

АЛЕКСАНДР ЛИМАСОВ

ТЕМНЫЕ ВЕКА: НАЧАЛО ИГРЫ



16+

Александр Лимасов

Темные века: Начало игры

«Автор»

2022

Лимасов А. Г.

Темные века: Начало игры / А. Г. Лимасов — «Автор», 2022

Почему я начал игру в теле ребенка? Что за нелепое запаздывание реакций персонажа на команды? Почему эти "детишки" меня опять убивают? Ладно, разберемся. Для начала, нужно, хотя бы, какой-никакой шмот раздобыть, освоить парочку профессий и можно уже нормально зарабатывать чтобы обеспечивать свою жизнь. Что там врач говорит? Самовыпилиться пытался и из-за этого меня сюда засунули? Да нет, глупости, это стратегия такая. Раз уж я на войне выжил, то и тут не пропаду. И чего эта маленькая девочка от меня хочет? Вот же пристала, как банный лист. Хорошо, мелкая, держись рядом. Летс го.

© Лимасов А. Г., 2022

© Автор, 2022

Александр Лимасов

Темные века: Начало игры

Глава 1.

Бр-р-р, ну и холодная же водичка в этой реке, хотя вид красивый, загляденье: обкатанные, разноцветные голыши на дне, пробивающиеся между ними плети темно-зеленых, напоминающих пушистые мочалки, водорослей, пляшущие блики от солнца, моя изломанная, дергающаяся тень... мигающая голубая полоска индикатора оставшегося воздуха и размытые тени той троицы восьмерок, что сейчас, вполне успешно, меня топят. Три. Два. Один. Вспышка. Пятнадцать минут в мрачной, бесцветной пустыне, радужный тоннель перехода... ну здравствуй точка возрождения, давно не виделись.

– Вот же уроды! – плевок на пыльную землю чуть не зашипел от количества ядовитых пожеланий, разнообразных и не самых естественных связей, интимного свойства убивцам моего персонажа.

Нет, я мог бы удержаться от ругани, но ситуация очень уж располагает: в начальной локации прямое нанесение урона другими игроками заблокировано, но игровой аватар может погибнуть от несчастного случая. Вот конкретно эти ребятки мне эти несчастные случаи и организуют уже целую неделю, из восьми дней которые я играю в Темные века. Устроили, блин, рэкет местного, игрового разлива. Задания здесь, в начальной локации, однотипные: помочь в огороде или с выпасом местной скотины, наколоть дров или принести чего-нибудь наподобие целебных трав или хвороста с окружающей деревню территории. А поскольку задания за огороженными деревянной стеной пределами начальной деревни по деньгам и опыту сильно жирнее, то и выполнять стараются именно их, в первую очередь.

Мда, наверное нужно рассказать поподробнее. Итак, игровая виртуальная реальность полного погружения от разработчика и издателя Dirig inc, носящее пафосное название «Темные века», но звучит красиво, тут не поспоришь. Игровая направленность – ролевая игра, но не та что с маркировкой 18+ и костюмами из секс-шопа, а нормальная, в лучших традициях жанра классического РПГ, в общем, мир меча и магии. Прогрессия игрового аватара двухфакторная, состоит из нормальной уровневой системы и системы возраста, то есть начинаем мы все детьми в локациях выбранной при генерации персонажа расы. Я вот из предложенных эльфо, орко, гномо и прочих демонов типового человека выбрал, и очутился в обычной, очень крупной деревне, хотя, учитывая наличие церкви местного культа, правильнее было бы называть селом, но на карте она отображается как «деревня Два холма» и не мне спорить с разработчиками. У меня даже цифровые родители имеются. Насколько знаю, с другими расами ситуация такая же: детство, родители, В случае с расой демонов – надзиратели, куча бытовых заданий и невозможность нормально качаться, пока прогрессия возраста не достигнет определённой планки. У меня, например, из навыков персонажа открыто только «Познание» и до достижения условных восьми лет, на которых так же откроются первые характеристики: «Ловкость», «Сила» и прочее, мне ничего не светит. А больше я ничего и не знаю, по отзывам на форумах и куче прочитанных гайдов по быстрой раскатке, цельной картины сложить не получается. Одни и те же действия у разных игроков приводят к совершенно разному прогрессу: один, перетаскивая ягоды-грибы, за месяц вырастет до пятнашки, а другой и за полгода, выполняя все начальные задания, еле-еле пару лет возрастной системы заработает, хоть и поднимется в уровнях, и от чего это зависит разработчики не раскрывают и сама игра информации не дает.

– Это уже становится традицией. – снова мрачно сплевываю на пыльную, сухую землю.

Мда, Центральная площадь, скорее очень широкая улица, но на миникарте отображается именно с таким названием, удобно разместилась на площадке между парой возвышенностей, давших название нашему поселению, деревенский колодец с воротом, прикрывшийся от

возможной непогоды и нанесенных ветром листьев деревянной двускатной крышей, и дополнительно запирающейся на небольшую щеколду крышкой, рядом лужа с приветливо мне хрюкнувшей свиньей, на секунду отвлекшейся от увлекательнейшего занятия по принятию грязевых ванн, ну а что, уже неделю мы каждый день с ней встречается на этом месте, укоризненно глядящие на меня окна бревенчатых, вполне добротных, домов, на каменных основаниях из потемневших от времени и кое-где покрытых зеленой шубой мха, неровных глыб, легкие белобокие облачка, улыбочное солнышко и посреди всего этого великолепия я, в тряпке, обмотанной вокруг пояса и прикрывающей самое дорогое – гребаный фулл-лут! Опять на всю деревню своими мослами сверкать! – ну да, параметр «Телосложение» открывается только на восьмом условном году, а до наступления этого счастливого момента все изображают пособие по анатомии скелета. Очень мелкого и давно голодающего скелета.

На первой космической припускаю в сторону своего временного жилища, хотя нет, вру, первую космическую я не взял, хотя у колодца какой-то щелчок, похожий на преодоление звукового барьера, и хлопнул, ну что поделаешь, скромный я, и к достижению «Экзигибиционист» не стремлюсь. Дома в моем личном сундуке, он же защищенное хранилище, всегда находится бесплатный комплект стартовой одежды, появляющийся в момент гибели персонажа и исчезновения старого, а на обувь и моих, ранее заначенных, трех медяков хватит, даже одного, если взять не новую, а прогуляться до старьевщика Митрофана, успешно приторговывающего секонд-хендом и скупающего по дешевке невеликий, даже для начальной локации, лут, выбитый игроками, и взять что-то по ноге, с неполной прочностью. Но сперва одежда.

А вот и дом моих цифровых родителей и, соответственно, мой: обычное каменное основание, лестница в пять ступеней, уткнувшаяся в крепкую, окованную железом дверь, стандартно-бревенчатые стены, окна с резными ставнями- картина виденная неоднократно. Хотя, сейчас все это неважно, мой, еле прикрытый, зад, на данный момент, вызывает гораздо больший интерес, чем неоднократно осмотренная обстановка. Наконец-то, вот и моя, прикрытая волчьей шкурой, лавка и, соответственно, мой дорогой сундук рядом. Откинута впопыхах крышка звонко щелкнула о стену и чуть не изменила счетчик моих смертей с семерки на восьмерку, отскочив обратно и прилетев точнехонько в лоб, иногда реализм этой игры чересчур реальный. «Получен урон – 3ХР» – проскочило в сообщениях системы. А, ерунда. Болевые ощущения в игре существенно снижены, а три единицы здоровья восстановятся одним съеденным пирожком или тарелкой каши, даже с запасом, самая простая еда, со временем, регенерирует десять хитпоинтов, как раз все мои пункты здоровья, целиком. Это свойство подстегивать восстановление здоровья есть у всего, пригодного в пищу, только у более дорогих и сложных блюд имеются еще и полезные бонусы.

Вот и одежда, моя родная, моя хорошая. Так, мысленная команда и штаны с рубахой из небеленого льна, как значится в описании, привычка проверять навыком «Познание» все, что попадает на глаза уже въелась в подкорку, занимают свое место на схематическом изображении персонажа, соответственно, исчезают из вцепившихся в них, словно в последнюю надежду, рук и появляются на тщедушной тушке игрового аватара. Можно конечно и изобразить полноценное одевание для большего реализма, но можно и так, через интерфейс, для скорости.

– Хух, надеюсь этого никто не видел! – напряженно бубню под нос.

Ну стесняюсь я, что поделаешь, да и позориться слишком характерным внешним видом воскресшего (одна набедренная повязка) перед другими игроками не хотелось бы.

Теперь легкий перекус, чтобы восстановить здоровье, из того самого пирожка, благо блюдо с ними всегда стоит на массивном столе, сбитом из толстенных, по виду дубовых, досок, что уверенно расположился в центре комнаты, исполняющей в этом доме почетную роль кухни и, одновременно, столовой, и можно пробежаться до старьевщика. Я все же решил сэкономить на обуви. Все равно под этих восьмерок-вымогателей я не прогнусь, а значит они снова будут

меня топить, а может и что-то поинтереснее придумают, для разнообразия, и все мои вещи скажут «Адиос», так что из заначки была вытащена лишь одна медная монетка.

Интересно выглядит наша деревня: привольно раскинувшаяся на двух холмах, соединенных добротным крытым мостом, так что можно пройти как по самому мосту, так и кружными путями, дома все светлые, с двускатными крышами, крытыми золотистой гонтой – небольшими, в две ладони, дощечками, уложенными внахлест. Под окнами аккуратно высажены цветы вперемежку с кустами ягод. Дизайнер, что рисовал эту локацию явно вдохновлялся народными сказками и архитектурой старой Голландии, вот и получилась этакая смесь из западных и северо-восточных европейских мотивов, в такой только жить и жить. Под холмами разбиты огороды в черной, жирной земле которых ковыряются такие же игроки как и я, выполняя ежедневные задания «Помощь родителям» обеспечивающие капельку опыта и небольшой прирост репутации с поселением, за ними раскинулись широкие поля с отливающей золотом пшеницей, а за полями, с одной стороны, возносятся к небу темно-зеленые стрелы сосен, что вперемежку с остальными деревьями рисуют, в паре тысяч шагов, черту мрачноватой лесной чащи, сразу за серебристой лентой реки, где моя игровая тушка встретила очередную гибель. Еще дальше, уже в нескольких днях пути, алмазами сверкают снежные шапки высоких гор. С другого направления золотистые квадраты полей сменяются малахитовой зеленью пастбищ, принявших на себя крупные отары овец, обеспечивающих населению гору довольно качественной шерсти – охотно раскупаемой заезжими купцами и мастерскими ткачей на ежемесячных городских ярмарках. Несколько десятков коров наполняют свои бездонные животы изумрудной травой в небольшом отдалении от овечьей вотчины, выпасаемые кем-то из НПС, дополняя картину сельского благолепия. Со стороны леса, вонзаясь в ворота, зажатые крепким частоколом с грозно наблюдающими за окружением дозорными вышками, бежит широкая дорога, пересекающая нашу деревню и мчащаяся в степи, которых отсюда не видно, но они есть, ага. За лесом, практически в предгорьях, расположен город где восседает местный феодал и в котором проводятся ежемесячные ярмарки, а в степях размещены пограничные крепости, защищающие земли от тех, кто хотел бы сам посидеть в богатом креслице правителя, ну и от друзей-соседей, считающих такое количество земель в подчинении нашего лорда вселенской несправедливостью и желающих подобное nepотpeбствo исправить по своему разумению. Не устаю любоваться этим видом, душа так и просится сочинить что-нибудь пошло-стихотворное.

Перешагивая через носящихся по улице кур, провоцирующих своим кудахтаньем на задачу им дополнительного ускорения посредством хорошего такого пинка, продвигаюсь в отдаленную часть поселения.

Улицы у нас проложены широкие – две телеги разъедутся спокойно, и еще место останется, не город, однако – места достаточно. А вот здесь дома начинают прижиматься несколько плотнее, поскольку уже близко подобралась стена частокола, и селиться прямо около нее запрещено – должно оставаться пространство для быстрой переброски наших ополченцев с места на место, в случае необходимости. Хотя начальные локации и считаются безопасными, но безопасны они только в отношении игрок против игрока, а так и нападения зверей могут случиться, хоть и крайне невысоких уровней, и любители проверить содержимое чужого кошелька с завидной регулярностью сбиваются в крупные ватаги и пробуют стены на прочность, река от самого моря и до нашей деревни судоходная, так что подобные любители так же могут прибыть и по ней тоже. Ну и соседних лордов со счетов сбрасывать не следует и, в случае какого форс-мажора, поселение должно продержаться до прибытия графских войск. Вот и получается такая, немного зубастая, крепостица. Конечно за границей частокола тоже есть дома, мастерская кожевника, кузница обеспечивающая население простыми инструментами и услугами по ремонту, крытый навес столяра, что изготавливает большую часть деревянного инвентаря и мебели, не все имеет смысл везти из города, но все эти строения либо служат источником сильного шума, либо опасны в плане пожаров, поселение-то полностью деревянное, вспыхнет

– одни фундаменты останутся, либо пахнут далеко не розами, так что их расположение за пределами деревни вполне обосновано. Все-таки у нас тут не реальное средневековье, а игра, так что разработчики поступили разумно, не став размещать в месте наибольшей концентрации игроков дополнительные источники дискомфорта.

Вот и лавка деда Митрофана, уместившаяся в небольшой пристройке слева от его дома. По стенам развешан попользованный садово-огородный инвентарь, ношенные вещи (все равно качеством и прочностью лучше тех, что сейчас на мне, пичалька) части конской упряжи, ведра, лук со снятой тетивой, парочка пил и три плотницких топора, причем это не части антуража, а вполне продаваемые вещи, любую можно взять, заплатив соответствующую цену, и использовать в заданиях или для своих нужд. Особо я за этим местом не наблюдал, но, вроде бы, кроме меня, Митрофановским царством уцененных товаров никто из игроков не пользуется, во всяком случае именно вещей с отметкой «уценено» я в руках других жителей Темных веков не замечал. Может влияло еще и то, что на карте конкретно этот торговец не отображался никак, в отличие от остальных представителей местного предпринимательского сословия, и нужно точно знать, где он, или наткнуться случайно во время исследования поселения, как произошло со мной. Попахивает такая скромность торговца чем-то полулегальным, как минимум нежеланием платить налоги с доходов, ну да мне откровенно начхать, пока у него можно разжиться стоящими вещами по дешевке.

– А, Альвар, – оторвался от каких-то, только ему понятных расчетов НПС-торговец, приветственно тряхнув остатками седых волос, окруживших выдающуюся лысину – у тебя появились линии деньги?

– Здравствуй, дед Митрофан, – вежливость наше все, да и на дополнительную скидку иногда удается этого старого хрыча раскрутить, так что язык не отвалится изобразить немного почтения, – деньги лишними не бывают, но иногда возникает необходимость с ними расстаться. Обувь себе решил присмотреть, а то босиком по лесу много не находишь.

– Эх, только ты и прибегаешь ко мне за покупками. – удрученно вздохнул торговец. Ага, верю, вот взгляну в эти честные глаза матерого пройдохи и сразу же верю. – Это правильно. Вырастешь ты быстро, и уже завтра вещи могут перестать тебе подходить, так что желание сэкономить и приобрести что-то подешевле не может не радовать старика своей разумностью. Выбирай.

Передо мной на столе, сколоченном из потемневших от времени досок, заменяющем в этой «магазине» прилавок появились четыре комплекта обуви. Тут перед обычным игроком появился бы типичный интерфейс торговли с окошками «купить-продать» и суммой общего баланса, так, безусловно, удобнее, но я специально переместил все доступные настройки в сторону большего реализма и теперь все ручками-ручками. Ну и обычная беседа с элементами торгового процесса позволяет, иногда (очень иногда, если честно) скинуть цену и заработать крохотный плюсики к репутации, с какой-то «Гильдией», без уточнений.

Взгляд пробежался по представленному изобилию. Мда-а, было бы из чего выбирать. На импровизированном прилавке вольготно разместились: лыковые лапти, какие-то подобию ботинок и пара комплектов сапог. Пойдем по списку. Лапти обыкновенные ценой медяк за две пары, вроде бы и неплохая обувь для ребенка, вот только годятся они лишь для прогулок по деревне и работы в поле, по лесу в них не находишься, мои планы по прокачке и заработку, на текущем этапе, связаны именно с лесом, а этот образчик обувного ремесла, еще и ношенный, защиты от колючек, хвойных иголок, острых сучков и тому подобных неприятных мелочей не обеспечивает. Рядом примостилось что-то напоминающее полусапожки-полумокасины, да и в описании, снова «Познание» ага, так и написано «Мокасины», нечто сшитое из трех кусков кожи, судя по их виду – обрезков от материала пошедшего на что-то гораздо более серьезное, при помощи кожаных же шнурков, ценой ровно в одну медную монету. Дальше стоят обычные сапоги с толстой подошвой, привлекающие взгляд характеристикой снижения урона в две еди-

ницы, за три монеты и такие же, только с окованными медью носками за пять со снижением урона уже в четыре единицы. Ну выбор очевиден, учитывая что весь мой капитал насчитывает три медяка, из которых я взял лишь один, а уже завтра я могу снова сюда придти за новой обувью.

– Мокасины возьму, дед Митрофан, остальное мне или не подходит или без надобности. – тоскливо вздыхая и кося глазом на сапоги, выкладываю на прилавок треть от своего «состояния»

– Ну дело твое, забегай, если что. – монета тут же испарилась с прилавка, на миг мелькнув в тонких, с явно видимыми суставами, пальцах, а новая обувь появилась в моем инвентаре.

Меня поражает эта способность искина, отвечающего за игру, эмулировать поведение обычных людей: ведь данный торговец не только разговор поддержать может, он, блин, реально изобразил расстройство от того, что я не прельстился на гораздо более привлекательно выглядящие сапоги (прельстился на самом деле, но об этом мы умолчим), а ведь все неписы в игре обладают своим характером, я даже краем уха слышал о нескольких заключенных между живыми игроками и НПС браках, кажется снова японцы отличились. Мир сошел с ума, даже я здесь нахожусь по назначению врача, чтобы справиться с психологическими проблемами, если я правильно понял ту получасовую лекцию с обоснованием почему мне нужно поменять реальный мир на вот это вот все. Хотя, должен признать, пока, кажется, помогает, искать взглядом острые предметы в палате я, вроде бы, перестал.

Открыв интерфейс журнала заданий, проверяю статус поручения от трактирщика по сбору хвороста, этот квест общий и будет открытым, пока полоска дневной нормы не заполнится, так что мои потери от утопления не так и критичны, кроме лаптей, доставшихся моим убийцам, ну да и черт с ними, все равно бестолковая для леса обувь, а значит свою долю опыта и монету я получу. Так, так, так, даже наполовину еще топлива в местное заведение общественного питания не доставили, так что я предпочту сделать пару ходок с хворостом, чем брать задания на работу в поле, награда там такая же, а вот времени займет чуть ли не половину дня. Надеюсь местная «организованная преступность» в лице моих недоброжелателей уже удовлетворилась полученным с моего хладного трупа (как раз по этому квесту нес вязанку хвороста) и отображенным у других игроков, иначе будет грустно, мост через реку, за которой расположен лес, только один и дорога, соответственно, тоже в единственном экземпляре.

Насвистывая бодрый мотивчик, но не забывая высматривать потенциальную угрозу, выдвигаюсь в сторону лесной чащи. А обувь-то я реально удобную взял, шагов по пыльной тропинке, бегущей через пшеничное изобилие местных полей, пока не вольется в утопанную ленту основной дороги, почти не слышно, и на ногах мокасины практически не ощущаются, но ногу ставить очень удобно и камушки, периодически попадающиеся на пути, не доставляют никакого дискомфорта. На мосту никого нет, и это хорошо, устраивать засаду мои враги не будут, считают ниже своего достоинства, а значит можно не беспокоиться и подзаработать на задании трактирщика я успею.

