока шел, я пытался вспомнить, где эту ткань я видел.

Судя по старику, он был просто очень стар. Чего-то испугался. И его обезглавило. Как он двигался в том доспехе, ума не приложу. Силы бы не хватило.

Слишком много вопросов. И мало ответов. И это раздражает. Вскоре, у меня появилась дилемма – в коридоре были двери вперед, вправо и влево. У каждой был рычаг-выключатель. Вверх – открыть, вниз – закрыть. Так, опять налево?

Но тут до меня донесся стук костей об пол. Скелеты?

А у меня из оружия только рычаг. Как дробящее сойдет. Почему я не смотрю характеристики? А какие они там могут быть? Да и не могу я его идентифицировать. Хотя это может быть намек…

Я решительно открыл левую дверь… и тут же закрыл, отпрыгивая. Мать вашу через колено да десять раз!

За дверью оказался с десяток скелетов с мечами и летающий улыбчивый скелет без ног в коричневой накидке, что быстро полетел ко мне. И явно не за обнимашками!

Судя по светящимся глазам, это дух. Теперь-то все ясно. В склепе ожившая нежить, а те, кто провели ритуал, идут в глубь, вырубая восставших. И теперь ясно, как старик оказался здесь. Это был воин, молодой, но его быстро состарило. А это могут делать только призраки – более неприятные гады, чем духи.

К слову, видов нежити куча, потому с названиями сильно не заморачивались. Подобные духи и призраки – материальны. Они не могут пройти сквозь препятствия, так что мне везет. Ладно, по следам культистов!

Глава 8. Встреча

Шел я невероятно долго, но настолько был поглощен этой деятельностью, что не замечал усталости и голода. А ходы все не кончались.

Я себе нашел-таки оружие. Саблю начинающего стражника, неплохая штука. Как раз на мой первый уровень. Есть подобные и на уровнях выше, но мне они пока не нужны.

Вы спросите – откуда сабля? В одном из залов был большой бой, а по краям стояли саркофаги. Пошарив, я отыскал ее и пару зелий лечения. Не весть что, но для меня это был дар Небес. Жаль, зелья пришлось в руках тащить. Сабля хоть с ножнами была. Мне бы какой фальшион тут, но как я сказал выше, и сабля мне подарок. Но рычаг я не выбросил, чую, пригодится.

Вскоре я услышал звуки боя. В этом лабиринте я давно заплутал, и такой ориентир для меня был сродни колокольному звону. Я ускорился и рванул, что есть сил. О!

Бег – пассивная способность. На бег вы тратите меньше выносливости на 14%.

Спринт – активная способность бега. Вы можете ускорить себя на 200%. Время 10 секунд.

Неплохо, вот и первые плюшки!

Многие способности в Солярисе выдаются за некие действия – бег за большое количество бега. Спринт – улучше-

ние бега, за длительные пробежки. Рудокоп, уменьшающий затраты на махание киркой – за махание киркой. И так далее. Можно развиваться самому, но учителей придется все равно искать. Оружию так не научишься, и хоть ограничений нет на ношение оружия, бонусы от умения все равно сильно влияют. Да и учителя показывают, как двигаться. Мастер может уложить новичков, не используя способностей, на одном лишь опыте. Ведь он знает минусы своего стиля боя и своего оружия, он видит ошибки в движениях врагов, он понимает, когда стоит ударить, а когда остановится. Это опыт. И его не купишь за деньги, только за время.

Потому-то те, кто занимался каким-либо делом в реальности, это же дело могут выполнять много лучше, чем люди с таким же уровнем навыка, но без опыта.

Я знаю пару ударов саблей, да и как стоит ей атаковать. Но против она скелетов бесполезна. А насчет духов я не знаю, как карта ляжет.

Наконец-то, дверь!

Я открыл ее и… чуть не улетел вниз, к бойцам. Я оказался на каком-то сломанном балкончике, смотря на бой. А там было на что посмотреть!

Большой отряд людей в красных одеждах и броне сражались с отрядом хорошо вооруженных скелетов, призраков и лича. И пока люди давили нежить, но вот радости от этого у меня не было. Лич не давал быстро уничтожать скелетов и духов, защищая их странными бирюзовыми сферами

и восстанавливая повреждения. Тут он быстро поднял посох и дернул навершием на себя. Один из воинов-красноодежников вскрикнул, но тут же отбежал в сторону, к людям в красных накидках с ножами в руках. Один из «накидочников» поднял с пола… ребенка! Ему было около 5 лет, девочка. Она не двигалась, но явно была жива. Тут «накидочник» резким ударом ножом в грудь убивает ее и оставляет его там.

Трупик осветился красным свечением, которое перешло на бойца. Он взревел нечеловеческим голосом и, откидывая своих же, рванул ломать скелетов. Лич попытался остановить процедуру странной зеленой молнией, но потерпел неудачу. Она ударилась об красно-белесый купол над «накидочниками». А я лишь заскрипел зубами. Вот они, ритуальщики!

Глава 9. Жажда крови и неожиданный союзник

Я скрипел зубами от бессилия. Вот они, подо мною! А убить я не могу… много их. Да еще нежить.

Тут лич злобно полыхнул фиолетовыми огнями глазниц, и резко ударил посохом об пол. Все затряслось, и отряд нежити ушел в дверь позади них. Воины ритуальщиков, особенно тот в сиянии, рванули за ними, но потолок решил, что старость не радость, и упал на преследователей, перемалывая их на удобрение. Хорошо, врагов меньше…

– Чертов лич! – прокричал один из «накидочников». Всего их было шестеро. – Надо было ударить по нему Красным лучом и дело с концом!

– Ты идиот? – поинтересовался другой. – Красный луч мы оставляем на последнего стража. Он сильнее этого лича, и тратить все наше мясо на какую-то ходячую развалину в тряпках? Это глупо.

– И как нам пробраться в главную усыпальницу теперь? – спросил «идиот».

