

18+



VRMMORPG

Терра Дивайна

история ассасина

Автор: Архитектор Тесни

Песни Архитектор

Терра Дивайна: История Ассасина

«Издательские решения»

Архитектор П.

Терра Дивайна: История Ассасина / П. Архитектор —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-605327-4

Эта книга — об ассасине, что танцует вальс. История о мести, испытаниях и радостях героя в новой VRMMORPG игре. Вик был лишь геймером, что защищал сестру, работая на улицах ночами. Однажды ему представилась возможность все изменить и заработать деньги в новом мире. Когда-нибудь его там встретит настоящий друг, а также он поймет, что ошибался в девушке, которую любил, и узнает, кто украл с неба Луну. Свержения империй, столкновения цивилизаций и проводы в последний путь — все это впереди!

ISBN 978-5-00-605327-4

© Архитектор П.
© Издательские решения

Содержание

Два Мира	6
Глава 1. Начало	16
Глава 2. Игроки и Прыгуны	25
Глава 3. Первый Урок	38
Глава 4. Враг	45
Глава 5. Арканист	57
Глава 6. Дженни	64
Глава 7. Цепь	69
Конец ознакомительного фрагмента.	71

Терра Дивайна: История Ассасина Песни Архитектор

Архитектор Песни *Автор текста, обложки, иллюстраций*

© Песни Архитектор, 2023

ISBN 978-5-0060-5327-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Два Мира

Порой выбор неминуем.

Или выберешь то, что желаешь, или то, что есть.

Между синицей в руках и журавлем в небе.

О чем ты мечтал? К чему ты пришел?

Все хотели быть космонавтами и балеринами, писателями и актерами, геймерами и путешественниками.

А заканчивают слесарями третьего разряда и охранниками складских помещений.

Вик хмыкнул.

Выбор других обычно осложняло образование: сложно отказаться течения, по которому просто легче плыть.

Вик даже не закончил школу.

Каждый день – новые задачи. Найти деньги, отдать долг, посмотреть объявления, помыть пол, приготовить еду... А просвета за ними и не видно.

Но порой приходит Выбор. Стечение обстоятельств, где ты выбираешь одно или другое. И будет некого винить за последствия, кроме себя.

Вик неподвижно сидел на табуретке в небольшой комнате, глядя перед собой. Он медленно вздохнул. Лимонный аромат средства для мытья полов еще не выветрился...

У стен стояли еще не распакованные коробки, а на полу лежал матрас.

Голые стены отражали слишком много света. И звука. Комната казалась пустой и дискомфортной. Вик почесался.

Как много приходится думать над такими простыми вещами!

Но если он не сделает это сейчас, никто не сделает это за него.

Взгляд Вика упал на платье, лежащее на матрасе. Неряшлива, как всегда... Какое-то время она поживет у родственников, от переезда и смены школы итак слишком много стресса. Он разберется тут и сам.

Потом он посмотрел прямо перед собой. На большую желто-зеленую коробку, отличную от остальных. На ней не было надписей, лишь странный контурный логотип из трех листьев притягивал взгляд.

Да, в этой штуке все и дело.

К коробке прислонена грамота в рамке. На ней – цифра 4 и символ Евросоюза с логотипом дельфина в японской арке. Вроде, они называются Тории...

Любой другой радовался бы четвертому месту, ведь быть четвертым человеком в чем-либо – жизненное достижение. Любой, но не Вик.

Что такое четвертое место? Особенно в киберспорте? Пыль.

Так не могло больше продолжаться. Подработки и мелкие награды с турниров не оплатят жилье. А он итак содержал сестру.

Вик опустил взгляд вниз, к желто-зеленой коробке.

По идее, такие штуки следовало посылать блогерам и стримерам, знаменитостям и ученым, политикам и богачам. Но решено было иначе.

Первые 7000 комплектов достались сильнейшим киберспортсменам. Таким, как Вик. Еще тысяча с лишним – альфа- и бета-тестерам. Остальное ушло неким «тестовым группам» для внутренних нужд компании.

Данное распределение никак не было прокомментировано. Вполне может статься, что оно было лишь капризом: создатели игры известны, как весьма эксцентричные и легкомысленные люди.

Единственным источником информации по теме были пресс релизы. Вик прочитал их все! Скупая информация о механиках, классах, в-основном ответы на вопросы о самом VR-сете, остальное журналистов и блогеров интересовало мало. И зря.

«», – сказал один из основателей, Саввас Паулилис, на конференции в Чикаго, посвященной лингвистическим моделям и искусственному интеллекту. Всего пара десятков тысяч просмотров! Широкая общественность просто не заметила. Толпе всегда интересны новые гаджеты, а не то, что на них будет работать. *Это будет революцией*

В комнате постепенно темнело. Вик все еще сидел неподвижно, лицо его было задумчиво и сосредоточенно.

Он встал. Потянул онемевшие ноги. Подошел к окну, уперся руками в подоконник. Осмотрел улицу, слева направо. Грязные автомобили были припаркованы с капотом поверх тротуара, птицы клевали крошки у свалки, трещины покрывали стены домов, а какой-то мужчина в выдавших лучшие виды трениках и замызганном грязном пальто мочился на дерево, допивая из полупустой бутылки.

Ну и дыра... Балканы официально можно признавать худшей частью Европы; не целиком, конечно, но жизнь бедных людей везде примерно одинакова. Низкие зарплаты, упадок, разруха, все, кто может, уезжают на заработки. У людей тут нет будущего, нет перспектив. Особенно у кого-то, кто не имеет образования и научился лишь играть в игры и подрабатывать физическим трудом.

Нужно что-то, не принадлежащее этому месту, чтобы выкарабкаться и стать кем-то в этой жизни. Что-то... Вик оглянулся на коробку.