Хворост можно начать собирать сразу же с началом леса, сколько его не выбирай, а на следующий день он появится снова, игровой мир, однако, что вы хотели. Красота: кроны деревьев шумят под порывами легкого ветерка, птички что-то там высвистывают, простучала трещотка дятла, солнечные лучи, прорывающиеся сквозь зеленую толщу листвы и хвою редких сосен, устроили игру в пятнашки на стволе дерева с которого я обдираю ленты коры. Навык «Познание» утверждает что дерево носит название «Липа» и его кора годится для изготовления веревок и лаптей, тех самых по медяку за две пары, но для изготовления даже такой обуви нужен соответствующий навык, а сплести несколько лыковых лент, по типу косы, в полноценную веревку можно и так.

Примерно два метра получилось, как раз хватит на вязанку хвороста под мою максимальную грузоподъемность в пятнадцать килограмм и времени минут двадцать ушло на обдирание

и сплетение. Я такой глупости как в самый первый свой поход «за дровишками» больше не допущу, это же надо было, целый день корячиться в огородах неписией чтобы заработать медную монету, за эту монету купить пять метров веревки, и попасться на обратном пути. Собственно так мое противостояние с восьмерками и началось: они потребовали отдать им свою добычу вместе с веревкой, я их соответственно послал прямо и слегка направо, вследствие чего, после небольшой драчки, был утоплен в первый раз. Другие игроки моего «возраста» соглашались отдать одну вязанку в день за спокойную жизнь, я же упрямый и мне игровые смерти до одного места, шестерке-то первоуровневой терять, при гибели, нечего, ниже некуда, вот только веревку жалко.

– Раз валежник, два валежник..., – бормочу себе под нос, выполняя классическое упражнение «наклоны», постепенно наполняя источник своего будущего благосостояния, – о а вот это я удачно зашел!

За, пробивающими себе дорогу к свету, молодыми деревцами обнаружилось поваленное дерево, сломанное у самого корневища, вон как пики острых щепок торчат, угрожая небу острыми кончиками, уже высохшее, но еще не начавшее гнить, с кучей не обломанных и не очень толстых ветвей.

– Здесь на три-четыре ходки хватит! Эх нужно было топор прикупить. – качая головой в сожалении, цыкаю зубом.

Но качай не качай, цыкай не цыкай, а ни с кем я здесь, кроме НПС, изображающих моих родителей, парочки соседей, чьи квесты о помощи в огородах выполнял поначалу, да торговца-старьевщика не сошелся чтобы собравшись могучей кучкой из двух-трех человек и купив, в складчину, необходимый плотницкий инструмент, разделить такую добычу и снести все разом. Так-то топор даже у деда Митрофана, то есть практически убитый, больше десятка медных грошей стоит, а пила и того дороже. Даже простое железо – штука весьма недешевая, что уж про стальные инструменты, цена которых может подбираться к половине золотого, а то и повыше, говорить. Ладно, обойдемся малым.

Сухие ветки оказались достаточно крепкими и ломались с огромной неохотой, словно в надежде снова распухнуть зеленые почки. На нашем методом, при помощи упорства и матерного слова, моя вязанка наполнялась гораздо более оптимистичными темпами, чем если бы пришлось месить опавшую листву ногами, собирая те ветки, что все же добровольно решили покинуть стволы родительских деревьев. Уже связал концы самодельной лыковой веревки и собирался взвалить вязанку хвороста на спину, как в глаза бросилось несколько ярко-рыжих пятен, пытающихся прикрыться слоем листвы и хвои.

– Опа-па, я так, глядишь и наблюдательность скоро открою! – ну да, разговариваю сам с собой, а чего бы не поговорить с умным человеком, да и с собеседниками у меня как-то не сложилось, то избегают меня потому что упертый и, в отличие от них, добровольно добычей делиться не соглашаюсь, то топят в реке.

Рыжие пятна оказались грибницей с выводком из почти дюжины крепеньких, аппетитных лисичек. Очень удачно они мне попались, если в трактире повар не выкупит их по нормальной цене, отнесу домой, плюс в отношениях с цифровыми родителями тоже лишним не будет, да и грибное жаркое мне, в этом случае, достанется. Имитация семейных и межличностных взаимодействий в этой игре смоделирована детально и весьма правдоподобно, иногда даже жутковато становится, поскольку начинаешь верить в реальность происходящего, несмотря на некоторые условности по типу инвентаря в котором весьма уютно устроилась моя грибная добыча. Жалко что таким же образом нельзя хворост переносить, но пак хвороста есть пак хвороста, сделать его можно только на месте, то есть в лесу, пробовал уже переносить валежник частями в инвентаре и собирать в связку уже перед трактиром. Птица обломинго помахала своим роскошным крылом с видимым удовольствием: вместо заветной надписи «Вязанка хвороста», связка сухих веток так и осталась «Сухими ветками». Как-то попадалась информация, что есть навык поз-

воляющие формировать подобные паки в любом месте и из любого однотипного товара, вот только этот навык находится в ветке развития торговца и открывается на достаточно высоких уровнях навыка при выполнении еще кучи условий, но даже если бы он был доступен на самых низких уровнях – это все равно не мой случай. Кроме того что класс торговец получить не так уж и просто, так и любые навыки обычно открываются с условного возраста в восемь лет и это самые базовые типа заготовки дров, земледелия, кулинарии или основных боевых направлений: ближний бой, стрельба, молитва... Пересечения навыков дают уже более сложные вещи такие как охота, специальное оружие ближнего боя или изготовление ловушек.

Официальных гайдов от разработчиков игры в природе не существует и, по их заверениям, не появится, так что все что остается – это опыт других игроков, который не факт что поможет всем и каждому, и безотказный метод научного тыка. Вот и тыкаемся мы все, стараясь найти стратегию оптимального развития, а игра подбрасывает нам подлинки. Типовых заданий здесь не так уж и много, и все они в основном сконцентрированы в начальных локациях, чтобы помочь новичкам освоиться с миром. А вот по достижении игровой аватарой пятнадцати лет, и получения персонажем класса для дальнейшего развития, будь добр проследовать на выход в большой мир и ищи задания сам, если хочешь, или качайся другими методами. Полная свобода действий в фэнтезийном мире, но с фулл лутом и отсутствием у убийц других игроков, или, как их часто называют, ПК (Player Killer) негативной кармы. Нет, если тебя ограбили или убили, ты можешь подать заявление командиру стражи и они объявят твоего обидчика в розыск... ага выдав задание на его поимку в виде стандартного квестового листка «Разыскивается» и с указанием награды. Говорят что кто-то даже пытался, поначалу, изображать охотника за головами и зарабатывать через подобные задания, но, учитывая что на всех форумах подобный вид обеспечения личного благосостояния описан как «не связывайтесь»... В двух словах, игроки в стражу конечно обращаются, но, по итогу, разбираются с обидчиками сами... или вовсе забивают на потери.

Суть да дело, но дорога, без ненужных мне приключений, за полчаса вывела к дверям двухэтажного, сложенного из толстенных, потемневших от времени, бревен строения с широким крыльцом и тяжеленными двойными дверьми, сейчас распахнутыми настезь и позволяющими запахам пива, жареного мяса и свежей выпечки свободно растекаться по широкой улице, вызывая у всех, попадающих в ароматное облако, обильнейшее слюноотделение, способными пропустить даже самого объемного посетителя – местного трактира. Но мне в него, пока, не нужно. За трактиром разместился, обнесенный невысоким плетнем, хозяйственный двор, приютивший дровяной сарай, загон для животных, что в скорости станут чьим-либо обедом, хотя трактирщик и предпочитает закупать уже разделанные туши, но бывают среди гостей и любители свежатинок, так что небольшой запас, пригодный к немедленному забою и разделке, здесь всегда присутствует. Кивнув невысокому конопатому пацаненку, обладателю шикарной огненно-рыжей шевелюры – помощнику трактирщика и, по совместительству, его сыну, сгрузил свою ношу под крышу склада в кучу таких же сухих веток.

– Снова полуторную норму принес? – пристал с вопросом мальчишка. – Цена стандартная – медяк за десять килограмм дров, а тебе мне как считать?

– Рыжий, не наводи суету, со вчерашней доставки, за вами еще половина гроша висит, так что, гони пару и будем в расчете. – ворчу, сматывая свою веревку. Нечего всяким неписям меня задерживать. – И сгоняй к отцу, спроси, грибы он купит у меня? За пару медных отдам. – на ладони появляется рыжебокий образец предлагаемого товара.

– Лисички? – мальчишка вытянул тщедушную шею разглядывая предлагаемое. – Сколько у тебя?

– Килограмма полтора будет, на глаз. Не взвешивал, в лесу с весами что-то совсем туго в последнее время, понимаешь?

– Добро. Сейчас спрошу, потом и рассчитаемся. – рыжий, подпрыгивая на каждом шагу, метнулся в сторону темнеющего входа для слуг и поваров.

Пока он будет отвлекать отца, пока объяснит, что я предлагаю, можно чуть посидеть, все равно быстрее чем за десять минут он не управится. Сейчас как раз начинается наплыв посетителей в, и так не страдающее излишней пустотой, заведение местного общепита, так что трактирщик достаточно сильно занят. Оглядевшись в поисках подходящего предмета, способного заменить мне стул, выбрал колоду для колки дров, да и не где тут больше присесть и перевести дух.

Шумновато здесь, со стороны улицы практически ничего не слышно, но хозяйственный двор оглашался очень мало напоминающими музыку звуками рабочей суеты: похрюкивали предназначенные для высоких господ свиньи, бляела пара овец, кудахтанье полудюжины куриц так же вносило в общий фон толику хаоса, помимо ругани поваров на нерасторопных помощников, шкворчания жарящегося мяса, грохота котлов и сковород, доносящихся из распахнутых настеж окон. Пока я рассиживался в ожидании своей оплаты, подошла еще парочка таких же низкоуровневых игроков со связками хвороста за плечами. Оглядев двор и не увидев никого кроме моей скромной персоны, мальчишки сделали вид, что не замечают меня и пристроились у дровяного сарая в ожидании рыжего пацана. Ну и черт с вами, игнорируйте дальше, я не золотая монета чтобы всем нравиться. Сами согласились с условиями вымогателей так что нечего меня виновным во всех грехах выставить. Если не способны разобраться поодиночке, так собрались бы в ватагу и объяснили что не стоит нарываться на проблемы, выставя себя криминальными баронами и нагибая всех встречных. Собратся ведь толпой и подойти ко мне с попыткой донести политику партии ума вам хватило, хоть и нарвались на пожелание длительного и богатого на разнообразие пешего эротического маршрута. Вот ведь! Совершенно отличные от реала условия, игра в виртуальной реальности, води себя так как считаешь нужным, а поди ж ты, троице хулиганов удалось подчинить себе такую толпу народа и жить не напрягаясь. Люди, даже здесь, боятся схлопотать по физиономии (неприятно, конечно, даже не взирая на заниженную передачу болевых ощущений, но ведь не смертельно же), соглашались на условия тех кто оказался наглее и нахрапистее и везут, везут их на своем горбу туда куда укажут, огрызаясь на тех, кто крутит пальцем у виска, глядя на этот цирк и предпочитает сдохнуть, а не прогнуться под чужие правила.

Со стороны служебного входа долетели шлепки босых ног.

– Альвар! – окликнул сынишка хозяина трактира. – Идем! Отец зовет.

Чего еще понадобилось трактирщику? Цену на грибы я назвал, хворост принес, а брать задания на работу в заведении не собираюсь, с прошлой нашей встречи ничего не поменялось. Пнув подвернувшуюся крупную щепку из великого множества, валяющихся у колоды примет работы топором, направляюсь за пацаном в полумрак служебных помещений, наполненных шумом рабочей суеты и чадом от готовящихся блюд.

Трактирщик – мужчина необъятных габаритов такой же рыжий, как и его отпрыск, только с чуть потускневшими волосами, кое где побитыми сединой, гладко выбритый и обряженный в белоснежный фартук, единственное подобное заведение как-никак, серьезное и доходное дело, нужно соответствовать, приветственно кивнул.

– Здравствуй, Альвар. Руд передал, что ты хотел бы продать грибы. Показывай все что есть. – широкая лопатообразная ладонь, как он только умудряется с ножом управляться, а ведь я видел, что тот, при необходимости, мелькает ласточкой, когда повара не справляются и хозяину приходится становиться к разделочной доске, указала на угол стола, свободный от нарезанного мяса, измельченной зелени, тертого сыра и прочих признаков рабочего поварского процесса в самом разгаре.

Переместив собранные лисички на указанное место из своего скромного, всего на десять ячеек, инвентаря, в ожидании вонзаю взгляд в хозяина трактира.

– Пожалуйста, дядя Марк, все что я собрал.

– Хм-м. – ногти мужчины поскребли гладкий подбородок. – Неплохо. Согласен на цену, два гроша тебе Руд отдаст. Теперь поговорим о другом. Ты хочешь зарабатывать больше чем можешь на дровах?

Интригующее начало. Заработать я никогда не прочь, тем более что начинающим игрокам деньги нужны до зарезу: начальная экипировка для походов в данжи либо простой охоты на промысловое зверье, что уже могут принести суммы достаточные для обучения профессиям, неважно боевым или ремесленным, стоят отнюдь не копейки. Можно, конечно попробовать пойти путем тех самых вымогателей, будь они неладны или попытаться прокачать репутацию с кем либо из учителей, но первое мне претит, а второе займет гораздо больше времени чем добыча звонкой монеты.

– Если вы найдете человека, что не хочет денег, мы заработаем сотни золотых, показывая его в цирке, дядя Марк.

– Хороший ответ, – разразился хохотом мужчина, – что же, тогда слушай. Грибы я и сам весьма уважаю, и гости мои от подобного жаркого или грибочков тушеных в сметане никогда не откажутся, так что все, что ты найдешь в лесу – все тащи сюда, возьму по справедливой цене. Ты хотел два медных гроша. Принес ты... – широкая лопата ладони сгребла мою добычу на чашку весов, добавила пару гирек – полтора килограмма, как ты и сказал Руду, так что дам три и такая ставка сохранится на все, что ты мне предложишь. Руд, ты запомнил? – трактирщик повернулся к сыну – Грибы берешь по цене медный грош за полкило и сразу на кухню.

– Да, отец. – из кошель мальчишки появился лист бумаги и кусочек угля, что тут же принялся выводить какие-то пометки. Ты смотри ка, грамотный, хотя, если ты помогаешь отцу в работе связанной с приемом товара и расчетами, то без грамоты далеко не уедешь.

– Альвар, тебе мы должны еще за хворост, сын рассчитается. – тяжелые пальцы растрепали рыжие вихры на макушке пацана. – Бегите, а мне работать нужно.

Нужно так нужно, это я понимаю. Пусть он и НПС, но семью кормить все равно требуется, так что такое может вызывать лишь уважение, да и дело его одно из самых крупных в нашей деревне, и времени на разговоры у мужика не так чтобы слишком много.

Рыжий мальчишка дернул за рукав, кивком указывая в сторону выхода, а в свободной руке приятно блеснули мелкие монетки.

– Пять грошей, – начал пацан, едва мы вышли на хозяйственный двор, – как обещано. Удачно ты с грибами появился, к нам староста зашел и заказал лучшее блюдо, а у нас из необходимого только мясо и травы с овощами. Последние запасы грибов, даже сушеных, еще утром в похлебку пошли. Отец уже собирался отказывать уважаемому человеку, и предлагать что-то другое вместо печеной с травами вырезки на грибной подушке, так что твое предложение оказалось весьма к месту.

– И в чем же удача? – прячу принятые, ласкающие мой слух свим звяканьем, монетки в поясной кошель.

– Да в том, что обычно мы покупаем такие продукты по цене в медный грош за килограмм, а не за половину. Так что у тебя будем брать в два раза дороже чем у остальных. Цени.

– Не велика выгода-то. Эти лесные дары еще попробуй найди. Я на дровах больше зарабатываю.

– Согласен, но если вместе с хворостом ты снова принесешь подобную добычу, то и заработок станет гораздо более приятным. Никто ведь не заставляет тебя все время лазать по лесу исключительно за грибами, зато теперь ты всегда будешь знать, где у тебя купят все. И послушай совета, под деревьями много чего еще найти можно: дикие лук и чеснок, пряные травы, ягоды, может улей диких пчел попадется – тащи все, я своего отца знаю, раз он тебя отметил как поставщика, то и остальное возьмет дороже чем у случайных людей. Конечно это не касается совсем уж негодного товара. Ладно, бывай. – махнул рыжий рукой.

Приятный расклад, получается я нашел постоянного скупщика для вещей, которые раньше приносил домой, а то и вовсе проходил мимо, не видя особой выгоды в трате времени на их сбор. Быстро промотал логи с изменениями статусов. Так и есть, репутация у трактирщика Марка выросла на добрый десяток пунктов в момент совершения сделки, учитывая же что и раньше она потихоньку поднималась с каждой доставленной связкой хвороста и изначально, была не на нулевом уровне, сказывается статус «коренного» жителя деревни, то сегодня достигла отметки в сто пунктов «Симпатия».

Облокотившись на плетень, бросаю взгляд на солнце. Светило, пока-что, высоко, как минимум, одну ходку в лес я еще успею сделать. Раз уж пошла такая пьянка, нужно постараться заработать как можно больше, а там уже и по заданиям пробежаться для изменения моего уровня с печальной единицы на что-то посерьезнее. Во только забегать ли домой и прятать заработанное в свой сундук, теряя время или пронесет? Ай, ладно, в крайнем случае, затаихрюсь где-нибудь, пережидая опасность. Быстрым шагом направляюсь в сторону принесшего мне сегодня такую радость леса.

Поля, река, деревья, тридцать минут и знакомая поляна с поваленным деревом приветствует меня шумом листвы. Час пролетает незаметно, заполненный треском обламываемых ветвей и, наполненной фактазией, разнообразной бранью, когда не удается удержаться на ногах и моя пятая точка встречается с укрытой подушкой опавшей листвы, но все равно достаточно твердой землей. Хорошо хоть, урон не засчитывается, слишком незначительное воздействие. Терять время в поисках чего-либо пригодного для хозяина трактира, не взирая на всю привлекательность его предложения, желания не возникает. Попадется – хорошо, нет – и ладно. Более плотно этим вопросом я планирую заняться завтра с утра, разве что в лес придется углубиться, подальше от мест, очищаемых другими игроками от всего полезного. Было бы неплохо обзавестись навыком сбора, он дает небольшую прибавку к возможности найти что-либо интересное. Ага, или сразу открыть «Выживание», вот только губозакаточной машинки не хватает. Выживание идет в ветке развития охотника и открывается далеко не просто и уж точно не для шестилетки такое счастье. Тут простую «Наблюдательность» уже за счастье посчитать можно, хотя с ней как раз проще всего, внимательно обшаривать взглядом все доступное пространство, обращая внимание на мелочи и проверяя их познанием, как описывалось на одном форуме, и, однажды, навык откроется, начав подсвечивать точки интереса. Автор этого поста умудрился добыть наблюдательность в семь лет, что существенно ускорило его развитие как охотника, так что, если это не фейк конечно, уж слишком непопулярны публикации о начальных навыках, и отзывов на сообщение было не особо много, стоит попробовать его способ.

Связать собранный хворост веревкой из лыка и закинуть его за плечо, крикнув от легкого перегруза, не рассчитал малость, ну да не смертельно, много времени тоже не заняло. Выбрав направление в сторону поселения, двигаюсь в обратный путь, стараясь выискивать среди листьев и бледно зеленой от недостатка солнечного света травы свои следы и идти по ним, разумеется проверяя единственным доступным навыком все подряд.

Зеленые лапы ветвей мерно покачиваются под порывами разыгравшегося ветра, небо начинает затягиваться гневно темнеющими тучами, грозя в скором времени разразиться дождем, а лесная тропинка понемногу выводит мои ноги к мосту через местную реку...