– К ней несколько ходов. Пойдем по восточному! – ответил третий

– Мясо, вперед! – скомандовал четвертый, и вся толпа воинов пошла. Ритуалисты (а эти шестеро были именно ими.

Никем другим быть не могли) пошли сзади. Я увидел лицо одного из мечников. Оно было абсолютно без эмоций, тонкая струйка слюны тянулась из уголка рта. Гипноз? Наркотики?

Я подождал, пока они уйдут, и спрыгнул аккуратно вниз, благо, невысоко было. Что-то мне в этих камнях от потолка не нравится… они… правильные?!

Я аккуратно ощупал каждый уголок у камней. И вправду, какие-то они правильные. Без сколов, как специально вытачивали. Да и крови не было, кроме той, что оставили раненые. И та была какой-то… гнилой. Не могу подобрать другого слова, смотря на эти следы.

Так. А если поднять? Отковырять? Нет, не идет.

– Иллюзия? Хотя нет, фантом. Осязаемый, с весом, но фантом. – бормотал я себе под нос, виляя хвостом. – Необычно. Личи же некроманты чаще, а тут иллюзионист. Стоп, а скелеты-то были реальные?!

Тут камни начали истаивать. Пропадая, они обнажили все, что было завалено. «Мясо», как их назвали, лежало без движения. Для спокойствия я всем отрубил головы их же тяжелыми мечами.

– Как… они… такое… таскают?! – хрипло поинтересовался я у воздуха, утирая пот со лба. – Фух, а мне ведь всех их надо… а там еще эти твари. И ритуалисты…

Я в ярости сжал кулаки. Успокойся! Лис, успокойся! Пока рано. Рано.

– Да я их заставлю сожрать свои же кишки за ту мессу! – не выдержав, прорычал я и ударил по двери, куда ушел лич со скелетами. Упс…

Дверь тут же открылась, и я с невнятным «Нъях!» влетел в проход, который тут же закрылся, убирая весь свет из помещения. Проскользив какое-то расстояние по холодному полу, я врезался в что-то твердое, что аж искры вылетели. Да и сознание поплыло.

Я прижал уши к голове и схватился за нее руками, тонко застонав. Как больно-о-о… я так никогда не врезался, стараясь беречь сию важную часть тела в сохранности.

– Ой, моя голова… – простонал я, покачиваясь. Обо что я так ударился-то?

Я осторожно, не делая резких движений, повел руками в сторону препятствия. Была непроглядная тьма, потому и видеть я ничего не мог. Та-а-а-ак… Та-а-ак… Э, что?

На месте, где должно было быть препятствие, была пустота.

– А? – только я и брякнул и тут же чуть не поседел вновь. Кто, кроме лича и скелетов тут может быть таким твердым и подвижным?!

Я спиной попятился к проходу, молясь Фортуне, чтоб я нащупал дверь. Но этому было не суждено сбыться. Я вновь наткнулся на препятствие, и услышал, как рядом со мной ударилось что-то деревянное об камень.

– Ли-и-и-ич… – обреченно протянул я. Все, кранты ли-

сенку!

Я ничего не сделаю этой твари. У личей мощный скелет, окутанный магическим щитом. Да еще и часто они носят легкие доспехи.

Прикрыл голову руками, обернул хвост вокруг себя и приготовился к смерти. Лич меня просто ваншотнет[4], а прыгать по залу бесполезно. Он явно быстрее, да и скелетов никто не отменял.

Секунды шли, а удара не было. Я приоткрыл глаза, но, естественно, ничего не увидел. Темно, хоть глаз выколи!

– Лич? – чуть удивленно спросил я и пощупал место, где он стоял. Да нет, вот его посох, вот кости ног. Э-э-э, ладно…

Я уже осмелел и встал, ощупывая лича. Не каждый день удается в живую посмотреть на еще целого лича. Точнее пощупать. Да и что еще делать, если выхода отсюда явно нет? Правильно, утолять собственное любопытство.

Он был жутко высоким, я ему рукой только до плеча и достал. И то в прыжке. Посох я не стал трогать, но вот черепушку мне было интересно посмотреть. Как говорят мои друзья: «Ребенком был, ребенком и останется», имея в виду мое любопытство и поведение время от времени. Хех, если мои расчеты будут верны, то я буду в большом плюсе от этих действий.

– Ня-ня-ня-ня-ня, – напевал я мелодию, карабкаясь

[4] Oneshot, ваншот – убийство с одного удара/выстрела/заклинания, или с помощью одной небольшой цепочки способностей.

по неподвижному личу. Взобравшись на его плечо, я начал ощупывать голову. Нащупав глазницы, я наклонился, пытаясь рассмотреть те огни, что нежити заменяют зрачки. Но их нет!

Только я это подумал, как они зажглись. Я сначала отшатнулся, но потом снова начал рассматривать огоньки. И вправду, как маленькие огонечки. Блин, что я творю? Ай, ладно! Может и сработает! Личи же разумные…

– Кто ты такой?! – офигел лич. Ох, ну у него и бас! Чуть не смело.

– Лис! – с готовностью ответил я и мило улыбнулся. Играем ребенка!

– Что ты делаешь у меня на плече?!

– Эм, тебя рассматриваю. Впервые вижу таких, как ты.

Тут я слукавил, так как видеть я личей видел, но только как ГМ. А этот персонаж еще нет.

– Насмотрелся?! А теперь умри! – рявкнул он, хватая меня за шею и сдавливая.

– Погоди, старче, я тебе пригожу-у-у-у-с-с-с-сь… – пропищал я, переходя на хрип. На большее у меня не было воздуха.

– Пригодишься? И чем? – заинтересованно хмыкнул мертвый маг.

– Кислоро-о-о-о-од… – просипел я.

– А, точно, – хлопнул он себя посохом по лбу и отпустил меня. Я отдышался.

– Те фанатики кровавые с восточного входа хотят проникнуть в главную усыпальницу!

– Что? Откуда ты знаешь?

– Я с балкончика наблюдал за вашим боем. Когда Вы, – я уважительно кивнул личу. Все же возраст, да и что-то попахивает тут заданием, – создали иллюзию обвала, то ритуалисты поспорили, и пошли туда.

– Хмм, спасибо. Но зачем ты это говоришь мне?

– У меня свои счеты к этим монстрам. Если вы их поймаете, – я кровожадно улыбнулся, – то я хочу их запытать до смерти! Это искупит часть их грехов, да и мне спокойствия доставит.

– Ты что, экзекутор? – удивленно поинтересовался лич. Экзекутор – класс, связанный с законом. Они допрашивают преступников, казнят их и могут выслеживать. Этот класс невероятно сложный, ибо это надо играть роль, профессию. Они состоят на службе у Империи Бласт, весьма технологичной державы.

– Нет, просто знаю множество вариантов казней и пыток.

– Хм, интересно. Ну да ладно. Но что ты предлагаешь сделать? Из разумных только мы и ритуалисты. Остальные – это неразумная нежить и загипнотизированные наемники.

– Есть идея…

Лич хмыкал, добавлял корректировки в план, и дальше мы решили действовать вместе.

Мне лич дал жезл с заклинанием огненной стрелы. Вещь

для меня с первым уровнем великая. Мы сделали засаду и начали ждать. Я на балкончике над дверью, лич у двери в главный зал.

– Кстати, Бэркор, – спросил я лича. Да, необычное у него имя.

– Мм?

– А чего ты делал, пока я исследовал тебя?

– Спал.

– Э?!

– Ну как спал. Медитировал. Надо было силы после боя восстановить.

– А где те скелеты, что были с тобой?

– Они в разобранном состоянии. Я их призову, и они соберутся. Вот, вокруг меня же лежат. Да и у стен. Плюс пара у тебя. Поддержка их занимает кучу сил, потому и не призываю.

– Ладно… так, они идут!

И тут же дверь отъехала вверх, и на лича бросились загипнотизированные бойцы. Он поставил магический щит перед ними, не давая пройти, и начал собирать скелетов. В комнату вошли ритуалисты. Сейчас они начнут ломать щит…

Все шестеро взяли в руки чьи-то вырванные сердца и начали завывать. Красный свет начал исходить из еще бьющихся сердец, собираясь в одной точке. Время!

Я спрыгнул, а вместе со мной два скелета-мечника с парными мечами. Ритуалисты не поставили защиты, за что и по-

платились своими головами. Свет резко перестал собираться, замер и тут же ударил по ритуалистам, испепеляя их тела. А я жаждал большей крови. Ведь вырванные сердца были из людей, что еще были живы. Магия убила и их, но во мне бурлила ярость и жажда крови. Наемники обезумели окончательно, а я лишь отдался своей кровожадности. Я ее сдерживал, стараясь убить ритуалистов быстро, но теперь…

Дальше я ничего не видел. Только красные реки, что проливал я…

Глава 10. Неожиданные возможности

Я очнулся на полу. На чем-то теплом и мягком. Я повернул голову и…

Да что ж мне так везет на кровищу и прочие прелести!

Я подскочил, стряхивая кровь с себя. Угу, как же. Одежда ею уже пропиталась. Твою же ж…

– Доброе утро, Потрошитель.

– А, Бэркор… стоп, Потрошитель?!

– Ну да. Ты бы видел себя!

Я в шоке уставился на лича, переводя с него на себя взгляд. Он лишь хохотал. Вы слышали и видели, как хохочет лич? Нет? Вся эта махина трясется, постукивая костями о кости, а из рта рвется непонятное то ли конское ржание, то ли хохот гиен. Гр-р-р-р!

– Вот только не надо меня давить! – щелкнул мне по лбу подошедший лич.

– А?

Вы получили уровень 5!

Свободные очки характеристик 20!

Вы получили достижение «Праведный мститель»! Вы убили монстров, что называли себя людьми и отомстили за невинных! Слава +100.

Вы получили достижение «Палач»! Вы убили опасных преступников, терроризирующих долгие годы множество людей. Слава +100.

Получена способность «Жажда крови».

Вы чувствуете, когда кто-то хочет вас убить, и вы поэтому можете предчувствовать, куда ударит враг!

Также вы можете давить ментально своих врагов, выплескивая на них всю свою ярость, желание битвы и крови. Слабые враги могут застывать в страхе от вас, либо же будут падать н колени, не пытаясь даже помешать вашему безумию!

Будьте осторожны, ведь ваша жажда крови может спровоцировать атаковать вас вашего же союзника!

Получена способность «Потрошитель»! Вы невероятно хорошо разбираетесь в строении тел живых существ, потому нанести повреждения для вас сущий пустяк! Вы не испытываете вины за свои деяния. Ваши удары даже голыми руками могут оторвать противнику конечности или снести голову, в зависимости от вашей силы и эмоций.

Это как?! Как это?

Я растерянно посмотрел на лича.

– Ой, не могу, ха-ха-ха! А-ХА-ХА-ХА-ХА!! – ржал тот, опираясь на свой посох. – Это нечто! Парень, это нечто! Я это себе на память оставлю!

Он выпрямился и указательными и большими пальцами

рук сделал «рамочку». Послышался щелчок как от старого фотоаппарата и в руке лича появилась странная карточка.

– Держи, на память! – хлопнув меня по плечу, отдал копию карточки ржущий лич. Так хлопнул, что аж хиты в красную зону ушли и застыли на отметке в 26 единиц.

– Ты, блин, осторожнее! – вскрикнул я.

– Ой, ты же такой сла-а-а-а-а-бенький и беззащитный! Аж плакать хочется! – всхлипнул лич, смахивая невидимую слезу умиления и сразу мне дал зелье регенерации, которое я тут же выхлебал. Ну-ка посмотрим, что там лич сфотографировал…

Дальнейший хоровой ржач разбудил, наверное, всех мертвецов в склепе. Прав был Бэркор, это нечто!