– Да что ж мне так не везет-то! – На мосту пристроилась моя знакомая тройка восьмерок. Уже собравшись прыгнуть в ближайшие кусты и пересидеть угрозу там, в надежде остаться незамеченным, понял что внимание местной гопоты сосредоточено отнюдь не на подходах к стратегической точке.

– Я вам уже отдавала одну норму! – долетел обиженный девчачий писк. – Отпустите меня!

Мда, девочка, видно что с подобным элементом ты раньше не общалась: если они нарушили ими же установленные правила, значит они не из-за добычи здесь расположились, а

решили развлечься, проще говоря поиздеваться над первым попавшимся слабосилком, вот ты им и попалась. Благо в Темных веках с контентом «восемнадцать плюс» все очень строго, что значит только по обоюдному согласию, а в начальной локации, то есть до пятнадцати условных лет тебя даже раздеть не смогут, но мало ли других способов. Это я отморозок, хоть одного, но сбиваю с ног каждое столкновение (в первую нашу встречу даже главаря сбросить в реку умудрился) прежде чем они меня скрутят и засунут под воду. Так что меня каждый раз грабят с боем, мне уже самому интересно, когда же этим архаровцам подобное надоест. Теперь конкретно меня ждут за мостом, урок, видимо, впрок пошел. В памятный день нашей первой встречи, у главаря навыка «Плавание» не оказалось и он благополучно утонул, лишившись при смерти целого уровня и всей заработанной экспы до следующего. Ох как они меня били в тот день и на следующий, уже вместе с заводилой, если бы не заниженные болевые ощущения там же и отрубился бы, не взирая на весь отсутствующий в начальных локациях урон от других игроков.

– Плевали мы на твою норму, ноги нам поцелуй, попроси хорошенько и можешь тащить свою тушку дальше. – гоготнул светловолосый мальчишка, оперевшись местом где спина теряет свое благородное название о невысокие перила моста и устроив на них ладони. Ну да, девчонка одна, угрозы против троих не представляет, можно и расслабиться.

– Ну нет, Фарт, не торопись. – уже однажды искупавшийся, с моей посильной помощью, главарь, чернявый и лопоухий крепыш, похоже, решил растянуть удовольствие. – Ты посмотри, какая цыпа, пусть она станцует для нас, только медленно и эротично. Умеешь эротично танцевать, малявка?

– Н-нет... – до меня долетели уже откровенные всхлипы. Да сколько тебе лет-то, мелкая, и где ты жила до сих пор, если еще не послала их пешим эротическим маршрутом с тройным загибом или не извиваешься перед этим мусором в подобию стриптиза.

– Я что-то не расслышал, Конь, – главарь развернул свои локаторы к третьему участнику развлечения, такому же черноволосому, но с более светлой кожей, вытянутым лицом и нормальными ушами, – чего она сказала?

– Она сказала «нет», босс, – светловолосый высказался перед своим «другом» отклеившись наконец от перил моста, изменив позицию так чтобы перекрыть жертве путь к отступлению... в сторону деревни. Не понял, они ее на пути в лес перехватили? Когда она еще без чего либо ценного? Что-то мне ситуация нравится все меньше.

– Заткнись Шило! – оскалился главарь. – Мелкая, – повернулся он к девчонке, – что ты имела в виду? Не умеешь танцевать? Так ты попробуй, я мы подскажем если что и поправим.

– Ага и полапаем! – гоготнул названный Конем.

Фу, мерзость, ну да тактильные ощущения, не взирая на чувство некоторого онемения во всем теле (вот только в прочих виртуальных мирах все еще хуже, вплоть до полного отсутствия таких ощущений, вкусов и запахов) передаются весьма достоверно, хотя лапать аватару-ребенка, даже если из вирткапсулы ею, однозначно, управляет взрослая женщина... не самые здоровые наклонности.

– Нет, значит не буду!!! – Неожиданно твердый вскрик, притоп босой ножкой.

Хм, не ожидал. А взгляд-то, взгляд какой, с таким взглядом только расстрел врагов народа исполнять. И поза: вытянулась, кулачки сжаты, подбородок приподняла...

– Н-на! – с выкриком кулак главаря впечатался прямо в курносый носик, сбив жертву с ног, только облако каштановых волос взметнулось одуванчиком.

Светловолосый отморозок, не растерявшись, заехал ногой в голову, а обутое в неплохие сапоги копыто Коня вписалась в живот повернувшейся от силы предыдущего удара девочки.

– Нет, ребятки, это уже беспредел! – вот что я делаю, какого черта мне это нужно. А ноги уже несут меня к месту избиения.

– Прощай сегодняшний заработок, ты сослужил мне хорошую службу. – бормочу, перехватывая веревку, перетянувшую собранный валежник.

Связка с хворостом, сброшенная с плеча и направляемая за веревку по дуге, шикарно вписалась в голову Шила, оказавшегося, неудачно для себя, с левой стороны. Только ноги мелькнули над перилами моста и раздался всплеск под ним. Меня же силой инерции, бросило в сторону Коня, занявшего диспозицию справа.

–Эм-м... Удачно. – Конь именно в этот момент занес ногу, собираясь ударить девочку еще раз, и равновесие сохранить, после того как меня отшвырнуло прямо на него, не смог. Как итог – еще один всплеск, даже секунды не прошло. Ну да, перила здесь скорее декоративные и особой высотой не отличаются, а детские тела не могут весить много, так что против физики не попрешь. Пятнадцатикилограммовая вязанка хвороста, разогнанная вращением и моя детская тушка в сорок кило весом сыграли роль неплохих таранов. Как раз начавший поворачиваться Фарт, встретился глазами с моим удивленным взглядом. Ага, я сам подобного результата не ожидал. Максимум, на что рассчитывал, так это сбить с ног одного и задержать второго, дав девочке шанс по быстрому свалить, пока они будут срывать на мне злость за нападение.

– Поднимайся и беги отсюда. – цежу сквозь зубы, еще не успевшей понять что все уже кончилось девочке, не отводя глаз от главаря гоп-компании. Какой удачный расклад. Один на один, пусть он и старше на два года, но в стартовых локациях эта разница исчезающе мала, у него только-только появилась сама возможность изучать навыки, плюс кое какие умения в махании кулаками, так что у меня есть неплохой шанс поквитаться. Эх, если бы я только мог нормально чувствовать тело без этого онемения и, пусть на полсекунды, но запаздывающих реакций, впечатлений тебе, дружок, хватило бы до конца жизни. Ладно, и так сойдет. И, не отвлекаясь больше ни на что, прыгаю в сторону Фарта.

Удар в голову заставил слегка поплыть, но не остановил таранного удара плечом, влетевшего прямо под бьющую руку и снесшего моего противника на доски моста. Ай, а пинается эта сволочь очень даже сильно, но и я локтями могу многое, спасибо армейской учебке, вон как голова запрокинулась, еще бы – прямо в нос прилетело. Встать хочешь, ну давай, поднимайся, пададь, да и я, пожалуй, приму вертикальное положение. Кувырок через плечо, подальше от малолетнего вымогателя, и резко распрямленные руки подбрасывают меня от моста в низкую стойку. Верхняя губа нетерпеливо подергиваясь поползла вверх, обнажая правый клык.

– Продолжим?

Глава 2.

Темное, почти черное, небо, серая, каменистая земля, редкие изломанные тени, похожие на деревья, другие тени, которые в обычном мире могли бы называться обломками скал, под одним из которых, оперевшись спиной и сидит моя полупрозрачная фигура. Здесь нет источников света, но, почему-то, все видно до тех пор пока глаз способен различать предметы, а горизонт не разглядеть никакими силами, может его и вообще здесь нет, просто плоскость неба и плоскость земли. Ни малейшего движения воздуха, да и есть ли он в этом мрачном месте. Серые пределы – место упокоения погибших душ и нашего перерождения. Мы здесь лишь недолгие гости, пока не осыпется песок в часах, отмеряющих время пребывания в форме духа. С каждой новой смертью мы задерживаемся все дольше, но все равно возвращаемся. Одно слово – неумирающие. Нет ощущений тела, да и какие ощущения могут быть у духа, только эта безрадостная картина и анимация богато отделанных серебром и малахитом с до жути подробными фигурками четверки костлявых жнецов, удерживающих одной рукой стеклянную колбу, а другой сжимающих зловещего вида косу – непременный атрибут изображений смерти, песочных часов с золотыми песчинками, что падают так неторопливо.

Да, я опять умудрился погибнуть. Опять причиной смерти стала река, одно утешение – Фарт рухнул в воду вместе со мной. Месили мы друг друга недолго, он просто схватил меня и прижал к перилам моста, после чего просто и без затей начал вбивать мой нос в сторону

затылка. Вцепиться в одежду, рвануть вбок после чего оттолкнуться ногами и утащить противника за собой оказалось неожиданно легко. Навык «Плавание» он так и не освоил. Как итог все трое были убиты. Месть сладка, мда.

Я бы мог собой гордиться: защитил даму, отомстил врагам, вот только всю сладость момента портит системное сообщение, которое я сейчас имею неудовольствие читать. Причем не из логов или доставленного внутриигровой почтой, как это было раньше. Нет, в момент появления меня в локации перерождения, раздался тяжелый звук колокола и перед глазами прошла анимация разворачивающегося свитка. На старом пергаменте зеленым огнем горели буквы, складывающиеся в следующий текст: *«Слишком часто твоя душа оказывается в Серых пределах и еще ни одного раза владычице этих мест не доставалась положенная дань за то, что она позволяет тебе вернуться в мир живых. Твое время пребывания во владениях богини смерти увеличено двукратно до тех пор пока Владычица не посчитает долг выплаченным. Ты обратил на себя внимание темной богини, пока еще это не гнев, но уже раздражение. Бежать бесполезно, постарайся не ухудшить ситуацию, ведь однажды тебя могут не захотеть отпускать. Светлые боги могли бы помочь, но захотят ли и что потребуют взамен – неизвестно. Может стоит хотя бы попробовать принести извинения?»*

Вот и что мне с этим делать? Нет, стандартный штраф на смерть в минус один уровень и весь опыт накопленный до следующего – неплохой стимул поберечь жизнь игрового аватара помимо потери всех вещей и содержимого инвентаря (плакал мой доход от предыдущей ходки и продажи грибов, вот хотел же зайти домой и оставить медяки), с этим все понятно, но я как-то не рассчитывал, что полчаса, которые мне, с текущей смертью, нужно пробыть в царстве мертвых превратятся в час. Напрягает внезапно образовавшийся долг перед богиней смерти, ничего подобного ни в описании игровых механик, гайдах ни в вечных разборках на форумах мне не попадалось. Это что, я первый кто так попал? Не существует ни одного шанса что, случись подобное с кем-нибудь еще, такая подстава не подняла бы дикую волну обсуждений и возмущений несправедливостью мира. Да и удвоенное время пребывания в Серых пределах – не шутка, ведь даже выходить из игры бесполезно, таймер лишь остановится и продолжит свой отсчет поле повторного входа. А это потеря времени, которое можно было бы потратить на более интересные занятия и прокачку. Или никто не захотел позориться? Да ну бред, люди же все замечательные, как они считают, и любое ущемление мнимых прав стараются вынести на всеобщее обозрение, рассчитывая на поддержку или насмешки, но, в любом случае, какое-никакое внимание. Хотя, я же не собираюсь выносить такое на то самое всеобщее обозрение, да и было бы чем гордиться: возраст начальный – шесть лет, уровень первый, опыта ноль и это после почти полутора недель игры, если и существовал антирекорд по успешной прокачке – я его побил махом и огромным запасом. А так, личность я нелюдимая, к постороннему вниманию не стремящаяся, может и были такие же «успешные» игроки, но не желающие плакаться, все может быть. Сильно напрягает то что цифрового таймера нет и оставшееся время можно определить только на глаз по песочным часам. Антуражненько, кто спорит, но как же это неудобно. Ладно, делать все равно особо нечего, полезем в лист персонажа, чтобы хоть чем-то занять оставшееся время, хотя я и знаю подробности назубок.

Имя: Альвар

Раса: Человек

Направленность: Светлый

Класс: Заблокировано (доступно с 15-го года развития)

Возраст: 6 лет

Уровень: 1

Накопленный опыт: 0/100

Здоровье: 10

Сила: Заблокировано (доступно с 8-го года развития)

Телосложение: Заблокировано (доступно с 8-го года развития)

Ловкость: Заблокировано (доступно с 8-го года развития)

Интеллект: Заблокировано (доступно с 10-го года развития)

Мудрость: Заблокировано (доступно с 10-го года развития)

Харизма: Заблокировано (доступно с 10-го года развития)

Удача: Заблокировано (открывается случайным образом, если вам повезет)

Навыки: Познание 5 (вы достаточно любопытны и все чаще понимаете природу предметов и явлений)

Личные особенности: Дитя серых пределов (скрыто)

– Мда, ну и что я хотел нового... – тут до меня дошло ЧТО я сейчас прочитал – Какого нехорошего слова?!

Строки «Личные особенности» раньше не было, я вообще не слышал чтобы такой атрибут персонажа появлялся раньше финального – тридцатого года развития. Так, вдох-выдох, ага в форме духа, тот еще оксюморон, даю команду на расширенную справку по новой характеристике.

«Поскольку вы еще ребенком столь плотно встретились с царством мертвых, вас признали и отныне вы отмечены как Дитя серых пределов, Владычица наблюдает за вами».

Очень информативно, ничего не скажешь, ни плюсов, ни минусов, вообще ничего не понятно, кроме приписки «скрыто» – с этим-то все ясно, увидеть мой статус никто не сможет, даже если я сам захочу его показать. Это, получается, меня так пометили, чтобы про долг не забывал? Весьма похоже на правду, однако подтверждения нет и не предвидится. Идти на реролл? А смысл? Здесь я уже освоился, да и ничего особо страшного от новой «плюшки» не наблюдается, во всяком случае пока. Да и пересоздать персонажа никогда не поздно, с таким-то печальным развитием я ничего не теряю. Интересно, сколько времени мне осталось тут сидеть?

Быстрый взгляд на песочные часы, отсчитывающие время до возрождения не отметил существенных изменений, только костлявая усмешка жнецов, кажется, стала еще более издевательской.

– Охо-хо, прогуляться что ли? – нет, нужно с этим завязывать, разговаривать с самим собой – это слегка перебор и наплевать, что собеседников в окружающей реальности не предвидится, я мало того, что в основной игре так себя веду так еще и в реальном мире начал себя вести схожим образом, так и до шизофрении недалеко.

Но пройтись – мысль неплохая, может время быстрее пройдет. Сворачивая описание плавно поднимаюсь на полупрозрачные ноги. Наверное я весьма готично смотрюсь в образе призрака, во всяком случае движения очень неторопливые, словно у клочка плотного тумана под дуновением легкого ветра. Ну и куда идти? С ориентацией здесь, по понятным причинам, некоторые проблемы. Ай, не все ли равно, мне нужно время убить, а не составить карту местности. Шаг, шаг, шаг. Вроде бы некоторые деревья, которые я выбрал в качестве ориентира, стали гораздо ближе, даже если бы бежал, я бы не смог приблизиться к ним настолько, что уж говорить о неторопливой походке привидения. Ну ка проверим. Цепляю глазом самую дальнюю скалу и начинаю движение в ее направлении. Десяток шагов и цель становится намного ближе. Интересненько. Еще десяток, и я удивленно уставился на огромную глыбу, по размерам превышающую оба холма, на которых расположилась моя деревня. Ну и что мне это дает? Все равно, после истечения таймера гибели, я окажусь на единственной доступной точке возрождения в центре деревни где знакомая свинья мне снова приветливо хрюкнет. А если наверх? Ставлю ногу на подножие скалы, а вторую опускаю уже на ее вершине. Так, телепортация подтверждена, жаль что в основной игровой реальности это не будет работать, но я теперь знаю чем я буду развлекаться в последующих своих посещениях этого места. Странно, что ни о чем подобном другие игроки не упоминали. А что там серебриться вдали, неужели река?

– Мама, я побывал на берегах Стикса. – нет, все таки мне нравится бубнить себе под нос, не буду избавляться от этой привычки, все равно мой психотерапевт никак на этот счет не высказывалась.

А зрелище эпических масштабов: серая равнина пологим спуском неспешно снижалась к совершенно черному потоку, катящему беспокойные волны из бесконечности в бесконечность. В местах, где волны жадно захлестывали песок берега, словно стараясь поглотить его в своих недрах, вспыхивали серебристо-зеленые язычки пламени, отбрасывающие на темную воду и на берег свет, словно луна сквозь легкую дымку призрачных облаков. Противоположный берег скорее угадывался таким же свечением чем был виден, настолько далеко его отнесло от места на которое меня привел мой исследовательский зуд. А между вечных волн, неумолимо прокладывает свой путь крепкая лодка, разгоняющая носом пенящиеся буруны. На корме расположилась закутанная в развевающийся изорванный балахон фигура уверенно правящая монстроузмным веслом в мою сторону.

– И познакомился с паромщиком.

Мощный нос, древней даже на вид, лодки уверенно раздвинул язычки зеленоватого пламени и напрыгнул на песок берега.

– Неумирающий, – прогремел мощный бас, в котором невозможно было выделить один четкий голос, словно он состоял из сотен других, звучащих как шепотом, так и криком, – что ты забыл здесь? Вам, проклятием творца, закрыт путь на ту сторону. Жди своего времени, возвращаясь в солнечный мир и не тревожь воды древней реки.

– Проклятием творца? – моя бровь приподнялась, выдавая заинтересованность, ни о чем подобном я раньше не слышал – То есть бессмертие это не благословение?

– Проклятием миру, не вам. Однажды в подлунный мир пришли демоны и для борьбы с ними маги империи разом вырвали из Серых пределов тысячи душ, подняли мертвецов, не давали покинуть мир умирающим и, в итоге, принесли зло куда большее чем несли с собой демонические отродья. Круговорот душ был разорван, жизнь со смертью переплелись так, что иногда невозможно понять где одно, а где другое. Твари и чудовища и некоторые из несущих в себе искру разума были обречены умирать и возрождаться, раскачивая весы равновесия. Творцу ничего не оставалось, кроме как переделать уже случившееся в масштабное проклятие, чтобы его силой удержать мир от полного распада, распределяя единый удар энергий и перенаправляя его на перерождения тысяч существ. Получилось ли то, что он задумывал судить не мне, но мир существует так уже многие века.

– И почему это не тайна? – нет, действительно интересно, обычно создатели игр никогда не заморачивались обоснованием респауна монстров на территориях и в данжах и возрождением персонажей игроков, а тут прям обоснование, причем вписанное в ткань игровой вселенной, дающее пусть кривенький, но все же обоснуй игровым условностям.

– Приговор миру не может быть тайной, просто в погоне за своей жадностью, вы не даете себе труда подумать о порядке вещей, причинах и следствии. Довольно твоих вопросов! Что ты здесь делаешь? – а вот гневные нотки в его голосе мне не очень нравятся.

– Жду возрождения, как ты и сказал. – что я могу ему ответить, мне самому здесь далеко не отель в пять звезд.

– Не строй из себя идиота! Что ты делаешь на берегу реки мертвых? – нет, этот паромщик реально решил меня прогнать?

– Увидел свет, что выбивался из общей мрачности этого места, и, чтобы скоротать время, решил посмотреть, что это такое серебрится вдалеке.

– От территорий, отведенных неумирающим для возрождения и оплаты дани за смерть, до этого места много дней пути, однако ты столь юн, что не можешь возрождаться дольше нескольких минут. Тебе просто не хватило бы времени, даже встретившим уже сотую гибель

не хватило бы. Не лги мне! – от силы, вложенной в его голос, меня начало отодвигать в сторону, а песок под ногами понесло от реки словно ветром.

– Так я не лгу, как иначе я мог бы попасть сюда? Просто шагнул несколько раз и вот я здесь.

– Просто шагнул? Хммм... – костлявая ладонь приподнялась и я пушинкой подлетел к этому «следователю». Такому бы в дознании работать – сразу раскрываемость преступлений подскочила бы на порядок. Хорошо что я сейчас бесплотный дух, иначе, боюсь, получилось бы неудобно, даже учитывая что «выведение излишков» из организма здесь не реализовано.

– Так так, Дитя Серых пределов значит? – это он что сейчас, в мой лист персонажа заглянул? – Занятно, как же ты умудрился умереть столько раз?

– Характер склочный и общая неуживчивость, как то так.

– Бху..., бха..., – и эта пафосная сволочь принялась банально ржать да так, что лодка начала опасно раскачиваться, а пламя на границе воды и берега испуганно пригнулось. – Да, такие как ты мрут часто, но вот чтобы совсем ребенком – это постараться нужно. Хорошо, попал ты к Стиксу, можно сказать, случайно, так и быть, наказывать не буду.

– А могли наказать? – ой, ну вот зачем я спросил.

– Здесь я полновластный повелитель, а река – мои владения. Могу забрать годы жизни или навык какой, много чего могу. Вот только забирать у тебя нечего, неудивительно, что Госпожа на тебя сердита, каждый день ходишь к нам как к себе домой и все без подарка – невежливо. Ладно, уважь старика, расскажи как ты умудрился так перед хозяйкой проштрафиться. Да не стой столбом, залезай в лодку и садись, времени... – песочные часы, изображающие в интерфейсе таймер моего возрождения, проявились у Паромщика над ладонью, причем ухмылки скелетов стали какими-то натянутыми что ли, – у нас еще много, а делать мне здесь особо нечего, не рвутся умершие на ту сторону.

Неожиданно. Он что, скучает здесь? НПС? Или разработчики пасхалку решили таким образом запихнуть? Ну а мне-то какая разница, таймер все равно не ускорить. Шагнув в лодку, понимаю, что ощущения тела возвращаются, хотя руки остались все такими же прозрачными, однако сидалище вполне ощутило всю шершавость не струганной доски, что выполняла здесь роль лавки. Ладно, дедуля, будет тебе история.

– Что рассказывать-то, я как появился, первым делом односельчанам помогать начал, а потом, чтобы заработки повыше были, решил к трактирщику подрядиться, вот тогда-то мне первый «несчастный случай» и подстроили... – рассказывал я долго, и про то, что пришлось сильно ужаться по деньгам, и про безуспешные попытки бороться, пожаловался, что никак не могу возраст повысить, а шестилетний пацан ни как боец ни как работник не котируется, про спасенную девчонку рассказал и как шаг свой скоростной, что до реки позволил добраться, освоил.

– Занимательно. Ты вообще смерти не боишься? – голова в капюшоне заинтересованно наклонилась. – Даже неумирающим не по себе, когда смертная пелена закрывает их взор.

– Бояться неизбежного глупо. – да избитая фраза, но что поделаешь, если я действительно так считаю. – Важно лишь как ты встретишь окончание свое жизни.

– Может ты и прав, малыш, но мало кто с тобой согласится. Ладно, вижу тебе не терпится кое что спросить у старого паромщика, и можешь обращаться ко мне «Харон».

Озадачил, дедуля. Что бы у тебя спросить, такого важного.

– Как мне повзрослеть?

– Неожиданно. А чем тебя не устраивает существование в теле ребенка?

– Тем, что я ребенок. – какой-то странный этот непись, а где ненавязчивое направление игрока на путь развития?

– А как растут дети? Движение – жизнь, знания – сила. Двигайся – нагружай свое тело, исследуй мир – нагружай свой разум и сам не заметишь, как ты изменишься.

– А попонятнее никак? – раздражение, давно я его не ощущал: НПС-тролль, вот уж чего не ожидаешь в мире мертвых.

– А зачем? – складки капюшона шевельнулись, но лицо собеседника так и осталось во мраке. – Либо так, либо дать свободу естественному ходу вещей и просто жить как крестьянин, ты все равно вырастешь, но медленнее.

Интересно, видел я пару таких игроков, что не отличить от НПС, ничем не занимаются, только в поле все время или на рыбалке, а «возраст» уже за двадцать лет перевалил. Получается, они просто наслаждаются красивым миром, заходят сюда отдохнуть, и тем не менее прогрессируют. Хоть и как крестьяне, но тем не менее. Взгляд опустил на черную воду и пляшущее по ней пламя. Красиво, серебристо-зеленый огонь, необычно, никогда бы не смог такого представить. Рука непроизвольно потянулась к трепетным язычкам.

– Нравится? – я резко выскользнул из какого-то ступора и отдернул руку от потянувшегося навстречу пальцам пламени.

– Красиво... – а что я могу еще сказать, не признаваться же, что пляска огня подействовала не хуже чем голос моего психотерапевта, погружающий в гипнотический транс.

– Можешь прикоснуться, Сумеречное пламя не причинит вреда тому, в ком нет страха. Зачерпни ладонью воду и смотри. – Костлявая рука изобразила движение, словно пригоршней набирает воды, но к реке мертвых, однако, не притронулась.

Эта мумия что, издевается? Прикоснуться к водам забвения? И какие дебафы на мне повиснут после такого? Ну держись, морда харонская! Нет страха говоришь? Еще как есть, но тебе я его не покажу. Злость захлестнула разум, наполнив его решимостью, руку обожгло ледяным прикосновением, но в ладони заплясал огонь. Красиво, глаз не оторвать: огонь не горит, он танцует, серебро поднимается вверх, переходя в изумрудную зелень, что наоборот стекает по краю к каплям черной влаги на моей руке и так по кругу, можно различить каждое движение в стремительной пляске, не похожее на все предыдущие и тем не менее неизменное... Куда-то мой разум снова уплывает, но смотреть на огонь так... спокойно, так уютно.

– ПЕЙ!

– Что? – голос паромщика оглушил и напугал, заставив дернуться и выплеснуть... ничего. Не понял, а почему моя ладонь пуста?

– Молодец! Ты выпил воды Стикса. – от Фигуры Харона прямо таки разило удовольствием – И, так как тебя не выбросило в подлунный мир то, смог их усвоить.

– И чем мне это грозит?

– Да, собственно ничем. Поскольку ты – неумирающий, возможны были два исхода: ты немедленно возрождаешься либо Сумеречное пламя черных вод принимает тебя и начинает жить в твоей душе и ты всегда сможешь найти дорогу к берегам этой реки. Но наше время истекает. Можешь задать еще один вопрос.

– Как мне попросить прощения у Владычицы?

– Приди в ее святилище и обратись... – цветные завихрения утянули меня от интереснейшего собеседника и куда-то потащили. Хотя почему куда-то? Ну здравствуй, опять точка возрождения. О, свинья, и тебе привет.

Так, чистый убыток составляет медную монету за мокасины, пять монет от трактирщика, что я поленился припрятать, потерянное время и упущенный заработок денежек и опыта. В плюсе чувство глубокого морального удовлетворения за свершившуюся месть, помощь прекрасной (когда-нибудь в будущем) даме и знания, как же в этом мире существовать. Баланс... А черт его знает, но в целом я склонен рассматривать его как положительный. Вот только очередная пробежка в неглиже по деревне не осталась на этот раз без свидетелей, так что тыканье пальцем и смешки мне обеспечены. Вернуться в лес что ли? Квест трактирщика еще открыт, может еще хоть одну сдачу пака хвороста удастся провести. Хотя вставать не особо хочется, с лавочки перед домом открывается чудесный вид на вершину холма, приютившую двухэтаж-

ный трактир, где как раз начинают собираться местные неписи и некоторые игроки для вечерней трапезы. Впрочем, время-деньги, так что поднимаем седалище и вперед к старьевщику за новыми подержанными мокасинами, а затем снова в лес.

Продавец уцененных товаров обрадовался мне как родному, еще бы – постоянный клиент, что приносит неплохую прибыль. А мне вот как-то настроения его довольное лицо не прибавляет, если я и эту обувь пролюблю, то на следующую пару придется снова зарабатывать в огородах и на поле. Босиком в лес соваться – то еще удовольствие.

– Заходи еще, Альвар! – да он издевается, паразит. Хотя куда мне деваться, появлюсь я у этого торговца еще не раз.

Дорога сквозь поля к памятному мосту много времени не займет, но все же до темноты я с заданием могу и не успеть, так что пробежка – наше все. Не хотелось бы встречать ночь в чащобе – это верная смерть для персонажей лет до двенадцати, на которых откроются к изучению специализированные оружейные навыки. А так, первый же волк из многочисленных стай, что выходят на охоту с заходом солнца, с удовольствием закусит неосторожным игроком. Можно было бы спастись на дереве, но персонаж-ребенок принудительно усыпляется после полуночи... в общем об успешных ночевках в нашем лесу я еще не слышал.

А вот и мост нарисовался. Успею, теперь точно успею.

– Эй! Эй, подожди! – тонкий девчачий голос отвлек от оптимистичного настроения.

– Кто здесь? – кручу головой в поисках источника звука. Неужели я на новую засаду нарвался? А смысл? Взять с меня сейчас нечего.

– Это я. – густых пшеничные колосья раздались в стороны, выпуская на дорогу давешнюю девчонку – Спасибо тебе за тех уродов. И это, я успела из реки выловить твой хворост, он там, на берегу лежит, метрах в пятидесяти. – худющая, почти насквозь просвечивающаяся солнечными лучами, ладошка указывает ниже по течению.

А вот это хорошая новость, вот только чего сама она его не отнесла, чужие паки свободно принимаются, они же не именные.

– А сама чего не отнесла? Заработала бы монетку с капелькой опыта.

– Ну, ты мне помог, это было бы неправильно. – и потупила взгляд.

Да ладно, неужели я наблюдаю смущение?

– И тяжелый он слишком. – вот в это я поверю охотнее: у персонажей женского пола грузоподъемность на пару килограмм ниже, я же пак собирал по максимуму веса. – Поэтому не смогла ближе к мосту принести, извини.

Нет, серьезно, она пытается извиниться за то, что мне всего лишь придется пройти лишнее расстояние вместо того чтобы собирать все заново?

– Не бери в голову, ты и так сэкономила мне уйму времени. Вот только скажи, как ты из реки его достала? Умеешь плавать?

– Да, в реале умею, – взгляд в глаза с вызовом, а на губах заиграла гордая улыбка – так что навык мне открылся после первых же гребков за твоей добычей. Я как поняла, что ты из-за меня без выполненного квеста останешься, сразу кинулась в воду, не подумав, а оно вот так повернулось.

А вот это интересно, нужно проверить. Я плавать тоже умел когда-то, так что должно сработать.

– Благодарю за информацию и за мой груз. – легкий поклон и не пошла бы ты по своим делам, дорогая – Не смею больше задерживать.

Нет, стоит, смотрит. Ну смотри, смотри. Спускаюсь к берегу и, разувшись, прячу мокасины в ближайшие приметные кусты. Вдох-выдох, прыжок в воду. Гребок, гребок, гребок. Вот черт! Я действительно плыву! Голова пробивает поверхность воды, синяя полоска воздуха заполняется после глубокого вдоха. Мелодичный звук оповещения привлекает внимание. Всплывшие перед глазами строки предельно лаконичны «Вами открыт навык «Плавание».

– Хм, действительно работает. – можно радоваться, вот только такая роскошь как водная стихия мне доступна только в виртуальном мире, что радость существенно отравляет, впрочем какая разница. Что там говорил Харон, обычные физические действия? Посмотрим, относится ли к ним плавание.

Я, конечно, не мастер спорта, но воду любил всегда, а в игре еще и не замерзаешь, даже учитывая, что холод вполне ощущается. Лето на дворе, так что хоть куски льда в воде плавай, все равно переохлаждение не грозит. Целый час я потратил на восстановление навыков пловца и в итоге все же получил заветное сообщение «Вам исполнилось семь лет» под звуки все тех же колокольчиков.

– Да, да, черт возьми! Харон, с меня цифровая бутылка! – и плевать, что в серые пределы предметы из игровой реальности не попадают, положу с каким-нибудь покойником, скажу что плата паромщику. Меня поймут, кладут же они монетки на глаза при погребальном обряде.

Резким брассом выгребая к кустам на берегу под которыми припрятал обувь... Эммм.

– Ну и чего ты не ушла? – спрашиваю, стоя по пояс в воде, скрестив руки и буравя девочку взглядом.

Выходить из реки как-то сразу расхотелось. Не настроен я на общение, тем более с противоположным полом.

– Мы не познакомились. – и глазками хлоп хлоп.

– А должны? Я помог тебе, ты мне. Никто никому больше не обязан.

– Ну не будь таким букой!

А вот топать по земле было не обязательно: мало того, что на меня такое после есяти лет «счастливого брака» не действует, так еще и достаточно крупный камешек подвернулся под ее ступню очень удачно. И на обуви она зря сэкономила, вон как морщится, как только в лесу смогла ходить по сучкам с колючками да обломкам острых веточек, успешно прикрытых травой и опавшими листьями.

– Я и без друзей неплохо себя чувствую. Тебе пообщаться не с кем? – вышагиваю на берег, заставляя девочку отступить, а вот нечего от меня мои же мокасины загораживать.

– А если не с кем? С девчонками скучно, а мальчишки или отобрать что-нибудь норвят или поиздеваться.

Хм, ей точно больше восемнадцати? Нет, с меньшим возрастом в этот мир ее бы точно не запустило, вирткапула, при каждом подключении, проверку на возраст проводит самой первой операцией, но поведение... Или я уже совсем оторвался от мира и у женщин новая мода в общении по типу «школьница младших классов»?

– Вступай в клан. Вроде бы в этом поселении есть рекрутер «Валькирий», там тебе и общение и прокачка.

– Не хочу! – опять эта ее стойка с кулачками в стороны, но ножкой топать благоразумно не стала, умная девочка, камней тут еще много. – Мне распорядка и желающих покомандовать и в реале хватает, я сюда отдыхать хожу! Думала все – после этих отморозков удалю персонажа и в проект ни ногой, достали они меня грабить и избивать, третий день играю – все одно и тоже. И тут, внезапно, сияющий рыцарь появляется, что решил помочь леди в беде, пусть и не на белом коне, без доспехов и слегка оборванный. – Приложив ладошки к щекам, словно в смущении, хихикнула немудреной шутке.

– Ты здесь вообще не при чем. – буду я еще ей объяснять, что очень даже причем, и если бы ее не начали бить, то спокойно пересидел бы в кустах, пока памятная троица не убралась восвояси. – Я свои счета сводил, ребятки эти меня очень сильно разозлить умудрились. И, извини, в компании я не нуждаюсь.

Не очень удобно, обуваться, отвлекаясь на разговор, но я справился, можно собой гордиться.

– А если, я предложу поделиться прибылью и тем, что мне известно? Скажем за сопровождение? – настойчиво пытается поймать мой взгляд. Ну-ну, давай поиграем в гляделки.

Глаза, ох уж эти глаза: модели персонажей создаются на основе нашей реальной внешности, и, получается, в реальном мире глазки у нее такие же. Ох бедные мужики, вертит она вами, как хочет. Вот и сейчас, чуть миндалевидные, что выдает восточные корни, с карими зрачками, искрящимися при улыбке, а вот это уже украшательство из внутриигрового магазина, хотя контактные линзы с подобным эффектом пользуются весьма большим спросом, так что, может быть, добавила такое при создании персонажа, не особо задумываясь. Очаровашка, блин. Хотя предложение любопытное, особенно в плане информации. Что она, трехдневный игрок, могла узнать такого, что еще не известно мне?

– Если расскажешь что-то интересное – одно сопровождение, денег не требуется. – разгибаюсь, закинув связку хвороста за спину. – Куда тебе нужно?

– Ну, как бы, мне тоже хворост требуется, а вдвоем мы соберем его быстрее. Я вообще-то в лес шла, когда эти... – чуть вздрогнула и обхватила плечи руками.

– Пошли тогда, не хочу время терять. По дороге расскажешь все, что хотела.

По дороге из непрерывного потока слов, перемежаемого довольно громкими ойканиями (а вот нечего в лес босиком соваться, хорошо что мы не на охоту вышли, вот смеха бы было), я узнал, что в игре она уже три дня, что решила в нее зайти, так как тут можно заработать денег на ремесленных профессиях и вывести их через официальную биржу, что она мечтает выучиться на врача, что ее цифровые родители какой-то НПС-начальник и травница (кстати полезная информация, можно будет продать местную флору и выучить полезные навыки когда достигну подходящего возраста), что ее любимый цвет – голубой, что она мечтает завести друзей, что ее любимая одежда – короткая юбка и черный топик, что она хочет найти себе парня, который умеет готовить потому что это круто, какие у нее любимые фильмы, какая любимая музыка, что все, с кем она пыталась общаться, ее избегают (и я, кажется, понимаю почему). Что хворост она собирает для поселкового кузнеца, что она заказала у него медные сережки, что в таверне очень вкусные пироги с капустой...

– Стоп, стоп, стоп! Для кузнеца? Кузнец тоже дает задания на дрова? – остановился я так резко, что девчонка затормозила уже уткнувшись носом в мою спину.

Вот это новость, насколько я знаю, ни один из тех, кто подходил к этому звероватого вида НПС, похожему на разъяренного, вставшего на дыбы медведя, квеста получить не смог. В лучшем случае, удавалось, продравшись через кучу болтовни, добраться до предложения обучиться основам кузнечного ремесла за нереальные в наших краях два солида. Две золотые монеты это сорок серебряных скеатов или две тысячи медных грошей. Проще говоря, это две коровы. Где-нибудь в крупных поселениях – заработок игрока за день или два, а для игроков из верхушки рейтинга – доход пары часов, но у нас... Скажем мне пришлось бы целый день доставлять хворост в трактир чтобы заработать от пятнадцати до двадцати грошей. Нужная сумма наберется за три с половиной-четыре месяца, если фармить этот квест каждый день без выходных и помногу раз, и это при условии, что шкалу прогресса не заполняют другие игроки до того как ты сделаешь хотя бы третью ходку. Можно, купив двух телят за пять серебряных скеатов, которые тоже еще нужно заработать, за месяц вырастить их и продать. Но вот тут начинается подлинное веселье: помимо навыка «Животноводство», что является одним из прогрессивных в ветке развития класса «Крестьянин» и открывается году на шестнадцатом развитии персонажа, нужны затраты на специальный корм для ускоренного роста скотины, постройка или аренда специального хлева и еще куча нюансов. Потом ты выращенный скот, если его не задерут волки на выпасе и не отберут разбойники, в нашем поселении поди продай за требуемую сумму. Или будь добр – перегнать выращенную животину к ближайшему крупному городу, ага в трех днях пути, и заплатить пошлину за торговое место. Тогда да, два солида ты заработаешь. Все замечательно и теперь тебе нужно вернуться обратно. Но вот фулл

лут... Банка у нас нет, слишком маленькое поселение, и монеты придется нести самому. Если повезет, тебя не поймают убийцы игроков и неписи-разбойники. В общем развлечение содержит огурцов на всю заднюю часть, поэтому так никто не делает. Прокачанный крестьянин с успехом устроится в любой гильдии и получит полное обеспечение, только занимайся производством продовольствия и кузнечный навык ему просто не упал ни за какой надобностью, даже задаром.

– Поподробнее расскажи, – поворачиваюсь и, уставившись ей в глаза, начинаю давить взглядом – что там с местным работником молота и наковальни и как ты квест получила?

– Знаешь, ты сейчас такой страшный показался, не смотри так, пожалуйста.

– Подробности! – ага, сейчас отведу я глаза, так ты снова начнешь сороку пародировать. А отвернешься сама – все, или сломалась и выложишь все, что меня интересует, или моя компания тебе станет неприятна и ты, наконец, отстанешь. Так и так я в плюсе.