Я не ожидал, что с ушами и хвостом я буду выглядеть почти как ребенок. Но это…

Представьте себе зал, весь в крови, трупах и кишках. А посреди зала милейшего вида ребенок с большими лисьими ушами и хвостом, с растерянным взглядом абсолютно чистых больших голубых глаз, тоже весь в крови. Абсурдность ситуации зашкаливает. Черт, и почему я ТАК МИЛО выгляжу? На плюшевую игрушку тяну… гр-р-р…

– Да хватит быть уже таким милым ребенком посреди этого безумия. Пошли, я тебя провожу.

– А помыться негде?

– Увы, только наверху речка.

– Жаль.

Мы быстро дотопали до выхода, но на пороге я стукнул себя по лбу! Задание!

– Бэркор, друг, послушай.

– Да?

– А чего это они к тебе так рвались?

– А, скорее всего за Рубиновой кровью. Это артефакт, якобы который имеют все личи. Мол, мы его используем для ритуала. Враки, нет такого.

– А как тогда?..

– Да по-разному. Но подобной фигни у нас нет. А, еще говорят, от нее магия крови усиливается. Но такого артефакта нет ни у кого из личей. Клянусь своим званием великого артефактора!

Ну да, Бэркор – артефактор. Он имеет целую лабораторию. Там он свою вечность и коротает, делая различные артефакты. А еще он кузнец-гранд.

Чтобы не путать, я объясню. Профессии имеют несколько уровней. Новик, подмастерье, свободный умелец, профессионал и гранд. Великий – просто обозначение того, что он гранд и имеет кучу всего сделанного.

– Эх, ладно. Прощаюсь я с тобой. Спасибо за помощь и за ценные фотографии!

– Гр-р-р!

– Ладно тебе, Потрошитель! Приходи, как в уровне подрастешь и получишь звание подмастерья в моих отраслях. Поучу чему.

– Большое тебе спасибо! – я обнял лича, на что он потрепал мои заляпанные кровью волосы. – Удачи тебе!

Я отошел уже глубоко в лес, как лич мне прокричал вслед:

– Кстати, как определишься с оружием, приходи! Скую тебе! И я всегда буду тебе рад!

– Пока-пока! – я запрыгал и замахал ему руками. После он ушел в свой склеп и замаскировал вход.

Задание выполнено, но не до конца. Ритуалисты убиты, но что это за ритуал, вы так и не разгадали!

Скрытое задание выполнено! Месть за людей осуществилась!

Отношение с Древним личом Бэркором – Лучшие друзья!

Получен уровень 10! Доступные очки: 50!

Получено прозвище – Лис!

Получено прозвище – Белый Лис!

Получено прозвище – Потрошитель!

Слава +300!

Слава достигла 500, о вас уже можно услышать в близлежайщих к вашему месту деяний тавернах и постоялых дворах, но только как слухи. Вашей внешности никто не знает.

Получено достижение «Неведомая дружба»! Вы имеете очень необычного лучшего друга. Слава +20.

Вы получили 10 уровень без смертей! Слава +10. Выносливость +1.

Я сидел в речке и офигевал. Неплохо так привалило! Что там по моим характеристикам?

Имя: Дэн.
Прозвища: Лис; Белый лис; Потрошитель.
Уровень: 10.
Раса: зверочеловек.
Тип: лис.
Подтип: снежный лис.
Характеристики:
Доступные очки: 50;
Сила: 39;
Ловкость: 21;
Сила магии: 10;
Запас: 11;
Воля: 13;
Выносливость: 20;
Телосложение: 10;
Удача: 3;
Зоркость: 2.
Здоровье: 520.
Мана: 200.
Навыки:
Магия воздуха – 1/1000
Рукопашный бой – 309/1000
Ремесла: -.

Репутация: 530.

Это мне привалило из-за достижений? Неплохо! Особенно сила. Прям очень ее много. А, это из-за Потрошителя и Жажды крови. Ой, а ведь еще за уровень у меня прирост. Так. А чего так много очков? А, 10 за 10 уровень и 40 за остальные. Я ж не тратил.

Так. Доведем ловкость (+19), затем силу (+1), запас до 20, зоркость до 18, волю до 24 и 6 в еще раз в силу.

Имя: Дэн.
Прозвища: Лис; Белый лис; Потрошитель.
Уровень: 10. 0/10000
Класс: -.
Раса: зверочеловек.
Тип: лис.
Подтип: снежный лис.
Характеристики:
Доступные очки: 0;
Сила: 46;
Ловкость: 78;
Сила магии: 10;
Запас: 20;
Воля: 24;
Выносливость: 20;
Телосложение: 10;
Удача: 3;

Зоркость: 18.
Здоровье: 700.
Мана: 200.
Навыки:
Магия воздуха – 1/1000
Рукопашный бой – 309/1000
Ремесла: -.
Репутация: 530.

О, появились-таки класс и счетчик опыта! Я уж думал баг. Но все равно напишу нашим, как и о том, что жестокость все-таки надо поумерить. Это ж жуть…

А мой план сработал! Систему иногда сильно глючит, потому для детей даются некоторые послабления. И поведение тут играет ключевую роль. Но, учитывая, что Бэркор – ИЛ, то могло быть и так, что ему просто было скучно. А тут я, веселый. Конечно, выглядело это все как чистейший бред, но сработало же!

Ну вот, прошло 2 дня. Кое-как вымытый в кое-как выстиранной одежде, с саблей и своими зельями потопал к селению. Благо, я получил направляющий пинок от лича и знал местоположение.

Глава 11. Нормальная игра. Ну, насколько возможно

Я устало разогнулся в огороде. Черт, лучше бы у Бэркора остался! У него прохладненько, соседи нешумные, сам он умен, поговорить есть о чем. Я с тоской вспоминаю милых чистых скелетиков. И в сравнении с находящимися тут деревенскими, они – верх аристократичности.

Ну да я опять вперед убежал. Вернемся на полдня ранее.

Как оказалось, деревня была. С кузницей, лавкой, трактиром и тренировочной площадкой. Придя в нее, меня сначала хотели вытурить. Одежда им не понравилась, понимаешь ли. Жажду крови с трудом удержал, но за меня вступилась одна женщина.

Марфа, а именно так ее зовут, за помощь по дому и огороду постирала и заштопала мою одежду, дала чуть еды и пару медяков. И, как финал добродушия, попросила у нее остаться, на что я и согласился.

Далее я пробежался по деревне. Как оказалось, бессмертных (а игроков так называют. Редко напрямую говорят, что мы игроки) тут мало. Редко в этих краях бывают. А сами мы находимся в Нейтральных землях Торговых кланов.

Торговые кланы – одна из политических сил на мировой арене Соляриса. Они – единоличники в своих отраслях, ред-

ко выходцы из их кланов (причем клан здесь – не игровая структура, а именно клан-семья. Редко туда принимают чужих) идут во что-то другое.

Клан Металла – оружейники.

Клан Дракона – банкиры.

Клан Ветра – вестники и почтальоны.

Клан Пламени – добытчики и снабженцы.

Клан Совы – транспорт.

Клан Тьмы – черный рынок и прочие бандитские структуры в этих землях.

С кланами стараются дружить, либо быть в нейтралах с ними. Иначе неприятностей будет дай боже.

Кстати, клан семьей-то сложно назвать… ибо рас там много, но работают они на благо своего клана. Единственное, костяк кланов – гномы. Кроме клана Тьмы, про него нуль информации.

К слову, о землях. Государства здесь таковые – Торговые кланы, Земля обетованная, Империя Бласт, Царство, Вольные княжества, Эльфийский союз, Гномьи крепости. Заметили, сколько союзов? И особо с названиями не заморачивались.

Торговые кланы – вечные нейтралы. Торгуют со всеми и всегда.

Земля обетованная – верующие. Религий там нереально, а уж бойни там чуть ни ли ежедневно. И ведь люди идут туда.

Эльфийский союз – территория лесов, где эльфы живут.

Царство – второе из самых больших государств. Что-то вроде Руси века 15—16.

Империя – самое технологичное государство. Стимпанк там в моде.

Вольные княжества – территория с княжествами разных народов. Зверолюды именно оттуда.

Гномьи крепости – название говорит само за себя.

Щас мы в Нейтральных землях Торговых кланов, то есть, это территория общая для кланов, но для остальных государств эта территория другой страны. Есть и просто Нейтральные земли, но это другое.

Ну ладно, я отвлекся. Что я в огороде делаю? Отрабатываю свои медяки. Какая-то бабулька попросила выдергивать сорняки, а судя по их количеству – это затянется надолго…

Солнце начало садиться, а работу я так и не закончил. Но бабулька была рада и этому, хотя и дала только еды. Что ж, и то хлеб… хм, тавтология, однако. Ладно, пора к Марфе.

Женщина средних лет, с хорошо ухоженным лицом и тонкой талией (я бы ей лет 20 дал, а не 30! Не скажи мне местные, так бы и подумал), мыла посуду. Я сдал ей весь свой огородный улов, что я получил за труды у деревенских, и пошел спать на застеленную лавку. Добрых снов…

Проснулся я посреди ночи. И я бы понял, если бы по нужде или попить. Но нет, пусто. Я решил выйти из дома и прогуляться по деревне. Может, из-за жары я подскочил.

Гулял я долго, ибо погода была замечательная. Чистое, безоблачное небо, сплошь усеянное звездами. Слабый ветерок трепал мои волосы и щекотал тело под тонкой рубашкой и штанами, что дала мне Марфа на ночнушку. Собаки чуть рычали, но не гавкали. Рычали больше недовольно, мол, чего ты тут гуляешь? Иди спать.

Я же, чуть пританцовывая, напевал себе под нос песню «Оборотень» группы Мельница. Слов всех я не помню, но мелодия мне нравится. Мне вообще нравится музыка в жанрах фолк и фолк-рок.

Хех, наверно, чуток странно смотрелся паренек с белыми волосами, большим лисьим хвостом с него длиной и с лисьими же ушками на голове с белой шерстью, одетый в белую же полупрозрачную рубашонку со штанами, что танцует под свое же пение под звездами и луной. Нъя-ха-ха!

Я, заметая хвостом следы, быстренько вернулся в дом и улегся спать. После улицы в тепле меня разморило, и я быстро уснул.

Утро меня встретило кукареканьем петуха (найду – откручу клюв поганцу! Такой сон прервал!..), запахом яичницы и гудением. Последнее меня озадачило. Откуда гудение? Да еще такое мощное!

Доносилось оно с улицы. Тря глаза руками, я дошел до двери и выглянул за нее, прикрываясь от солнца хвостом. И тут же убежал обратно, вскоре вернувшись со своей саблей.

Вопрос – с чего такая реакция? А как бы вы отреагировали на двухметрового рогатого демона с молотом за спиной? Вот-вот. И я о том же.

Выглянув еще раз, я изучил обстановку и расслабленно выдохнул. Демон спокойно разговаривал с Марфой, торговцем и с соседом Марфы, дровосеком по имени Кон. Нет, не Конь, а Кон. Говорят, сократили от его длинного имени. Ну, сомневаюсь, что его имя переплюнет мечту меломана и кошмар лингвиста. Это я на эльфов и их имена, что обычно переводятся на обычный что-то типа «Листок, что оторвался во время шторма от дерева, стоявшего на вершине горы тысячу лет и выросшего на моче мамонта» намекаю. Тьфу, пакость.

Кстати, гудением оказался голос того демона. Стоп, судя по тому, как его назвали…. Это кузнец?! Пресвятые ежики с тапочками Люцифера!