– Сережки я хотела, красивые. – все таки не выдержала, опустила взгляд. – А кузнец сказал, что его жене скоро печь топить будет нечем, а ему заняться этим некогда, и он сделает мне медные серьги, если я ему четыре вязанки хвороста принесу. Та, за которой мы идем, как раз четвертой будет.

– А с чего ты за украшениями к кузнецу сунулась? – нет, действительно интересно, есть же в деревне лавка со всякими женскими штучками, да и для мужских персонажей серьга с бонусом на, например, восприятие, будет совсем не лишней. – Почему не в магазин украшений?

– Да ты видел цены у них? – чуть не воспарила она от гнева, вот это да, и глаза полыхнули чем-то таким или это закатное солнце и мое воображение? – Самая дешевая висюлька там от серебряного скеата начинается! Я спросила, где можно найти подешевле и без бонусов, просто красивые и старая Герда отправила меня к кузнецу.

Понятно, что ничего не понятно, каким образом мужик, который кует сельхозинвентарь, подковы и оружие, оказался еще и ювелиром. Насколько мне удалось узнать, вся бижутерия привозилась с ежеквартальным караваном из более крупных поселений или, иногда, выпадала из мобов в подземельях и продавалась вендору игроками. Цены на нее действительно кусались, поэтому в моем плане развития, да, я все же пытался составить нечто удобоваримое по прокачке своего игрового аватара, стояла почти на последнем месте.

– Поделиться квестом можешь? – вздыхаю устало, она похоже сама не понимает, что в ее задании необычного, ну пошла девушка искать украшения по приемлемой цене, что тут такого.

Проще в описании будет прочитать.

– Ааа... А как?

– Сейчас. Принимай приглашение в группу. – открываю командный интерфейс и отмечаю девочку как союзника. – Подтверждай.

– Ага, подтвердила. Значит тебя Альвар зовут? А нормально знакомиться ты не умеешь?

– В смысле?

– Ну, обычно, парни подходят и начинают спрашивать имя, номер для связи, или ник в социалках... – а вот строить глазки мне не нужно.

– Вот обычно и познакомишься с кем-нибудь, а сейчас ты в теле... – открываю ее доступные для ознакомления статьи- семилетней пигалицы и интереса особого не вызываешь. И я изначально с тобой вообще контактировать не планировал, как там тебя... Мико.

Здрате приехали, очередная поклонница японской культуры, теперь понятно такое поведение, хорошо хоть писклявого «Ня-я-я» я от нее, пока, не слышал.

– Бука! – ага, я такой.

– Не отвлекайся! Открывай вкладку заданий, выбери в ней задание от кузнеца и посмотри, есть ли там в конце строчка «Поделиться»

– Ага, есть. – остекленевший взгляд и кивок в подтверждение.

– Ну так, делись, или мы тут до вечера простоим! – бросаю взгляд на солнце, что вот вот коснется вершин далеких гор. До заката оставалось где-то с полчаса-час, должны успеть, по идее, до начала периода, когда на охоту выбираются лесные хищники.

Печальный колокольчик и выскочившее оповещение о том, что дневная потребность трактира в топливе закрыта, настроения мне не добавили, хотя, если быть честным, я бы, по любому, не успел. Идем мы с этой крошкой минут десять, а до трактира от памятного моста добираться пришлось бы с полчаса или минут пятнадцать, если бегом. Так что накручиваю я себя зря, хотя количество сдающих «дровяной квест» каждый день разное и даже с учетом времени сбора новой связки хвороста мог бы и уложиться. Вчера норму вообще не закрыли и на ужин посетителям подавали холодную похлебку, копченое мясо, остатки вчерашнего хлеба и прочее, что не требует приготовления или разогрева, впрочем и цена на такое была чуть ниже. Интересная система на самом деле, ресурсы здесь не появляются сами по себе, например чтобы тому же кузнецу выковать плуг, он или сам или посредством заданий для игроков, но учитывая что он их не выдает, то сам, должен разжиться железом и углем. Трактирщик покупает у поселенцев продукты и дрова у игроков, травница дает задания на сбор растений, но там сложно, нужен соответствующий навык, чтобы собрать, например «Тысячелистник лекарственный», а не «Трава – корм для скота», а мой любимый старьевщик все свои товары добывает неизвестными путями, но те самые окованные медью сапоги, что он предлагал мне за пять медных грошей, я, кажется видел, за пару дней до этого на ногах какой-то местной шишки.

– Уже! – а радости то сколько, словно серьезное открытие в квантовой физике совершила.

– Все, подожди пару минут, я ознакомлюсь.

Тэкс, что у нас в описании. Две мысленных команды и я погружаюсь в чтение условий квеста.

Класс: Обычный.

Тип: Скрытый.

Условие: Заказать ювелирное украшение

Название: Помощь кузнецу.

Деревенский кузнец увлекается созданием мелких изящных изделий, что требует высокой усидчивости и ловкости при работе, однако не афиширует этого. Обратившись к нему с просьбой об изготовлении ювелирного украшения игрок Мико получила задание помочь его супруге с дровами для готовки. В награду она получит медные серьги.

Вы согласились помочь с этим заданием, ваша награда будет зависеть от вклада в выполнение задания игроком Мико.

Дополнительное условие: Если вы покинете группу, квест будет для вас закрыт, получить его снова можно будет лишь при повышении отношений с кузнецом.

Гарантированная награда: Деньги либо вы сможете брать задания у кузнеца и продавать ему некоторые ресурсы.

Вот так на пустом месте напороться на скрытый квест! Просто в поисках того, что можно нацепить на свои уши! Как это вообще возможно!

– Вы нанесли себе две единицы урона. – порадовала меня система комментарием на встречу моей ладони с моим же лицом.

– Мико. – Надеюсь, мой взгляд достаточно спокоен, и не выдает желание накинуться на нее и начать душить. – Скажи, это первая игра в которую ты решила поиграть?

– Ну-у-у, я в Симс 9 играла до этого и в... – щечки неожиданно налились кровью – в симулятор свиданий. Но в Сиуре можно заработать и легально продавая предметы и золото с гарантией безопасности сделки от разработчиков, так что я сразу, как прошла допуск по возрасту, зарегистрировалась и теперь играю.

– То есть тебе только что исполнилось восемнадцать?

– Ага. – а вот гордости в голосе можно бы и поменьше.

– И ты сразу ломанулась сюда? В игру, где присутствует расчлененка, пытки, войны, монстры жуткие настолько, что в некоторые локации суются только игроки сходящие с ума от ужасов, постоянная угроза ПК и крайне жесткая экономическая система? – с каждым моим словом энтузиазм горящий в глазах девочки как то терялся. – Ты за какой класс играть собралась?

– Целитель.

– Все с тобой ясно. Пошли дальше. – поворачиваюсь к девочке спиной и продолжаю движение в лесную чащу, благо до памятной полянки с поваленным деревом осталась буквально пара шагов.

– Что понятно то? – эх, жалобный голосок – бальзам на мою душу.

– Что информацию ты искала только по заработку на игре и социальным возможностям. Я прав?

– Ну... да. А что не так то?

Деревья, расступившись, обнажили место на которое я и направлялся, поваленный ствол все так же расположился рыбьим скелетом, отбрасывая жетковатую тень на опавшую листву..

– Садись и вяжи веревку, лыка можно надрать во с той липы – указываю рукой в сторону дерева с которого я уже удалил изрядный кусок коры на свою плетенку. – А я, пока, соберу валежник.

– Расскажи, что я должна была искать по игре! – мда, командирша выискалась на мою голову.

– Посмотри на форумах высокоуровневых игроков, там много чего интересного. И не отвлекайся, скоро стемнеет, а нам еще назад идти.

– Да этих форумов столько!...

– Так, ты будешь веревку плести?! Или мы сразу назад поворачиваем?

– Да буду, буду! – вот это да, даже пять минут уговаривать не пришлось! Уникальное явление. – Но ты же можешь собирать ветки и рассказывать?

– Ладно, что знаю, расскажу. – подбираю первую обломанную деревяшку. – Я сам играю всего с неделю, но перед перед первым входом в игру я узнавал, что именно может вызвать у игрока серьезные проблемы. Среди этих проблем прежде всего стоит гипертрофированная жестокость, практически как в реальном мире, причем, в основном, со стороны других игроков, в чем ты собственно сама могла убедиться: рэкет в начальных локациях – явление вполне обыденное.

– Рэкет? – непонимающий голос заставил отвлечься от сбора топлива.

– Вымогательство под угрозой применения насилия, проще говоря.

А девочка молодец, веревку практически сплела. Еще столько же и можно будет увязывать.

Пока собирал остальное дерево, успел рассказать про организацию ремесленных профессий, жесткие штрафы и фулл лут при смерти, про потребность в употреблении пищи и воды, во избежание штрафов на характеристики, пояснил о необходимости для игровой аватары спать в безопасном укрытии или, хотя бы, в походном лагере с обязательным «караулом» или контуром охранного заклинания, если есть отрядный маг, особо пришлось углубиться в модель функционирования поселений и прилегающей территории, чем вызвал немалое удивление. Еще бы, «Сказочный мир» функционировал по довольно жестким законам: Если в поселении недостаточно игроков, выполняющих те или иные задания, оно начинает терять свои потенциал и даже может снизить уровень развития, что вызовет рост преступности, сокращение числа выдаваемых НПС заданий, уменьшение доступных ресурсов, отток НПС-населения и прочие «прелести» и наоборот, увеличение числа играющих и выполняющих задания персонажей развивает поселение, увеличивает контролируемые территории, повышает уровень строений и соответственно ремесленных гильдий и обитающих там учителей, но повышается

сложность находящихся на подконтрольной территории подземелий, возрастает уровень монстров в лесах, как следствие – награда за задания и, вот неожиданность, повышается привлекательность такого куска для всяческих любителей «перераспределить ресурсы», так что полномасштабные осады в которых волей-неволей приходится участвовать игрокам, если они не хотят искать новое место обитания и терять время на его развитие.

– То есть и наш поселок может однажды подвергнуться нападению?

– Нет, мы находимся в «Песочнице», здесь действует полный запрет на нанесение урона другим игрокам и многие механики не работают, якобы это поселение расположилось на территории подконтрольной столице фракции и на него действуют все столичные ограничения, такая же история с песочницами других рас, вот только и ресурсы доступны лишь базовые, хотя монстрики могут и наведаться в гости, от этого и столицы фракций не застрахованы.

– Так, кажется, этого будет достаточно, давай веревку. – забираю плетенку из рук девочки и начинаю вязать пак с хворостом, десять кило, ей вполне достаточно. Максимальные для своей грузоподъемности двенадцать начали бы слишком быстро сжигать ей выносливость, существенно замедлив наше возвращение.

– А по ремеслам ты что-нибудь еще знаешь? – Мико, морщась, пытается поднять вязанку. – Тяжело, не мог полегче собрать?

– Не мог, тебе грузоподъемности хватит чтобы дотащить это, так что не капризничай. – нет, ну серьезно, минимальный вес связки для формирования пака – десяток килограмм, чего еще она от меня хочет. – По ремеслам – не особо, система там замудренная, так что я только по верхам изучал, сейчас расскажу что знаю. Давай на тропу выйдем, а ты, пока, раскрывай уши и слушай. – убедившись, что дрова не завалят девочку на спину, начинаю двигаться сквозь кустарник в сторону реки.

Старые, подгнившие ветки и стебельки лесной травы похрустывали под ногами, выдавая наше перемещение, заставляя недовольно морщиться – время к закату и лесные хищники вот-вот выйдут на охоту, а с нашими заблокированными статами встреча с ними – гарантированный респаун. Не хотелось бы мне снова в Серых пределах оказываться так скоро, три смерти за день – это уже перебор. Черт меня дернул сюда соваться в такое время. Главное успеть к мосту до того, как солнце сядет, хотя, если собирать хворост ближе к тропе то можно было бы и до ночи провозиться – все выбрано такими же «дровяными» фермерами для трактирщика и до следующего дня не появится. Периодические ойкания босой Мико настроения не добавляли, это забавляло меня днем, а сейчас может обернуться проблемами. Так что звук моего голоса особо хуже не сделает.

– Профессии здесь – основа всего, НПС-мастера производят только простые вещи, что-то серьезнее стального оружия или простой алхимии изготавливается только игроками либо мастерами «Королевских» гильдий.

Вдалеке раздался разноголосый вой волчьей стаи – вот и все, хищники на охоту вышли, впрочем и мы почти выбрались из леса, теперь уже не сомневаюсь, что ужином мы сегодня никому не станем.

– Королевских? Что это такое?

– Для тебя – без разницы, просто для того чтобы хотя бы поговорить с такими мастерами, не говоря уже о том, чтобы сделать заказ, нужно прокачать репутацию с фракцией, потом со столицей территории в которой ты находишься, потом лично с правителем этой территории и только после этого тебе позволят обратиться к мастерам с заказом, естественно, материалы ты должна будешь предоставить самостоятельно. У игрока, прокачавшего мастерство в нужной тебе профессии, по итогу, заказать выйдет и дешевле и намного быстрее.

– И зачем тогда они нужны такие недоступные? – Пытаясь поправить веревку, что явно уже натерла ей плечико, спросила Мико. Непривычна ты малышка к переноске грузов, ну да ничего, приновишься рано или поздно.

– Они обеспечивают снаряжением стражу крупных городов, изготавливают оружие и броню для вассалов правителя и его самого, так же призовые клинки на турнирах – тоже их работа, ну и экзамен на мастерство у игрока принимают они же. Там, насколько я знаю, уже репутация с гильдией мастеров играет роль, минуя фракционную, так что подступиться к ним тому же крафтеру-кузнецу будет гораздо проще, ну и квесты на редкие ресурсы выдают только они. Так что, если действительно хочешь, помимо прокачки выбранного тобой класса, развивать ремесленный навык, то путь тебе, рано или поздно, предстоит в столицу.

А вот и мост, все, мы в безопасности, дальше ни один хищник не сунется. Первые доски моста с каким-то облегчением бросились мне под ноги. Да-да, именно доски рады меня видеть, а не я поспешил выскочить на деревянную переправу через извилистую ленту широкой реки. Все иные мнения – гнусные инсинуации.

– Если устала, за мостом можем перевести дух. – обращаюсь к девчонке. Мне-то что, я каждый день что-нибудь перетаскивал вот и прокачалась зеленая полоска «Выносливости», хоть в стагах она, пока, и не отображается, но, по видимому, что-то учитывается.

– Хотелось бы. – Вот только дышать как загнанная лошадь не нужно, все это лишь игровая иллюзия, наведенная интерфейсом капсулы, и ни капельки ты, на самом деле, не утомилась.

Как только мост сменился утоптанной дорогой на другом берегу, Мико уронила свою вязанку и со вздохом рухнула на нее сверху.

– Скажи, Альвар, ты все это узнал читая форумы?

– Большей частью. Разработчики механики игры не особо раскрывают, так что основная информация именно оттуда. – сбрасываю с плеча свою связку и присаживаюсь рядом с девчонкой.

– И сколько ты их пересматривал?

– Пару дней, я не особо интересовался деталями, только сам принцип, как и что работает.

– Можешь тогда порекомендовать, какую профессию качать?

– Ну ты и спросила, выбирай то, что тебе будет интересно, развивать профессию долго и дорого, а в итоге, по доходности, они примерно равны: какой-нибудь клинок может стоить больше сотни золотых, но пока ты его изготowiшь и продашь та же алхимия или специальная кулинария может принести даже большую сумму, прокачанный земледелец, потенциально, может заработать в разы больше но и вложиться ему придется существенно, а торговец, за то же время, вообще может сколотить состояние. – объясняю, почесывая подбородок – Разработчики, как я понял, брали за основу экономическую систему раннего средневековья, проще говоря, каждое поселение обеспечивает себя практически полностью, но цены на товары в различных местах самые разные, как и сложность их производства. Например, в южных территориях, типа нашей деревни, продовольствие, шерсть, древесину и некоторую алхимию произвести очень легко и дешево, продукт получается высокого качества, но вот с металлами все гораздо хуже, а севернее, в горах, где ничерта не растет, цена на еду очень высокая, но вот металлы и меха стоят гораздо дешевле из-за обилия рудных месторождений и огромных, богатых зверем лесов, дерево они тоже добывают, но стоимость транспортировки существенно повышает цену, так что им выгоднее направлять добытое на собственные нужды. Конечно, нужно учитывать риски: разбойников там, нападение диких зверей или орочьих банд и конкуренцию торговой гильдии, но организовав караван туда-обратно можно увеличить вложенные средства чуть ли не на порядок, даже с учетом оплаты охраны и дорожных пошлин. На востоке можно разжиться дорогими тканями, что мастера-портные с руками оторвут, и редкими специями, и так практически во всем, ни на одной территории не получится заниматься любой профессией с одинаковой эффективностью из-за ограниченности тех или иных ресурсов.

– А ты что-то для себя уже выбрал? – лукавый прищур выдал ее намерения с головой.

– Какая тебе разница? – ну не собираюсь я с тобой совместно играть. – Сдаем квест у кузнеца и разбегаемся. Я одиночка и менять ничего не собираюсь.

Резко поднявшись забрасываю свой пак за спину.

– Вставай, солнце почти село.

– Какой же ты!... – Девчонка неохотно поднимается, оперевшись рукой на связку веток. – Предлагать тебе добавить меня в друзья, полагаю, бесполезно?

– Абсолютно. – наблюдаю как Мико пытается поднять вязанку.

– Присядь, перекинь веревку через плечо, наклонись вперед и вставай. – Это конечно забавно, наблюдать как девочка пытается поднять довольно увесистую связку, но мы на этом процессе уже минуту потеряли.

– Мог бы и помочь!

– Я помог, забыла, что хворост для тебя я собирал? Сама бы ты до ночи не управилась: вдоль дороги все выбрано еще до обеда, и, не зная мест, ты могла бы до темноты в лесу прохладиться, как раз до первой волчьей стаи. Так что можешь поблагодарить.

– Не дожدهшься, у нас сделка, если ты не забыл.

– Ага, и условия сделки я даже перевыполнил, помимо помощи еще и информацией с тобой поделился, так что не вижу поводов для недовольства.

– Бука!

– Это я уже слышал. – понаблюдав, как девочка, все же последовав моему совету, подняла таки свою вязанку, добавил – Готова? Нет? Тогда пойдем.

Глава 3.

Дом кузнеца вместе с его мастерской расположился на некотором отдалении от остальной деревни, все таки, его ремесло – не самое тихое занятие, хотя, может быть, причина была еще и в том, что как раз в этом месте журчал достаточно глубокий ручей, сбегающий по холму в сторону реки, отгораживающей наше поселение от леса и способный вместить в себя водяное колесо, разместившееся под небольшим, всего-то в два человеческих роста обрывом. Кто-то, скорее всего сам кузнец, весьма толково углубил русло, подправил сам обрыв и вода, небольшим водопадиком, обрушивающаяся с высоты, это самое колесо, подвешенное на оси, другой конец которой терялся в довольно крупном сарае, достаточно бодро вращала. Если я что либо понимаю, то кузнец приспособил силу текущей воды под свои нужды. Зайдя в помещение кузницы через огромные ворота, заменяющие собой целую стену и сейчас открытые во всю ширину, по видимому, чтобы пропускать достаточно света заходящего солнца, убедился в своей правоте. На другой конец оси оказалась навешена целая система из шестерней и рычагов, сейчас заблокированная, заканчивающаяся весьма внушительным, на вид, молотом и огромной наковальней под ним. Неслабая механизация для деревенского ремесленника, такое не во всяком городе увидишь. Если я хорошо помню уроки истории, первыми водяное колесо начали использовать кузнецы римской империи, что позволило поставить на поток и серьезно удешевить изготовление солдатской брони, заковав римские легионы в серьезные, по тем временам, доспехи поголовно. Похоже, обычный деревенский кузнец не такой уж обычный, а весьма серьезный мастер, работающий с броней, как минимум, слушkom уж избыточны представленные производственные мощности для обычных сельских нужд.