Я быстро метнулся к умывальнику и сполоснул лицо. Зубы пока чистить нечем, ну да ладно.

Я выглянул снова и… чуть не потерял, где пол, а где потолок! Ибо подскочил я на добрых метра два. Почему? Да потому что за дверью на меня глядела копия того демона, только если бы он был девушкой и лет так на двадцать моложе. По человеческим меркам, разумеется. И это рогатое чудо, увидев меня, мгновенно меня поймало и обняло. Ну хоть кислород есть!

Девушка, оказавшаяся на голову выше меня, понесла

на улицу.

– Пап, посмотри, какой милашка! – сказала она, тиская меня аки плюшевую игрушку. Зря я про кислород подумал, она ж меня раздавит!..

– Хм? Зверолюд, да еще ребенок? Марфа, я понимаю, что ты раньше часто кутила, но чтоб настолько…

Я закашлялся в смехе и недостатке кислорода. Кстати о нем, пусти меня, жертва Чернобыля! Ага, как же. На мои брыканья она даже внимания не обратила, продолжая тискать.

– Герион, не пошли, – со смехом ответила Марфа. – он к нам вчера пришел. Бедняжка был весь в крови и уставший. Я и взяла к себе. Хоть и хотели сначала его выгнать. Но этот малыш помог с некоторыми делами, и его простили.

Гр-р-р, я хоть и ниже любого в деревне (разве что совсем дети малые ниже меня), но не так же! Хотя… н-да, наделила меня природа внешностью. Да я еще и накрутил градус милоты, добавив хвост и уши, усиляя это все цветом волос, шерсти, бровей, ресниц и глаз. Да еще… черт, кисло-о-од!!!

– Пусти меня! Я задыхаю-у-у-у-сь! – прохрипел я из последних сил. Ойкнув, меня отпустили. Я тут же рванул на спринте к Марфе, прячась за нее. Ну, играть ребенка, так играть! Да и безопаснее тут. В доме меня могут и схватить, а тут Марфа не даст.

– Ну-у-у! – обиженно протянула девушка.

– Живодерка… – тихо прокомментировал я. Все-таки славно, когда в игре именно по внешности судят. А внешность у меня 13—15 летнего, и то с натяжкой. А мне с таким жить…

– Дэн, иди пособирай в огороде овощей на завтрак. На всех твоего вчерашнего сбора не хватит.

Получив задание, за которое я получу крохи опыта и завтрак, я убежал. Вскоре, все гости зашли в дом. Послышались бряканье посуды и тихая ругань в адрес дров, что не хотели зажигаться. Все же осень на дворе, хотя дожди, говорят, не скоро.

Набрав овощей и травок, я сдал их Марфе и приготовился ждать завтрак…

***

Лея стояла рядом со своим «отцом» и тихо ругалась. Вот же блин! Мало того, что из-за того, что ей 17, у нее КМ (kids mode, детский режим), так еще она умудрилась создать персонажа, который оказался дочерью кузнеца!

Да, иногда так бывает. Игрокам дают семью, в которой они отыгрывают какую-либо роль. НПС относятся к ним как к своим, но понимают, что это не их дети. И это в некоторой степени грустно. Хотя часто в таких семьях бывают еще дети, но не в этом случае.

Нет «матери», «отец» с ней постоянно путешествует от деревни к деревне, да и единственная она. Единственное утешение – это знания. Ей повезло – она желала обучиться ма-

гии Огня, прямому одноручному мечу, Волшебству, среднему доспеху и парным клинкам или щиту, а «отец» владел мечом, огнем и доспехом. 3 из 5, это приятно!

И вот, очередная деревня. Кузница тут есть, а вот кузнеца нет. Это хорошо, будет возможность заработать. Марфа, глава деревни, сейчас договаривалась с ее «отцом» об условиях. И тут Лея почувствовала взгляд. Обернувшись в сторону дома, откуда исходил поток внимания, Лея скользнула к двери. Вскоре, в проходе появилось милейшее существо. Даже котики в инете меркнуть рядом с ним!!

Существо было подскочило, но Лея быстро поймала и понесла к «отцу». Пусть опознает…

«Зверолюд? Не знала о такой расе», – подумала девушка, крепко обнимая милаху. Силы у нее много, не зря у нее профессия Кузнец и раса демон, у которых увеличенный прирост силы за уровень.

«Дэн? Не понимаю, он местный или игрок?»

Паренек быстро слинял от нее к Марфе, смотря испуганным взглядом.

«Никогда не ладила с детьми», – устало вздохнула Лея. Их пригласили на завтрак, а Дэна послали в огород. Лучше бы ее, ей не так много осталось до 10 уровня! После этого она может уйти из-под опеки. «Отец» все шутил, а Марфа смеялась приятным грудным смехом.

«Они похоже нравятся друг другу», – мелькнула мысль у Леи. Желание пристроить кузнеца было у нее еще с 1 уров-

ня, как ее бросило к нему.

От мыслей отвлек приход лисенка, который принес будущий завтрак. Лея осмотрела повнимательней ребенка.

«Невысокий, белоснежные волосы, брови, ресницы и шерсть. Пушистый хвост и большие лисьи ушки. Одет в подобие кимоно у борцов. Голубые глаза, которые так и хочется назвать „лисьими“. Да и эта улыбка… точно игрок. Хотя и странный. Вроде и ребенок, а вроде и нет. Надо бы с ним поговорить», – решила демоница. Но тут подали завтрак, и стало не до мыслей. Какая каша!..

***

Мда, мысли у этой особы прямо на лице написаны. Что-куда-зачем. Любопытство так и прет. Ох, намучаюсь я с ней.

Тут я заметил странность. В углу комнаты, как битый пиксель, мозолила глаза легкая рябь. Надо отправить нашим, пусть чинят.

А каша объеденье! Ум-м-м… еще бы, но меру надо знать. Толстеть в игре тоже можно. С этим вообще история знатная вышла.