Прямо посередине вольготно расположился, наполненный пышущими жаром углями, горн с огромным складчатым мешком мехов, а в двух шагах от него из массивной, стянутой железными обручами, колоды вырастала еще одна наковальня с угрожающе торчащими в стороны рогом и наплечником с различными отверстиями для отковки подков и разнообразнейших шедевров кузнечного ремесла сложной формы. Выдолбленные колоды, одна с водой, а другая, судя по виду глянцевой поверхности, с маслом, уютно соседствовали с внушительным точильным кругом и массивным верстаком, в который вцепились разнообразные тиски, изогнутые струбины и устройство для протяжки проволоки. Довершала картину дальняя стена, принявшая на себя немаленький вес самого различного кузнечного инструмента: молоты от огромного, в половину веса моего игрового тела, до совсем крошечных, угрожающего вида

клещи самых разнообразных размеров, напильники, пробойники, вилки, зубила – все это располагалось в какой-то странной мрачноватой гармонии места где заняты сложным и тяжелым трудом.

– Принесла? – раздался голос, заставивший слегка качнуться створки ворот. Из тени дальнего угла, в котором багряным светом отсвечивали формы для выплавки, насколько я смог разглядеть, стрел, выступила массивная фигура мастера в кожаном, местами с белыми пятнами соли, фартуке на голый торс. Да уж, человек – дерево: ширина плеч, конечно, не равняется его росту, но что-то около того вполне присутствует. Руки, по локоть спрятавшиеся в рукавицы из толстой кожи, в обхвате превышающие связку хвороста, что притащила Мико лоснились от влаги, обрезанные выше плеч, темные от пота, волосы перехвачены на лбу кожаным шнурком, в короткой бороде четко видны закрутившиеся от жара волоски и места где черная от копоти и угольной пыли борода изменила цвет на светло-желтый – явно совсем недавно раскаленные искры прилетели и пережженный волос еще не успел обломиться. Опустив взгляд на ноги мастера я имел удовольствие наблюдать мощные сапоги до подъема стопы обутые в посверкивающее в свете заходящего солнца железо, в такой обуви и скалу себе на ногу уронить не страшно, не то что раскаленную заготовку, интересно, сколько же один такой сапог весит.

– Да, дядя Бэр. – кивнула девочка.

Бэр? А ничего так имечко, ему вполне подходит – в лесу встретишь ночью и от медведя за десять шагов не отличишь.

– А это кто? – рука, стряхнувшая кузнечную рукавицу, махнула в мою сторону так, что я даже ощутил легкий ветерок от движения.

– Это Альвар, дядя Бэр, он меня от шайки Фарта защитил, помогал мне хворост насобирать и свой тоже принес, может жене вашей пригодится.

– Защитник значит. – суровый голос чуть потеплел, а в логах мелькнуло плюс десять к репутации с мастером – Ну-ну, хворост отнесите к дому и положите у крыльца я, потом, сам занесу, затем возвращайтесь сюда.

– Идем. – острый локоток девчонки легонько ткнул меня под ребра, выводя из ступора, вызванного видом столь колоритного НПС.

– Впечатляет? – спросила Мико когда мы вышли из кузницы на широкий утопанный двор другой стороной упирившийся в добротный дом, такой же огромный, как и его хозяин. Ступеньки крыльца, у которых мы должны были оставить уже порядком надоевший груз, оказались исполненными из толстых дубовых плах, по виду просто из ошкуренных и расколотых напополам бревен, обработанных впрочем со всем тщанием – и сучок или щепка не торчит и не поскользнешься в непогоду.

– Не то слово, даже не зная его, с первого взгляда понятно, что кузнец.

– Я когда первый раз его увидела, чуть не завизжала – хихикнула девочка – он так же из угла вышел и говорит: «Чего тебе, дитя?» Я тогда чуть с жизнью заранее не попрощалась, думаю: «Вот у этого гиганта мне про сережки спрашивать?» Я его спрашиваю, а у самой колени подгибаются, а ну как оскорблю его.

– Могу представить. – кривая ухмылка выползла и на мое лицо. – Легкую коленную слабость и я ощутил. Я же ему ниже пояса буду.

Сгрузив паки хвороста в указанном месте, вернулись в полумрак кузницы.

– Так, детишки, – начал хозяин мастерской – теперь давайте счета подводить. Задание вы перевыполнили.

Легкий звон колокольчика оповестил об окончании квеста. Развернув окно логов увидел надпись:

«Квест «Помощь кузнецу» завершен, вами получено 50 единиц опыта»... Ого-го, половина опыта до второго уровня как с куста, это не жалкая десятка от трактирщика, впрочем там

что еще написано «...получено 5 единиц репутации с персонажем кузнец Бэр. Возможно ваша помощь понадобится еще в чем-нибудь Продолжите разговор чтобы узнать больше».

То есть это целая квестовая ветка? Конечно хочу!

– Мико, тебе я должен сережки, – продолжал тем временем кузнец, – и я их тебе сделаю, только нам нужно определиться с тем, какие ты хочешь. Вот, выбирай. – НПС вытащил из под верстака стопку листов и протянул девочке.

– Теперь с тобой. – дядя Бэр обернулся в мою сторону. – Я могу тебе заплатить пять грошей...

А неплохо, вот только, если это реально квестовая цепочка, то моим согласием на оплату она и завершится и смогу ли я открыть ее еще раз – вилами по воде писано.

– ...или дать тебе железный топор. – черт, вкусно, очень вкусно, железный инструмент стоит очень прилично, как бы не на полный серебряный скеат такой топор вытягивал по цене. Но нет, дядя, я на награду не поведусь, давай мне квест.

– А может я мог бы еще чем-нибудь вам помочь, мастер Бэр? – ну давай же, не разочаровывай меня.

– Хм, трудолюбивый значит...

– Я выбрала, дядя Бэр! – радостный возглас девчонки отвлек кузнеца от раздумий, и что он надумает когда снова обратит внимание на меня – неизвестно. Одним из плюсов игры как раз является неповторимость многих квестов так как они генерируются в зависимости от кучи условий. Черт, Мико, как же ты не вовремя!

– Хм-м, – а любит кузнец хмыкать, или это у него мыслительный процесс так происходит. Альвар, я знаю что тебе поручить.

Громадные руки развернули в мою сторону лист пергамента на котором было изображено нечто, что как я понимаю, должно быть серьгой, довольно симпатичного, растительного мотива.

– Я могу сработать серьги и из обычной меди, но именно эти лучше бы делать из меди золотистой, а она у меня как раз закончилась. Если хочешь помочь, бери с собой Мико и завтра, прямо с рассветом, переходите реку и двигайтесь вверх по течению. – что-то мне начало уже не нравится.

– А Мико брать обязательно? – Не хватало мне еще чьей-либо компании больше чем это абсолютно необходимо. Придется полицемерить. – Тот берег не самое безопасное место. – а о том что мне плевать на девчонку, мы скромно умолчим.

– Обороишь, если что, и не перебивай. – обрубил кузнец. – Я дам тебе кирку, на мелких зверей хватит, а ничего серьезного там не водится. Идти будете где-то до полудня, пока не выйдете на каменную осыпь красного цвета, она как раз из берега глубоко в реку выдается, там выход медной породы. Ищи куски самородной меди, они будут с зелеными и ярко красными пятнами да и тяжелее обычных камней. Можешь в воде поискать, там они точно ярко зеленые будут, и как будто воск застывший, так что не ошибешься. Вот только много ты из воды не вытащишь, хотя лишний пустой камень из руды давно вымыло, но глубоко там – не достанешь, так что время лучше не трать. Киркой можешь камни побить подходящие, медь мягкая, а дурная порода раскрошится, так что принесете мне руду очищенную насколько сможете.

– Мико тогда зачем? Я и сам это сделаю, а девчонка в работе с камнем не помощница.

Девочка согласно закивала, ей явно не хотелось тащиться с угрюмым мной да еще в такое, достаточно далекое для наших возрастов, путешествие.

– Если она хочет чтобы я сделал действительно красивые серьги – пойдет с тобой. Корзин у меня нет, так что делать их придется там, а сам ты не успеешь их сплести, набрать руды и обернуться до темноты. Да и вдвоем вы больше принесете, а руда мне нужна постоянно. Двадцать килограмм, не меньше.

Демоны и темные боги! Он, пожалуй, прав, один я такое количество не дотащу.

– Хочешь действительно красивое украшение, Мико? – обратился этот человек-гора к девочке.

– Хочу. – вырвался из ее груди тяжелый вздох.

Что же мне так везет-то.

– Согласен.

Дилинь! – заставил меня дернуться звук колокольчика оповещением о получении нового задания.

Квестовый журнал же порадовал следующей записью.

Класс: Обычный.

Тип: Скрытый, групповой.

Условие: Выполнить квест «Помощь кузнецу этап 1»

Название: Помощь кузнецу этап 2.

Вы помогли игроку Мико выполнить задание кузнеца, но вместо награды были выбрана помощь в производстве серег лучшего качества, для изготовления которых нужна специальная руда (золотистая медь). Кузнец указал вам ближайшее месторождение нужной породы (вверх по течению реки на западном берегу искать осыпь красных камней). Вами получен инструмент «Кирка», не потеряйте ее. Кузнецу нужно не менее 20 килограмм руды.

Игрок Мико будет помогать вам с заданием.

Дополнительное условие: Награда зависит от качества доставленной руды (соотношения золотистой меди к пустой породе). Квест должен быть выполнен с игроком Мико.

Гарантированная награда: Кирка останется в вашей собственности, следующее задание.

Солнце скрылось за горами, окрасив небо в цвета расплавленного золота и пламени, подсветив бегущие облака переливами багряных оттенков. Кирка, выданная кузнецом, непривычно болталась в ременных петлях за спиной, вызывая неприятное ощущение, что она вот-вот соскользнет, а в инвентарь квестовый предмет убираться категорически не желал. Можно и потерпеть, в принципе, как только квест будет сдан, кирка потеряет статус квестовой и перейдет в мою собственность, и в инвентаре она спокойно разместится, правда приобретя при этом шкалу прочности, и возможность подобрать ее новому счастливому обладателю после моей смерти, фулл лут однако. Она и так на месте гибели моего персонажа останется если случится неприятность, вот только, пока персональный квест активен, подобрать ее никто кроме меня не сможет. Мико вышагивала рядом, объясняя, чем же ей так понравилась выбранная модель бижутерии, как будто я понимал хотя бы половину того, что она говорила или вообще собирался вникать в смысл ее болтовни. В интерфейсе «Друзья» появилась первая, невероятно раздражающая меня запись, но необходимость, куда деваться: после выхода из игры нашу группу расформирует, а через дружбу мы сможем списаться и вновь объединиться в группу удаленно, да и оповещение о входе соратника в игру будет не лишним. Так же договорились о встрече в шесть утра чтобы точно все успеть и вернуться до темноты.

– Ты ела? – обращаюсь к «подруге»

– В смысле? – непонимающий взгляд вызвал легкое бешенство.

– Твой персонаж сегодня питался?

– Ах это, нет, сегодня я не «ела». Да ладно, завтра утром что-нибудь употреблю, легкое истощение – ничего страшного. А ты знаешь, у тебя глаза зеленым светятся, красиво, в игровом шопе я такого не видела.

– Мико, отлюби тебя олень! – голос непроизвольно сорвался на рычание. – Оставь мои глаза в покое! Твое «Легкое истощение» завтра превратится в среднее, и откармливать тебя придется уже пару часов, а нам топать к черту на рога и потеря времени вот вообще не входит в мои планы! – нет, ну это надо же, я ей про сложности развития рассказывал, мы, оказываемся, даже с основными механиками не потрудились ознакомиться! Злился я больше на себя,

сам в первые дни так же отмахивался от сигналов об истощении, пока не довел соответствующий дебаф до «критического». Домой пришлось возвращаться ползком, выносливость категорически не желала восстанавливаться даже для обычной ходьбы, и отъедался я в итоге целый день, так как «Истощение» спадает очень медленно. Потом долго над собой смеялся, почитав соответствующие ветки на форумах, посвященных игре: таких, не замечающих истощения или жажды оказалось даже слишком много, обычные игры приучили не обращать внимание на подобные «мелочи». Что ж способ донести до геймеров, что Темные века игра не совсем обычная оказался весьма неплох. – Или ты думаешь, что я тебя на себе потащу?! Так мне проще сейчас от всего отказаться чем так с тобой мучаться! Бегом за провиантом! Где ты живешь?

– Ну не ругайся, пожалуйста. – состроив глазки побитого щеночка, попросила девчонка. – Сейчас поем, если это так важно. Живу я рядом, недалеко от часовни света. Проводишь до дома?

– А куда ж я, блин, денусь. Хоть с ложечки тебя кормить не придется?

– А ты бы хотел этого? – и давай строить глазки.

– Мико, не зли меня! – нет, это определенно врожденный талант – выводить меня из себя одной фразой. – Веди давай, пока ночь совсем не наступила.

Жила она действительно буквально в паре шагов от того места где дорога к жилищу кузнеца вливалась в сплетение улиц нашей многоярусной деревни, почти на вершине одного из холмов, в честь которых наше поселение получило такое название. Саму же вершину венчало изящное каменное строение, единственное на всю деревню, храм светлых богов или по простому – часовня света. Мне же еще предстояло добираться на другой холм, где расположился трактир и, соответственно, дом моих «родителей», но, пока я не удостоверюсь, что это чудо покормила своего персонажа, домой не отправлюсь. Благо хоть идти придется не долго – крытый мост, соединяющий два холма, весьма удачно выведет меня почти к моему жилищу. Дом этого ходячего беспокойства практически не отличался от моего, разве что присутствовали ставни на окнах, резные перила крыльца и двускатный навес над ним.

Дверь открыла довольно привлекательная НПС средних лет в свободном платье, босногая и с повязанным легким платком, что полностью укрывал волосы, в которой я, с удивлением, узнал Рану – местную медслужбу, травницу и знахарку в одном лице. Вот уж везет Мико буквально с первых дней игры, мало того что на скрытый квест наткнулась, так еще и в родителях у нее полноценный целитель, а значит желаемая девчонкой профессия у нее в кармане: если выпадает, что игровой родитель персонажа является мастером того или иного ремесла, то профессии игрок обучается бесплатно, типа «продолжает династию». Интересно, кем у нее отец является, мои вот родители крестьянка и охотник – самое типичное сочетание, хоть и не самое плохое. Ремесло охотника довольно полезно: тут тебе и ориентирование на любой местности, чтение следов и знание звериных повадок, а так же разделка всего и вся для добычи ценных составляющих, навык «Выживание» по умолчанию, он даже в статах упоминаться не будет после окончания обучения и получения соответствующей профессии. Когда я стану чуть постарше – меня полностью обучат владению копьем, стрельбе из лука и установке ловушек. Сейчас-то отец обучает только основам. В перспективе, если я буду развивать персонажа именно в этом направлении, можно будет получить класс «Егерь» с развитием или в престиж классы «Королевский егерь» что и с эльфийскими рейнджерами может потягаться или в «Охотник за головами» – почти то же самое, только с упором в ближний бой и яды, по сути – ассасин, версия для дикой природы. Вот только не особо этот путь меня привлекает, мне бы что-нибудь в ратном направлении, хотя занятиями с «отцом» я не пренебрегал, уже научившись достаточно многому, а короткое охотничье копье (в моем случае из-за мелкого возраста – сулица) так вообще слушалось как родное, неожиданно напомним, до боли знакомые, приемы боя автоматом с примкнутым штык-ножом. Хотя, если вспомнить историю, эти приемы как раз на владении копьем и основываются.

– Мико, – начала между тем женщина – наконец-то у тебя появился друг!

Ага, появился. Появится возможность – тут же мой френд лист снова будет сиять девственной чистотой, но пока мне выгодно числиться «другом», а НПС френд-запись воспринимают именно как нормальную дружбу.

– Заходите, детишки, заходите, тебя ведь Альвар зовут? – обратилась ко мне мать Мико, чуть ли не силой затягивая в дом.

Ну да, было дело, я в первые дни игры взял у нее пару квестов на сбор простеньких трав, и даже сдал их, но ни удовольствия ни особой прибыли мне они не принесли, так что просто забил на такую активность – не мое, а знакомство вот осталось.

– Мне тогда травы, что ты собрал, очень пригодились, муж как раз на службе пострадал, а зелье уже готово было, так что вылечила я его в момент. Он сегодня дома как раз, тоже будет рад познакомиться. – по доброму улыбнулась женщина, проводя нас на кухню, где уже стоял накрытый к ужину стол.

А неплохо так: печеное мясо, ягоды, два вида каши, какая-то, исходящая паром, похлебка, свежий хлеб, пироги, мед, горячий травяной отвар, светлое пиво и все это на, уже не белой из-за частого использования, но все таки, скатерти – признаке немалого статуса. Уж не староста ли у Мико отец? Мои родители хоть и накрывали стол не сильно хуже, однако скатерть на нем обыденностью не являлась.

А вот и сам отец девчонки, расположился во главе стола, мужик как мужик, ничем не примечательный кроме шикарных усов, гладко выбритого подбородка, очень короткой, словно армейский ежик, стрижки и шрама через пол лица... Нет не староста отец Мико, знаю я этого мужика. Ставр его зовут, сколько раз видел как он караулы по вышкам разводит, отставной сотник он из войска местного феодала, а сейчас командир деревенского ополчения и постоянный соперник в пивных баталиях у жреца из нашей часовни. Плохо, похоже дружить мне с девчонкой придется очень долго, или переезжать в другое поселение: обращению с войсковым оружием ближнего боя в деревне Два холма учит только этот ветеран, возможно еще кузнец, ведь не может мастер, что кует средства нанесения ближнему своему не предусмотренных природой технологических отверстий, не уметь с этими средствами обращаться, но вот обучает ли этому – большой вопрос. И, сдается мне, разрыв «дружбы» с Мико, скажется на возможности обучения у ее НПС отца не лучшим образом. Нет репутацию у него прокачать можно будет, это без вопросов, но есть существенная разница между повышением отношений «с нуля» и предварительным вытаскиванием ее из глубокого минуса. А на данный момент... Я открыл вкладку меню «Отношения», так и есть, простой факт того что мы с его дочерью числимся друзьями принес мне три десятка репутации с НПС «Ставр Щит, командир ополчения».

– Ставр, это Альвар – тот мальчик, что травы принес, которыми я тебя лечила. – Представила меня Рана. – Друг нашей дочери.

«Отношения со Ставром Щитом, командиром ополчения, повышены на 10 пунктов» порадовала меня система очередным сообщением.

Мужчина слегка наклонил голову в приветствии, рассматривая меня цепким взглядом зеленых глаз. Ну-ну, смотри на здоровье. Как будто мне может стать стыдно за бесплатную холщовую одежду, подержанную обувь или здоровенную кирку в ременных петлях за спиной.

– Проходи, Альвар, не стесняйся. Мико, Усади гостя и принеси еще одну чашку. – начала распоряжаться хозяйка дома. – Ставр, поговори с мальчиком, пока мы хлопочем по хозяйству. Альвар, да проходи ты уже.

– Спасибо, уважаемая Рана, – попытался я вставить слово – но стемнело уже, мне пора, наверное. Я только Мико провожал.

– И слышать ничего не хочу! – интересно, а топтать ногой при утверждении чего-либо Мико у нее научилась, или наоборот. В любом случае, вышло это у хозяйки гораздо убедитель-

нее чем у мелкой пигалицы. – Сначала ты с нами поужинаешь, а затем Ставр тебя проводит. Все знакомьтесь, а Мико мне, пока что, поможет.

Не слушая моих возражений и недоуменного мычания Мико, хозяйка утащила ту в соседнюю комнату, оставив нас с ее мужем вдвоем. Сидим, молчим.

– Огонь баба. – прервал напряженную тишину насмешливый голос, хозяин все же решил последовать указанию жены. – И дочка такая же будет. Ставлю свой кинжал против ломаного гроша, сейчас в срочном порядке Мико переодевают, причесывают и ищут какую-нибудь красивую цацку.

– Не буду спорить, мне мой ломаный грош дорог как память, учитывая, что ничего из того что нужно сделать «по хозяйству» кроме как добавить еще один прибор на стол я не наблюдаю и того, что вы уже начали ужинать, ваш вариант кажется мне единственно верным. – легко склоняю голову, демонстрируя уважение к хозяину дома.

Вот сейчас нужно осторожноенько отмазаться от чести разделить семейную трапезу. Если разрыв «Дружбы» сейчас может испортить мне отношения с этой семьей максимум, то после совместного ужина с такой подготовкой женской части репутация может опуститься со всеми игровыми семьями у которых есть дочери, неважно НПС или игроки, а это чуть ли не каждый второй дом в деревне. Голову сломаешь от социальной части, прописанной в Темных веках и паутины ее взаимосвязей.

– Уважаемый Ставр, мне действительно нужно идти, отец может отправится меня искать. Хозяйка дома сильно расстроится, если я уйду? – получится, или нет?

– Сиди уж. Я действительно с тобой после ужина пройдуся, нужно бы мне парой слов с твоим отцом перекинуться. А бежать бесполезно, мне остатки моих волос еще дороги, а Рана мне их обязательно выдерет, если я тебя отпущу. – рассмеялся отставной сотник. – Так и быть, женить мы тебя не будем. Не сразу.

Ага, шутка юмора у него такая. НПС воспринимают нас игроков как часть мира и отношение соответствующее, в данном случае, как к детям. А мне крутиться и думать, как бы не похерить варианты развития в этом поселении: до десяти условных лет игрокам из песочницы хода нет, так что или качаться здесь или реролл и все сначала как бы не в худших условиях.

– Как вы познакомились хоть? – хороший вопрос, с этого и должен начинать нормальный отец, а не с намеков на женитьбу.

– В лесу. Я ей помог хвороста для мастера Бэра собрать... – начал было я рассказ.

– А вот и мы! – перебил меня довольный возглас. Плотная занавесь, отделяющая кухню от жилых комнат распахнулась и явила взору женскую часть семьи.

Ну что сказать, за пять минут женщина, при желании, может сотворить чудеса. Мико появилась умытая, оказывается кожа у нее не смуглая, а вполне себе светлая, с расчесанными и уложенными в простую, но довольно симпатичную прическу волосами, прихваченными на лбу белой лентой с зеленым орнаментом, обряженная в нарядное, голубое, с красными вставками на плечах и подоле платье, перепоясанное красным же широким кушаком с золотистой оторочкой и пушистыми кистями на свисающих сбоку концах. Из под платья выглядывали остроносые кожаные туфельки, расшитые еле заметным узором из серебряных нитей. Шею девочки охватили скромные бусы из мелких, по виду коралловых, шариков, чуть касающиеся верхушки платья. Черт возьми, да они, кажется, даже макияж успели нанести. В руках девочка держала чашку и ложку с ножом, так что да, можно сказать что они ходили за еще одним набором посуды, но вот сдается мне что это конкретное платье я на заглавной странице магазина украшений и косметики видел, так что инициатива исходила явно не от Раны, да и хитрый прищур глаз с вспыхивающими по всей радужке искорками заставлял слегка ежиться в предчувствии нехорошего.

Нет, ну она точно издевается. Тяжело вздохнув и дождавшись, пока женщины усядутся за стол, Мико устроилась у меня под боком (а как же иначе, если уж раздражать то до состояния полного бешенства), принялся за еду, демонстративно не глядя на девчонку.

В целом ужин прошел спокойно, принесся мне еще сотню репутации с командиром ополчения и его женой после того как Мико рассказала о моей схватке с вымогателями.

– Помог, значит, хворост собрать. – пробурчал Ставр. После чего мне капнуло еще плюс двадцать репутации с ним, а в логах промелькнула отметка «За скромность».

Домой я шел уже поздней ночью, сопровождаемый командиром нашего ополчения и отбивался от приглашения посетить завтрашнюю тренировку. Сам от себя не ожидал, столько передумал, как бы начать обучение пораньше чем позволяют игровые скрипты, а теперь приходится отказываться из-за того, что, внезапно, оказался сильно занят. Небо вовсю расцвечивали серебристыми вспышками, уже совсем близко подобравшиеся к поселению, молнии, обещаая серьезный ливень. Воздух резко пах озоновой свежестью, но дождь, вроде бы, должен начаться чуть позже, позволив мне, все таки, нормально добраться до дверей родительского дома.

В голове все крутились мысли о текущей ситуации. Мне семь условных лет, а репутация с отцом Мико достигла ста пятидесяти единиц, перевалив за отметку «Дружелюбие». Желаящие пойти по тропе милишников игроки неделями ее прокачивают, чтобы получить возможность изучить боевые навыки, а у меня все сложилось таким вот странным способом. Все бы хорошо, если бы не игрок с ником Мико. Не вызывает она у меня доверия, и толкает на непонятную агрессию, но придется взаимодействовать, слишком уж вкусные плюшки достались в нагрузку. Упоминание завтрашнего задания от кузнеца, и того, что задание для нас с Мико совместное, успокоили в Ставре внутреннего армейского вербовщика. Знал бы ты, сотник, как я сам хочу все бросить и начать тренировки с оружием, однако ветка скрытых квестов выглядит, пока что, интереснее.

Ставр и НПС, числящийся моим отцом-охотником остались на улице перетереть за свои НПСные дела, я же, скинув с натруженных за день ног мокасины, завалился на лавку, укрывшись волчьей шкурой. СПА-АТЬ! Где там мой самый ненавистный пункт игрового меню?

– Выход.

Вы уверены? Да/Нет.

– Да.

В глазах потемнело, возникло ощущение невесомости и полета. Постепенно проявился легкий шум от работающей системы охлаждения, отодвигающихся массажных валиков и контактов нейроинтерфейса. Пшикнул аэрозольный антисептик, мгновенно простерилизовав и запечатав ранку оставленную выскользнувшей иглой системы внутривенного питания. С легким шипением гидравлических приводов поднялась герметичная крышка капсулы виртуальной реальности, щелкнула, отъезжая, маска в виде непрозрачных очков, закрывающая половину лица, взаимодействующая, если я правильно понимаю, со зрительными и слуховыми нервами. Лежу полминуты с полуприкрытыми глазами давая им возможность привыкнуть к освещению палаты, служащей местом моего обитания уже третий месяц. Ноздрей коснулся уже приевшийся запах стерильной чистоты. Вот ведь странность: чистота стерильная, а запах у нее есть.

Оперевшись руками о невысокие борта капсулы принимаю сидячее положение и открыв глаза, цепляюсь взглядом за небольшое разноцветное пятно на стене: мозгу нужно несколько секунд чтобы снова начать нормально воспринимать нервные импульсы от глаз, а не от машины, посылающей сигнал напрямую в зрительный нерв. Разобравшись, наконец со зрением, перебрасываю непослушные исхудавшие ноги через бортик вирткапсулы.

– Здравствуй, Сергей. – в раскрывшихся дверях появилась девушка в белом халате, обладательница шикарнейшего, до середины спины, водопада вьющихся рыжих волос и легкой рос-

сыпи, словно кто то в шутку брызнул в лицо оранжевой краской, веснушек – мой психотерапевт. – Как твои сегодняшние успехи?

Недовольно вздохнув – могла бы и подождать пару минут, пока я накину пижаму после вирткапсулы, а не врываться сразу же, приготовившись к длительному разговору. Где там моя инвалидная коляска.

Глава 4.

Сияние неоновых огней большого города проносится стремительным отражением на глянце шлема, создавая ощущение, будто черного ворона, изображенного талантливым художником-аэрографом, хищные крылья несут сквозь целое море огня. Впереди еще трое райдеров, а мой тысячатрехсотый каэрчик не выдал еще и двух третей своей мощности. Разогретая резина надежно держит железного коня на дороге, а ветер лупит в стекло визора и посвистывает в отверстиях вентиляции шлема. Поворот, еще один сразу в другую сторону. Перекладывая резким свешиванием своего монстра на другой бок и обхожу еще одного соперника.

– Старая машина, как же. – злые слезы текут по щеке, в голове слегка шумит от двух стаканов черного рома, а грудь рвет и давит болью. – Перепрошив мозги и раздушив мотор я вас, черти, делаю как стоячих!

На аналоговом спидометре стрелка подбирается к двумста десяти, а вперед уносится прямая стрела трассы. Газ до упора и наклон вперед.

– Не обосретесь ли вы на трех сотнях, ребятки?

Перед глазами снова вспышка картины: девушка целует мужчину. Красно-белый защитный экип туго обтягивает не по возрасту отвисший живот, а ладони жадно стискивают упругие ягодицы – бывший муж.

– Меня ты так же целовала. Я с женой из-за тебя развелся, оставил ее с ребенком чтобы быть с тобой. Купил байк и научился весьма неплохо ездить, по сравнению с тем, что было на армейских спецкурсах, спасибо местному клубу мотоджимханы и школе экстремального вождения. А в итоге... «У меня есть кому за мной скучать. Не звони мне». Ни объяснений... ничего. Только растерянность и непонимание.

Да, брак у меня сложился не очень удачно, но я супруге не изменял. Ни разу за десять лет. Так уж совпало, что после очередной ссоры, когда чувствовал себя вещью, у которой нет и не может быть личного пространства и интересов, не связанных с семьей, ты меня просто обняла при встрече на работе. Простое для тебя приветствие начисто снесло мне разум. Меня так тепло никогда никто не обнимал. И наши встречи, лекарства что я носил для твоей болеющей дочери, твое смешное мяуканье во время поцелуев... Так просто. И так больно. Стрелка перевалила за третью сотню, последний соперник остался далеко позади.

– Почему не захотела просто поговорить? Объяснить, что ты решила вернуться к мужу, которого сама же звала идиотом? Хотя бы просто поставить в известность? Я оставил все ради тебя и, оказывается, вообще ничего не значил... даже не друг...

Плач маленькой дочери, ее крик «Папа, не уходи!», крепко сжатая на хрупком детском плечике рука бывшей жены...

Резко выскочившая наперерез машина, рывок руля, металлическое ограждение дороги отталкивает тяжелый мотоцикл словно игрушку, срывая пилота. Удар. Столб освещения во вспышках фар. Хруст. Резкая боль. Темнота...

С трудом открываю глаза, вытирая со щеки слезу. Опять этот сон. Лучше бы мне, как раньше, война снилась. Это называли спецоперацией, но для нас, двадцатилетних пацанов это был настоящий ад: неонацисты и их наемники пачками зверски убивали гражданских и наших пленных, прикрывались живыми щитами из уцелевших, а наше командование все игралось в аккуратность и точечные удары. Кто не сошел с ума там, превратившись в безбашенного маньяка и в итоге погибшего под пулями, потом часто видели огненные сны. Каждый свои.

Выстрелы, взрывы, разорванные тела женщин и детей, светловолосый наемник – настоящая «белокурая бестия», блеск штык-ножа, кровь на руках. Это можно воспринимать отстранено, ну снится и снится. И даже когда за окном неожиданно загрохочет фейерверк, скатываться с кровати и в потемках, спросонья, искать цевье несуществующего автомата... терпимо. Привычно. Все что угодно, но не это.

Капсула привычно принимает меня в свое высокотехнологичное нутро, разминая массажными роликами, пока в желудке уляжется завтрак, а устройство отсканирует организм. Хотя что там сканировать. Со вчерашнего дня ничего не изменилось: ног я по прежнему не чувствую, как и не контролирую ничего ниже пояса. Перелом позвоночника со смещением, нервный столб спинного мозга разорван, перемолотая осколками костей часть удалена, шансы на восстановление нулевые. Хорошо хоть медицинская страховка оплачена самая лучшая и бывшей жене и ребенку я оставил все: квартиру, кое какие акции и активы в банке, заработанные реками крови и пота, вполне хватит чтобы можно было жить не работая, пусть скромно, но все таки. Байк жалко, надежный был товарищ.

Загрузка.

Пламенеющая надпись готическим шрифтом «Добро пожаловать в Темные века».

Модель моего персонажа мускулистая, с серьезным лицом, темными волосами с проседью, щегольской бородкой – испаньолкой в простой одежде, демонстрирует как мой персонаж будет выглядеть по достижении двадцати условных лет. Рядом вращается модель мелкого светловолосого пацана – то, как я выгляжу сейчас.

Так, что там Мико про глаза говорила, светятся зеленым? Окно внутриигрового магазина, украшенное по типу «дорого-богато» с вензелями, золотыми фениксами и изумрудными драконами. Вбиваю в строку поиска «Глаза»

Разные формы зрачков, цвета радужки, искорки. Сколько сколько они стоят? А Мико богатая девочка. Ресницы, тени, стрелочки... Нет, свечений никаких нет, может у нее сбой виртуала какой произошел?

Ладно, пора заходить в игру.

Шкура волка, служащая мне одеялом, отлетает в сторону. Молодое, не изувеченное тело пружинисто вскакивает с лавки, несколько наклонов, приседаний. Как же хорошо чувствовать ноги, пусть ощущения и не слишком реалистичные, просто ходить... На что врач рассчитывает, отправляя меня сюда? Контраст между тем, какой я здесь и беспомощным калекой, что даже в туалет нормально сходить не может, и если бы не система удаления отходов, встроенная в мою капсулу – плавал бы я в собственном дерьме.

Местное время – шесть утра, пора выдвигаться за рудой. Что там у Мико?

Хм, ожидаемо: серый ник персонажа во френд листе – игрок оффлайн. Быстро отбиваю сообщение: «Встречу – косы выдерну! Как только подключишься – сразу напиши»!

Можно позавтракать и немного нагрузить тело – совет Харона действует, а значит максимум активности. Пробежка вокруг вершины холма, приютившего на пологих склонах нашу деревню, и колка дров (ежедневный квест «Помощь родителям»), сложенных за домом, думаю будет в самый раз.

Стол у нас хоть и не такой роскошный как у родителей несносной девчонки, но тоже не поражает скромностью: томленая каша на молоке, вареные яйца, пироги с дичью, охотник мой отец или так, погулять вышел, блестящие соленые грибочки, ягодный морс с медом и квас. Все в меня, конечно, не влезет, но я буду к этому стремиться. Скатерти не хватает, ну да и черт с ней, это во мне человек двадцать первого века и десять лет брака говорят, а здесь у нас темные века – глухое средневековье и лютая феодальная раздробленность, так что будем соответствовать.

Пробежка по просыпающимся улицам мимо стада скотины, что пастухи гонят на луга, и спешащих в поля тружеников серпа и орала, навстречу поднимающемуся солнцу, выголо-

тившему крытые гонтой крыши, убрала дебафф «Переедание» и подняла настроение. Время почти семь утра, Мико неактивна. Настроение снова опустилось до нормального уровня. Если эта стрекоза не появится до восьми – отправлюсь сам. Все равно как, но я доставлю кузнецу его два пака медной руды, а с Мико пусть сам потом разбирается. Колка дров позволила разгрузить мозг и сконцентрироваться на том, как дотащить неподъемный для меня вес на такое серьезное расстояние, а взгляд постоянно соскальзывал в сторону реки. А почему бы и нет. Достаточно большой топляк я найду, эти последствия прошедших ураганов (горы с их ледяным дыханием все-таки недалеко) всегда по берегам присутствует, корзины... корзины купить можно, только денег нет, или стащить у кого-нибудь.

Полено весело разлетелось под ударом колуна. Ставлю получившуюся половинку на колоду и наношу удар. Крак! Крак! Крак! Неплохо я поработал: поленища вышла достаточно внушительной – хватит на несколько дней. Квест-ежедневка «Помощь родителям» закрыт, капнуло пять единиц опыта, негусто, ну да курочка по зернышку клюет, зато нормальная еда и хорошее отношение – основная награда от цифровых предков, обеспечены. Время почти восемь, Мико в игре не появлялась. Ну и черт с тобой!

Корзины, корзины, корзины. По идее, они у меня дома должны быть, вещь-то повседневной необходимости. Нужно родителей потрясти.

Забежав в дом, нос к носу столкнулся с женщиной-НПС, среднего роста и возраста шатенкой, выносящей плетеную емкость с бельем, что в этой игре исполняет роль моей матери. Точно, белье она всегда в этой корзине выносит, значит они у нас есть.

– Мам, доброе утро!

– Доброе утро, милый! – тепло улыбнулась «Мама» – Куда так спешишь?

– Мам, мня мастер Бэр задание дал, а для него корзины нужны. Мы с помощником собирались их сплести на месте, но не получилось. У нас же дома они есть, можно я возьму парочку?

– Есть, конечно, на чердаке лежат – пылятся, бери на здоровье. – удивленно ответила женщина.

– Здорово! Спасибо, ты лучшая мама на свете! – чмокаю женщину в щеку, и пока она не начала задавать неудобные вопросы, а что поделаешь, НПС не НПС, а свою родительскую заботу они отыгрывают на все сто, вылетаю на улицу.

Деревянная лестница, весьма удачно, оказалась прислоненной к крыше, как раз рядом с дверцей, ведущей в логово пыли, пауков и временно, иногда месяцами, ненужных вещей. В три прыжка забираюсь к цели. Так, широкие лыжи для зимней охоты, запасные ручки для топоров, снегоступы, пучки прутьев – будущие метла... О, корзины, чуть разошедшиеся, но мне сгодятся. Вышвырнув на улицу пару самых больших, спускаюсь сам.

Перевязать корзины обрывком веревки, закинуть в них несколько пирогов, навесить это на плечо и накинуть на другое петлю с киркой заняло пару минут и вот ноги несут меня в сторону памятного моста, сейчас совершенно пустого. Основная активность игроков начнется несколько позже, как бы я вообще не оказался единственным в такую рань. Хотя... Многие работают, другие еще спят, да и без разницы, мне же проще проскочить незамеченным: не хочу отвечать на лишние вопросы и отбрыкиваться от навязывающихся спутников, а кирка, пристроившаяся за плечом, наверняка организует и то и другое.

Мост перейден, впереди раскинулся лес, ну а мне направо и вверх по течению, идти до полудня. Это обычному игроку, но я ведь упоротый, мне нравится чувствовать здоровое тело, нравится чувствовать ноги, так что... «Бего-о-ом марш, собака сутулая!» как выражался наш сержант, земля ему пухом и светлая память. Как мы его проклинали за адские нагрузки и как благодарили после первого же боя, откуда он, прикрывавший отступление взвода зеленых салаг, уже не вернулся...

Пол дня шагом это километров пятнадцать, если опираться на шаг ребенка. Надеюсь, кузнец не свой шаг брал за расчет, иначе будет ой, выносливости мне не хватит, даже с учетом захваченного провианта.

А красиво вокруг. В эту сторону я еще не ходил, так что светлая березовая роща, сменившая густой смешанный лес возле нашей деревни, крутые обрывы берега с выступающими пластами камня, словно стопка блинов, обломки этой породы, обсыпавшиеся к воде и ускорившая бег в сузившемся русле река, заросли дикой ежевики, пока еще без ягод, и, попадающиеся тут и там, переломанные стволы поваленных, принесенных водой деревьев. Все это провожало мой, прерываемый шагом для восстановления сил, бег, давая разуму возможность расслабиться и насладиться видами. Дизайнеры явно вдохновлялись природой Северного Кавказа при создании этой местности, только какой-нибудь девушки с кувшином не хватает или чабана с отарой овец для завершенности картины. Впрочем и так неплохо. После двух с половиной часов переменного с шагом бега, известного еще со времен викингов, и носящего пафосное название «Волчий скак», я заметил впереди выход ярко-красной породы, а подойдя ближе, различил камни, что широким языком вгрызались в реку, перекрывая ее почти до половины, заставляя бурлить на перекате и яриться.