Как раз вводили эту систему, все тестировалось. В команде тестеров прибавилось девушек, на которых и тестили. Представьте наш шок и ужас, когда мы, представляющие, как при помощи команд оголим дам и понаделаем скриншотов на память, увидели ЭТО. Жирные, с трудом движущиеся, с большими губами… дальше я просто сделал экстренный выход и на коляске рванул в офис к программистам.

А там уже собрались все тестеры. Не только я, оказывается, там был инвалидом.

Короче, надавали мы программистам, за весь ужас, что мы испытали. Оказалось, парни проверяли вкусовую систему и систему увеличения массы и похудения. Но пока проверяли, достигли вот таких вот… масштабов. Кстати, потом еще и девушки пришли и вынесли мозг этим горе «экспериментаторам». Пушные недоделанные…

Перевернувшись от воспоминаний, я вышел из-за стола, поблагодарил, и ушел тихонько в уголок. Благо, консолью ГМ'а можно пользоваться мысленно. Да и невидима она…

***

Лея следила за этим странным игроком. Вел он себя действительно как ребенок, но вот взгляд… от него Лее становилось не по себе. Странный, и это мягко сказано.

Тут он поблагодарил за хлеб-соль и ушел в уголок, где она заметила баг. Он присел рядом с ним и расслабился, смотря на него. Пара минут, и баг растворился. Интересно…

– Тетушка Марфа, я могу пока в лес сходить, кроликов половить? – поинтересовался лисенок.

– Да, только будь осторожен, там видели кабана 10 уровня, – предостерегла глава.

– Отец, а могу я сходить, а? Ну пожа-а-алуйста! – заканючила Лея. Это её шанс!..

– Да, но только будь осторожна. Ты хоть и 9 уровень, но все же… – почти слово в слово повторил кузнец.

– У меня меч есть, а вдвоем мы эту кабанятину на ужин притащим! – улыбнулась Лея, на что кузнец махнул рукой, соглашаясь. Его явно больше сейчас интересовало декольте Марфы, чем воспитание дочери, пусть и не родной.

– Удачи, – шепнула ему демоница и ускакала вслед за лисенком.

Встретила она его у границы леса.

– СТО-О-ОЙ! Подожди меня!

***

– СТО-О-ОЙ! Подожди меня! – раздалось у меня за спиной. Тьфу, щас распугает всю живность.

– Тихо! – зашипел я. – Хочешь вообще никого не поймать?!

– Да с чего бы? Это ж мобы, тупые монстры и животные…

– Мобы, у которых мозгов хватит, чтоб не попадаться тупой демонице, не знающей элементарных правил охоты на этих самых мобов. – скрипнул я зубами. Я хотел испробовать Потрошителя и Жажду, а эта идиотка мне все щас испортит.

– Да ладно тебе, малыш. Все то ты знаешь… – засюсюкала эта… эта…

– Я тебе щас руки оторву, если не прекратишь, – зашипел я и двинулся к лесу. Эта дурочка последовала за мной. Ла-а-адно, дело ее, но спасать я ее от парочки очень интересных монстров я не буду. Умереть – умрет, но воскрешение никто не отменял. Зато ума прибавится.

А вот и кро… да какие это мать вашу кролики?! Это КРОЛИЩИ! Налитые кровью глаза, нехилые зубы и когти. Ой, это даже не кролики. Это зайцы. А значит и скорости у них больше.

Заяц-людоед. 5 уровень.

Эм, а почему я вижу их справку? У меня нет же распознавания.

Минуты в консоли ГМ, и все стало на свои места. Я просто выше их уровнем, вот и вся морока. Но все же детальные мне справки пригодятся, а значит распознавание надо брать.

– Хо, 5 уровень. Слабачки, – фыркнула девушка.

– Это твой первый боевой опыт? – поинтересовался я.

– Да, а что?

– Так, надо провести ликбез.

– Ликбез?

– Ликвидация безграмотности. – я похрустел шеей и повернулся к демонице. – Если по-простому, то статы, уровень и хп сильно не влияют на бой. Убить тебя на 100 уровне может даже 1 уровень, просто ударив в глаз зубочисткой.

Судя по круглым глазам, она этого не знала.

– Ты что, вообще не интересовалась системой жизни и боя в игре?.. Ой, бли-и-ин. Мой тебе совет – следи за боем и читай справки. А то нубом и останешься.

Вот уж точно. Нуб[5] она. По сравнению с ней, я ветеран. Но не в боевом опыте, а в знании системы. Тестер я, или

[5] Нуб – от noob, что произошло от newbie – новичок.

блоха говорящая?!

Пока притихшая девушка открыла справочник по Солярису, я нашел камни покрупнее, вышел из кустиков и метнул парочку в ближайших.

Одному прилетело между ушей, второму в глаз. Оглушение первому, второму смерть. Оставшиеся пятеро рванули мстить, за что и получили оставшиеся камни. Мимо, а жаль.

Они окружили и начали как волки напрыгивать и тут же отступать. Пока пара укусов, но отвлекают они сильно.

Тут эта… неблагоразумная дева выпрыгнула из кустов. Твою…

Глава 12. Обо всем понемножку…

***

Злой лисенок оказался прав, она ничего не знала об системе боя. «Отец» ни разу не сражался на ее глазах, а сама она даже куренка не запинала. Вот и пришлось ей залезть в справку.

Отвлекло ее шипение Дэна, которого окружили зайцы. Она радостно вскрикнула, выхватила свой клинок и побежала на помощь. Ну, она так изначально подумала. Животные были против от слова «совсем». Два зайца из пяти бросились на девушку, трое оставшихся плюс оглушенный, что уже пришел в себя, остались избивать зверочеловека. Ну, они так подумали.