– Кажется, это называется песчанник. – дурная привычка говорить с собой, но раз никого рядом нет, то и попрекнуть меня некому.

А как еще могут называться камни, по виду состоящие из спрессованного песка? Поднимаю один и внимательно рассматриваю. *Красный песчанник, как правило является признаком присутствия медной руды* – порадовала меня система всплывшим описанием (Познание работет, ага). А что у нас на миникарте? Каменная осыпь – цель моего сегодняшнего квеста, обозначилась на полупрозрачном схематическим изображением разведанной местности так как я и ожидал после изучения камня – *Месторождение золотистой меди*. Подбросив пару раз неровный кусок красной породы, зашвыриваю его в реку. Эх, «блинчики» не получились, ну и ладно. Опускаю связанные корзины на камни и начинаю высматривать более менее удобное место для работы, чтобы и от воды не далеко и был достаточно большой и массивный камень, что не расколется при разбивания медной руды киркой, мне ведь нужны достаточно крупные самородки а не всякая мелочь, что сожрет уйму времени с минимальным выхлопом. Таковой нашелся достаточно быстро, удобно разместившись почти ровно между началом осыпи, обнажившей выход породы, и кромкой воды. Отлично, здесь и расположусь.

Для начала все же решаю проверить совет мастера Бэра на состоятельность и понырять в поисках медных самородков, очищенных водяным потоком. Сняв обувь, двадцать единиц прочности из ста осталось, еще пара дней и придется покупать новую, так что уменьшать ее еще больше, пребыванием в воде, желания никакого нет, и поставив ее рядом со своими корзинами, устремляюсь к реке. Как же удачно мне тогда Мико подвернулась, навык «Плавание» открывшийся после, подсказанного девочкой, натурального эксперимента придется как нельзя кстати. Нырять с разбега будет формой идиотизма, так как рельефа дна я не знаю и вполне могу убиться о скрытые бегущей водой камни, так что захожу осторожно, ощупывая пальцами ног свой путь. Течение быстрое, но не так чтобы очень, снести меня не должно, особенно, если я зацеплюсь за что-либо достаточно тяжелое. Зайдя по грудь, ударяюсь коленом о большой камень, ощупав который, убеждаюсь, что с задачей удержания моей тушки он справится на отлично. Так вдох-выдох-вдох и я погружаюсь под воду, сразу потеряв ощущение собственного веса. Река постаралась сдвинуть меня и утянут на стремнину, но пальцы, вцепившись в щель, почти расколовшую камень, исполняющий сейчас для меня роль якоря, держали надежно. Холодно, в отличии от болевых ощущений, тактильные передаются в полном объеме. И что же мы видим?

А видим мы слегка замутненным зрением, хорошо хоть не как в реальности, где без водолазной маски дальше руки ничего четко не разглядеть, а так чисто символически, уходящую

в глубину кучу камней – продолжение осыпи на берегу, с кое-где пробивающимися зеными плетями остролистных речных водорослей, пугливые стайки серебристых рыбок, прыгающие и изменяющиеся солнечные пятна, промелькнувшую вдалеке крупную охотящуюся форель, раковины моллюсков с неизвестными названиями, хоть снимай красочный фильм «О жизни речных обитателей». Но самое главное, глаз зацепился за несколько кислотно-зеленых пятен, причем совсем рядом. Вот оно! Окисленная медь, и вполне себе крупными кусками, может кирку вообще в ход пускать не придется и мне хватит того, что я натаascaю из реки. Пара мощных гребков и я вцепляюсь в первый самородок.

Не хватило. Хотя одну корзину я наполнил за какие-то сорок минут, но в доступности медных самородков не осталось, а более глубоко нырять мне не позволяет низкий уровень плавательного навыка, хотя и поднявшегося с единицы до трех, но все таки недостаточного для водолазных работ. Солнце поднялось уже к зениту, сократив тени до минимума, отмечая полдень, и призывая поторапливаться. Ну что же, выносливость еще не на нуле, так что можно и нужно работать дальше.

Звякнул колокольчик уведомления, а на краю зрения замигал конвертик сообщения, хм, интересно.

Раскрывшееся письмо вызвало злорадную улыбку. «Прости. Потом можешь ругать меня сколько захочешь, но может мы еще успеем с заданием?» Мико, Мико, глупо было на тебя рассчитывать, так и напишем, только добавлю чтобы сидела в деревне и что справлюсь сам. Очень хочется добавить пару ругательств, но не будем уподобляться некоторым, только холодная вежливость и ничего более. Заслужила.

Крупная зеленая ящерица выскочила на нагретый солнцем камень и, приподняв голову, угрожающе зашипела.

– Сиди уж, хозяйка медной горы, грейся. – усмехаюсь невесело – Не претендую я на твое место.

Снова звякнуло оповещение. Ну нет, я занят, у меня работы много, так что переписки не будет. Сворачиваю интерфейс сообщений, чтобы не раздражал миганием и отключив звуковое оповещение, принимаюсь за работу старателя.

Несколько камней с зеленоватыми пятнами и размером с детскую голову нашлись почти сразу, стоили лишь начать движение вокруг выбранного мной для стоянки камня по расширяющейся спирали и сразу же оказались оттащены к месту последующей обработки. В течении следующего часа на глаза попался еще с десятков покрупнее и один внушающий подлинное уважение своим размером, весь в зеленоватых и красноватых пятнах. Вот с него я, пожалуй, и начну. Сбегав за киркой, успевшей приютить ту самую агрессивную ящерицу, и чем ей только дерево рукояти понравилось, камень-то поудобнее будет, начинаю высматривать на валуне самое крупное пятно.

Продев руку в ременную петлю на конце рукояти, во избежание выскальзывания инструмента при неудачном ударе, примериваюсь, как бы половчее начать. Первая пара осторожных ударов в пустую породу рядом с медной прожилкой отколола лишь небольшой кусочек, зато показала, что камень достаточно рыхлый и кирку можно особо не беречь, песчаник он песчаник и есть.

– Эх! – максимально сильный, на какой я только был способен удар, отколол внушительный кусок, чуть не рухнувший на мою ногу, благо успел убрать в сторону и обнажил, расширяющуюся вглубь, медную жилу. – Продолжим.

Мучил я камень больше часа, расколов на мелкие куски и отделив внушительный самородок, и целую гору поменьше как бы не больше тех десятков килограмм общим весом.

– И что ж ты мне сразу не попался, зараза такая?! – не стал сдерживать злость.

Заметь я эту каменюку, что сейчас раскинулась вокруг отколотыми кусками породы, пораньше – уже двигался бы по направлению к деревне. Меди, что удалось из него вытрясти

хватило бы на оба затребованных кузнецом пака. А теперь ситуация как в анекдоте: «И тащить тяжело и бросить жалко». В голове почему то настойчиво билось слово «тайник». Хм, а это идея: вернуться завтра, забрать все что наработал и продать тому же мастеру Бэру, должно неплохо по монете выйти. Долго рассуждать смысла нет, если решение найдено то нужно его реализовывать.

Раскидав у основания плиты, на которой я планировал дробить добытую породу, гальку и еще не обкатанные иногда поднимающейся водой камни устроил достаточно глубокую яму в которую с успехом поместилось все, что не влезло в корзины, предназначенные для кузнеца и присыпал это окружающей геологией постаравшись чтобы не слишком бросалось в глаза. Место хоть и отдаленное от нашей деревни, но мало ли. Как говорили самураи: «На Аматерасу надейся, а катану затачивай». Корзины я заполнил на максимум своей грузоподъемности в восемнадцать килограмм каждую, прибавка в три килограмма с повышением возраста оказалась весьма кстати, бонус от дополнительного количества руды должен быть весьма вкусный. Спрятанная руда тянула еще почти на столько же, интересно, сколько это выйдет в монетном выражении.

– Сторожи. – сказал ящерице, тут же решившей проверить, что это такое интересное я организовал.

Разломив первый пирог, достал кусочек мясной начинки и положил рядом с вновь зашившей на меня мордочкой. Теперь подкрепить силы обедом и можно в обратный путь. Пока жевал мясной пирог, для ускорения восстановления выносливости, что успела за время пробежки и ударного труда опуститься почти до нуля, разглядывал не скрытые поворотами реки берега. Требуемого, достаточно крупного топляка не обнаруживалось, что было не очень хорошо – страшно не хотелось терять время, забираясь еще выше по течению в поисках подходящего дерева. Альтернатива в виде варианта собрать несколько пней поменьше, которые вода прибила к изгибам берега и связать их веревкой устраивала еще меньше. Во первых веревку еще нужно сплести и это уже не те полтора метра, что нужны для переноски хвороста, а несколько больше, раз этак в десять, а значит недопустимые затраты времени, а во вторых – это получится плот, а плот требует первый уровень навыка «Судоходство». Получить его можно как практически так и «академическим» путем, но разбивать на реке с десятков таких «плотов» для его получения или возвращаться в деревню и выкладывать кругленькую сумму за услуги по обучению, предоставляемые рыбацкой артелью, опять же нет никакой возможности.

А значит, как бы мне не было лениво, придется снова поработать ножками, только кирку захватить, какое-никакое, а оружие, хоть и с уроном всего в две единицы, зато с повышенным шансом крита.

Полчаса! Гребанные три десятка минут я иду вверх по реке, а ни одно подходящего бревна не попалось! Все какая-то мелочь или совсем уж громадины, с которыми я не смогу управляться. Матерясь вслух и про себя, продолжаю пробираться через заросли на берегу, высматривая хоть что-нибудь более-менее годное. От русла реки пришлось подняться на обрывистый берег почти сразу же после медного месторождения, так как граница с водой стала совсем уж непроходимой, а здесь хоть подобие тропинки есть, похоже звери по пути к водопою протоптали.

– Ну наконец-то! – радостно вздыхаю, увидев высохший, обломанный ствол дерева, непонятно каким чудом еще не свалившееся в воду. Корни крепко держались за край обрыва, но большая их часть висела в воздухе, обломанная непогодой. Надеюсь нескольких ударов киркой хватит чтобы обрушить все это в реку. С виду ствол в обхват моих детских рук, еще достаточно крепкий, кора даже не облезла толком, значит погибло дерево не более пары лет назад и не должно быть трухлявым, длиной метров в пять, с легкостью выдержит и меня и корзины с рудой, тем более, что я планирую снова связать их веревкой и свесить в воду для баланса

и более-менее ровного хода. Кирка уже привычно легла в ладони и острое жало ударилось в землю, рядом с самым крупным корнем.

– Твою ма-а-а-ать! – ору, падая в воду вслед за обрушившимся стволом.

После первого же удара и дерево и пласт земли, в который вцепились высохшие корни, казавшийся вполне надежным, ну и, соответственно, моя вопящая тушка с болтающейся на ременной петле киркой, полетели вниз, оставляя след из прелой листвы, толстый слой которой я принял за землю. Кирка сразу же ушла на всю длину рабочей части и перебила остатки того, что еще удерживало погибшую растительность от падения. Полоска жизни резко ухнула вниз – приземляться грудью на упавшее в воду бревно малополезно для здоровья даже в виртуальном мире. Хорошо что «прибревнился» я вскользь, иначе сразу ушел бы на респ, но и так приятного получалось мало.

Кирка при падении на бревно удачно зацепилась за ствол, удержав меня петлей от слишком глубокого погружения в реку. Вынырнув и отплевавшись, взбираюсь на плавно покачивающийся на беспокойной воде ствол и устало вздыхаю.

– Это было близко. – бормочу разглядывая полоску жизни.

От здоровья осталась четверть, хорошо хоть дебаффа на кровотечение не открылось, иначе все мои сегодняшние усилия окончились бы на точке возрождения. Не хотелось бы продолжать такую традицию, мне и предыдущей недели с друзьями-гопниками хватило.

Река постепенно разворачивала добытое мной дерево корнями вперед, а я с удовольствием расположившись на стволе любовался проплывающими мимо берегами. Когда не пробираешься по ним, продираясь сквозь кусты и высоченную траву, а разглядываешь с удобного места, то даже можно получить некоторое удовольствие от созерцания. Скорость течения километров десять в час, так что к оставленным на каменной осыпи под охраной ящерицы корзинам я доберусь минут за пятнадцать. На середину реки меня, пока, не выносит, так что можно подождать появления месторождения и только потом спускаться в воду и выталкивать бревно к берегу. Думаю, зацепив ремнем за корни и вогнав клюв кирки в камни, получится достаточно надежно заякорить мое плавсредство на время погрузки.

Ожидания оправдались в полной мере – бревно и не думало сопротивляться, когда я начал выталкивать его в сторону берега, пока корни не уперлись в каменное дно. Ствол начало постепенно разворачивать по течению, но наброшенная на самый толстый корень ременная петля и кирка на другом ее конце успешно выполнили роль якоря, позволив мне, кряхтя и, мысленно, нецензурно выражаясь, погрузить обе корзины на бревно, отчего ствол ощутимо просел на одну сторону, после чего связать их ручки обрывком веревки, захваченной из дома, и опустить по разные стороны, добавив стабильности помимо влияния сразу же скрывшихся под водой, более массивных с одной стороны, корней.

– Ну что же, поехали, как говорил Гагарин. – выдергиваю кирку из каменного дна, размахнувшись втыкаю ее в ствол и начинаю выпихивать мое «судно» отталкиваясь от дна, а, когда ноги перестали доставать, плывя в сторону середины реки, заодно снова разворачивая дерево корнями вперед. Не хватало еще чтобы меня начало крутить на стремнине.

Всего около полутора часов мне пришлось изображать капитана речного пароходика, лишь изредка опускаясь в воду и подправляя положение дерева после того как течение крутило его на самых беспокойных местах реки, все таки корни, как замена полноценному килю, очень не очень, но я доплыл, не потеряв свой груз, и это главное. За очередным поворотом петляющей словно пьяная гусеница реки, наконец, показались вершины холмов, приютивших нашу деревню, и сияющая в лучах солнца четырехконечная звезда на шпиле храма света. Примерно прикинув, откуда мне будет ближе всего таскать груз к кузнецу, благо эту часть реки я изучил досконально со всеми ее песчаными бережками, мостками для стирки белья и игрушечными бухточками в которых местные рыбаки держали свои лодки, решил что удобнее всего мне будет приткнуться к берегу в сотне шагов после моста, как раз там где ручей, вращающий водяное

колесо в кузнице у мастера Бэра впадал в так выручившую меня реку. Место там не слишком удобное, игроков не бывает, рыбаки тоже не особо заходят, а выгрузиться на десятке метров песчаного вперемежку с выходами глины бережку вполне можно.

Плюхнувшись в воду и упираясь в ствол начинаю выгребать к намеченной цели, едва мост проплыл над головой, на миг скрыв меня от палящего солнца. Течение здесь достаточно сильное и когда удалось вытолкать мой импровизированный кораблик поближе к берегу, до устья ручья осталось не более трех десятков шагов. Расчет оказался верным и стоило только корням коснуться дна как рывок за хитрый узел освободил одну из корзин и они опустились на дно, едва выглядывая ручками из воды, а освобожденное дерево, облегченно приподняв комель, величаво поплыло дальше. Вытягивание моего груза на берег заняло от силы пару минут, благо дно здесь пологое, ровное и даже не слишком скользкое. Кирка уже привычно болталась за плечом, выдернул я ее из ствола еще когда увидел приближающийся мост, а я разглядывал склоны, прикидывая, где бы мне припрятать одну из корзин, что бы не попалась на глаза особо удачливому игроку, пока я буду тащить ее товарку к заказчику.

По всему выходило что лучше всего тащить их челночным способом по очереди, оставляя одну через пару десятков шагов и возвращаясь за другой, подходящих достаточно густых кустов здесь не выросло, а прятать в кристально чистой, прозрачной настолько что видно каждый камешек, воде просто бессмысленно.

Открыв интерфейс сообщений, обреченно вздыхаю. Вот оно дитя мира мессенджеров – Мико прислала больше двух десятков сообщений. И что? Мне все их читать? Да сейчас, ага. Выбираю все скопом и отправляю на удаление, после чего отбиваю уже свое: «Через час у кузницы и только попробуй опоздать!»

Поднимаясь вдоль ручья, тяну тяжеленную корзину, выносливость улетает стремительно, но до кузницы, по идее, должно хватить, даже останавливаться на время регенерации не приходится – хватает времени пока возвращаюсь за другой корзиной для восстановления. Шкала выносливости в этой игре сложная, в отличие от той же «Жизни», и состоит из двух делений, наложенных одно на другое. Нижняя, более светлая, зеленая полоска показывает «дневную» выносливость, медленно расходующуюся по мере длительных активностей, ее можно быстро отрегенерировать специальной едой или медленно – обычной, если индикатор обнулится то персонаж не сможет даже нормально двигаться и ему потребуется отдых. Верхняя, более насыщенного изумрудного оттенка, отображает выносливость текущую, расходующуюся на каждое действие и отвечает за то, как долго персонаж сможет, например нести что-нибудь тяжелое, сражаться с оружием, бежать или рубить дрова либо выполнять еще какое-то физическое действие, восстанавливается самостоятельно и довольно быстро, однако никогда не переходит границу нижней шкалы. Так что «дневной» выносливость, от которой у меня остался жалкий огрызок, должно хватить для доставки результата моих сегодняшних приключений до места назначения. А вот потом, похоже, придется изображать из себя улитку, добираясь домой, или выпрашивать у кузнеца чего-нибудь перекусить для восстановления, свой последний мясной пирог я смолотил еще час назад, играя в матроса.

Изображаю челнока я уже с полчаса и до кузницы осталось не так много, Мико может и не успеть к месту встречи, так что придется ее немного подождать, ну да ладно, посижу – переведу дух. Солнце только только начало клониться к закату, до вечера еще часа три, так что квест можно считать уже выполненным. Правда сдавать его хотелось бы одному раз уж я один корячился, но мало ли как мастер Бэр на такое отреагирует и не прервется ли цепочка, так что подожду эту подставщицу, ничего страшного. Вот вторая корзина руды поставлена у стены кузницы, а я без сил опускаюсь на землю, привалившись к бревенчатой конструкции кузницы спиной, гляде в сторону деревни пустым взглядом – никогда я не сжигал дневную выносливость практически в ноль, так что ощущения от такого мне не знакомы, однако мало чем отличаются от крайней вымотанности в реале. Сейчас бы закурить.

Дорога от города пока пустая, до назначенного времени еще десять минут, неужели Мико и тут умудрится опоздать?

– Возьми. – прозвучал гулкий голос мастера.

Я поднял взгляд и непонимающе уставился на протянутую руку, сжимающую чашку с, судя по запаху, мясным бульоном, и кусок хлеба. Принимаю угощение и начинаю медленно есть прихлебывая густое, жирное варево с мощным духом говяжьего сустава. В уголке интерфейса тут же появилась иконка бафа «восстановление выносливости», а соответствующий индикатор пополз вверх.

– Ты сам это дотащил? – мастер Бэр взглядом указал на корзины с рудой. – Силен, удивил старика.

– По реке сплавил на дереве, так что заслуга небольшая. – похвала приятна, но врать квестовым НПС не рекомендуется если хочешь и дальше получать от них задания.

– И руда сама добылась и дерево само образовалось, и сюда корзины сами дошли? – усмехнулся мужчина. – Доедай и заходи внутрь.

Мастер поднял паки с рудой, смерил меня странным взглядом и ушел в кузницу.

– Альвар! – вылетела из мастерской девчонка и застыла вкопанным столбом, наткнувшись на мой злой взгляд. – Прости меня, прости пожалуйста! Я дура, я до утра не спала, думала как бы не пропустить назначенное время и в итоге, когда нужно было заходить в игру – просто отрубилась. Проснулась уже в полдень и сразу же подключаться и тебе сообщение сразу отправила, а ты на одно ответил и молчал и...

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.