Резко на всех зайцев и на Лею обрушилось мощное давление, заставляющее замереть и не сводить взгляда с маленького лисенка. Тот, в свою очередь, медленно подходил к животным и резким движением руки отрывал им головы. Минута – и от зайцев только обезглавленные трупики валяются. Но давление с Леи не спало. Оно стало только сильнее, как будто сконцентрировавшись на ней одной. И Дэн уже не казался таким милым и пушистым, каким был в доме Марфы. Радужка глаз стала кроваво-красной, сам взгляд показывал, что паренек желал ее убить. И очень жестоко.

Но внезапно все пропало. Радужка вновь стала голубой, да и желание убийства больше не ощущалось.

– Успокойся, Лис, – послышалось от парня. Лея тихонько выдохнула. – Спокойно. Это всего лишь ребенок. Это пройдет. Это ребенок. Это пройдет. Подумай о психическом здоровье. Думай о милых котиках. Котики успокаивают.

Открыв глаза, Дэн устало посмотрел на девушку и помассировал виски.

– Черт… голова разболелась. Вот и нахрена ты вышла? – уже не выдержав, спросил он.

– Я тебе хотела помочь… – потупилась демоница.

– Господи… я тебе же сказал – сиди. И. Изучай. Справку. Но никак не сказал – придешь в случае чего мне на помощь. Оxx, ну хоть способности испробовал. И то хлеб… ладно. Потащили добычу. Мне нужно найти учителя-рукопашника. Причем срочно.

Он подал пример, взяв четыре тушки. Лея со вздохом взяла оставшихся и потащилась за Лисом, возмущенно фыркающем где-то впереди.

А дома их обоих ждала головомойка. Лею отругали за то, что посмела подвергать себя опасности, Лиса примерно за то же самое. Но за зайцев похвалили. Лис по-тихому слинял, а Лея осталась выслушивать нотации Марфы под поддакивание кузнеца.

***

Нашел я учителя быстро, он был на площадке и муштровал парней, что живут в деревне.

– Это тебе не полено! Махай аккуратней, экономней. А ты ноги шире ставь, что как девка нецелованная! А ты куда полез?! Сказано – пока деревянными не научитесь махать, к железкам не пущу, – наконец, он обратил внимание на меня. – А тебе чего?

– Господин Жил, мне тетка Марфа сказала, что вы рукопашному бою обучаете и воздуху.

– Хочешь изучить?

– Нет, мне инициация нужна.

– А-а-а, неактивны они у тебя. Сейчас сделаю.

Да, в начале, чтобы начать использовать навыки, надо пройти инициацию у учителя. Желательно у своего, ибо бывали маленькие накладки, но мне повезло. Он и рукопашным, и магией воздуха владеет. Он глубоко вдохнул и резко топнул, выбрасывая руку вперед. Ура, теперь у меня они открыты!

– Может, обучиться чему желаешь?

– Если можно.

– Я могу тебя научить Волшебству, даже дам бесплатное очко способности.

Я навострил уши. Очки способностей тратятся на их улучшение. Они качаются по мере использования. Кидаешь огнешар – прокачивается огнешар. Кидаешь молнии – кача-

ются молнии. Используешь особый финт ногой… и так далее. Но уровней прокачки у всех способностей разное количество. У кого 3, у кого 1, у кого вообще 10. И на некоторых уровнях можно получить пассивные или активные улучшения, на которые и тратятся очки способностей. Еще они тратятся на открытие новых способностей. Так, посмотрим, что есть у меня по навыкам для начала.

Навыки:

Магия воздуха. 0/1000

Рукопашный бой. 100/1000

Потрошитель. 200/1000

Жажда крови. 39/1000

Э-э-э, что?! Почему способности перекочевали в навыки?!

Потрошитель – навык боя. Потрошители имеют невероятную силу, дающую им способности к разрыванию, потрошению и другим жестоким способам убийства. 5-кратное увеличение силы во время удара. С прокачкой даются бонусы.

Жажда крови – умение управлением своей жаждой крови. Вы ментально давите на своих врагов, замедляя и пугая их. Даже на противников со 100% защитой от ментала будут чувствовать ваше желание убить.

Эффекты для врагов: страх, замедление, видение смерти.

Эффекты для использующего: ускорение, увеличе-

ние силы. С прокачкой усиливаются эффекты и могут появиться новые. Можно комбинировать с Потрошителем.

Эм, да это же чит! Иначе не назвать!

Под Потрошителем и жаждой крови я имею нереально много силы! Но только в момент нанесения урона. Да и сила явно не для использования оружия, разве что для уже используемого… хм, надо подумать. А что за комбинирование?

Комбинирование – некоторые навыки можно соединять, получая новые с новыми способностями.

Хо, неплохо. О, вспомнил! Комбинирование применяют для изучения магии льда, магмы, получение навыка берсерка. Хм, а что нужно для комбинирования Жажды и Потрошителя и что из этого можно получить?

Маньяк – вы источаете ауру Жажды Крови, а за каждую убитую жертву вы становитесь все сильнее.

Для фанатиков Бога Крови Рипа самое оно. Им как раз надо жертвы приносить. Но, по сути, это блокировка прокачки Жажды и использование ее постоянно. А значит, это точно не для меня. Хотя усиления за убийства… но все равно нет.

Джек Потрошитель – легендарный Потрошитель, что наводил ужас в столице Империи. Вы получаете его знания и безумие. Жажда изменяется, дается возможность парализации, Потрошитель меняется

на Безумного Хирурга. Бонус на использование медин-струментов…

Дальше читать не стал. Ну его, к черту. Та-а-ак, а последний вариант?

Демон-Потрошитель.

Описания нет, но характеристики есть. Контроль жажды, бонус к оружию, которое у меня является основным (то бишь то, на которое у меня есть навык), легкое усиление и оч-чень сильное ускорение. И читером меня не назовут, и бить буду сильно!

Комбинация завершена! Один слот был освобожден! Теперь вы имеете навык Демон-Потрошитель!

Хм, вот и все. А теперь вернемся к инструктору, а то он на меня уже странно поглядывает.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.