– А какого черта! – сказал он вслух.

Присел на корточки и начал распаковку, бросив грамоту в угол.

* * *

По очереди Вик достал из коробки: источник бесперебойного питания с проводом для него, кабель с надписью «for streams», набор затычек для ушей и один-единственный листок формата А4. Вик развернул его: внутри было показано, как надевать VR-шлем на голову и настраивать подключение к интернету с помощью мобильного. Ну да, вместо длинных мануалов – лишь это. Первая партия все-таки, предполагалось, что пользователи будут киберспортсменами, а не идиотами.

Вик перевел взгляд на последнее, что осталось внутри. То, ради чего все это. Его турнир, годы тренировок в смутной надежде чего-то добиться. По ту сторону у него будет шанс. Создатели обещали, что будет монетизация. Что можно будет заработать! И он будет в числе первых участников! Толпы желающих поскорее начать приключения и приобрести экипировку ломанутся в игру, скупая у него все за реальные доллары. Такой шанс выдается раз в жизни!

Матово-черный VR-шлем лежал на поролоновой подкладке, и выглядел он... Необычно. Вместо плотного обхвата головы он был, скорее, гроздью панелей со штырьками. Каждая из панелей визуальнo немного напоминала компьютерный процессор. Их нужно было прикладывать к голове, прямо сквозь волосы, для максимального соприкосновения.

Вик взял шлем в руки. Тяжелый... Осмотрел его. Лишь один разъем, не считая питания. «Для стримов», ага... Вик вставил кабель, подключил ИБП к розетке и нажал на единственную кнопку на VR-шлеме. Экранчики за линзами засветились белым. На них отобразилась иконка отсутствия связи. Ладно, интернет сам себя не настроит. Хозяин держал один роутер на все квартиры, так что нужно было только ввести пароль после настройки приложения...

* * *

Было совсем темно, когда Вик все закончил. Осталось всего ничего. Он встал, аккуратно убрал платье сестры, подтащил матрас поближе и, сидя на нем, одел шлем. Блеклый белый свет в обоих экранах и надпись «please set up your helm». Больше ничего.

Надо было наладить соприкосновение с головой, чем Вик и занялся. Вроде, все панели теперь полностью соприкасались.

Затем на экранах появилась иконка. Такая же, как эмблема на коробке. Никто в интернете не знал, что это значит, какая-то отсылка к лору игры: три листа, соединенных черенками так, чтобы они образовали треугольник. На этот раз у треугольника была рамочка. Листья были зеленого, красного и желтого цветов. Под эмблемой расположена надпись «Connecting... Please, lay down». Вик прилег на спину. Устроился поудобнее.

– Здравствуйте! – произнес женский голос прямо из-под потолка. Вик аж подскочил от изумления, – Пожалуйста, не пугайтесь. Звук поступает напрямую в зоны вашего мозга, ответственные за обработку речи, что создает впечатление, что я нахожусь перед или над вами.

Да-а, к такому он не был готов. Определенно, технологии революционны! К тому же, есть разница между чтением о таких вещах в интернете и шоком от реального соприкосновения с подобным хайтеком!

– Я – всего лишь простая программа, обучающая вас основам игры. Можете звать меня Ассистент. Пожалуйста, удостоверьтесь, что вы лежите на спине в максимально удобной позе, вы тепло одеты и все окна закрыты.

– Все сделано, – ответил ей Вик, неуверенный, что Ассистенту вообще стоит отвечать.

– Приготовьтесь ко включению зрительной части.

Спустя пару секунд прямо вместо экранов появилась объемная картинка пустой белой комнаты. Черт, вместо реального мира! Вик посмотрел по краям, на края дисплеев. Странное ощущение: как будто он смотрит в две реальности одновременно. Теперь понятно, почему экраны светили тусклым белым светом: чтобы не отвлекать от изображения.

Это было реальней, чем компьютерные VR-технологии! Ассистент продолжила:

– На данный момент ваш мозг воспроизводит когда-то виденные, слышанные и испытанные прочим образом ощущения, что принято называть термином «воображение». Разница в том, что этим воображением управляет шлем.

– Понял, – он читал об этом в пресс-релизах...

– Пожалуйста, приготовьтесь к погружению в режим сонного паралича. Это состояние тела, при котором мозг блокирует движения мышц, чтобы вы не навредили себе во сне. Происходящее может напугать вас, поэтому последующие 10 секунд издайте любой звук или совершите любое движение, если хотите выключить сонный паралич. Не беспокойтесь: даже при отключении электричества это состояние пройдет само собой через несколько минут или перерастет в здоровый сон.

– Поехали.

– Сонный паралич через 3... 2... 1...

Тело стремительно начало неметь. Примерно так, как бывает непосредственно до засыпания, приятное ощущение из разряда «не хочется вставать». На экранчиках высветилась цифра 10. Потом сменилась на 9. Вик продолжал ждать, пока таймер не кончился.

– Спасибо. Если вам потребуется выйти из игры, просто произнесите «Система: Выход» или любые синонимы данной фразы. Чтобы продолжить, мы должны удостовериться, что у вас получится это сделать. Произнесите фразу «Система: Выход»

Вик произнес. Странное ощущение: он говорил как бы «внутри» этого мира, но продолжал ощущать свой реальный рот, который оставался неподвижен!

– Очень хорошо. Вы можете также произнести любые фразы, содержащие слова «гейм-мастер» и «вызов», если у вас возникнут трудности. Но, пожалуйста, не беспокойте гейм-мастеров без крайней нужды.

– Сейчас нам потребуется некоторое время, чтобы перевести ваш мозг и сознание в ускоренный режим. В режиме погружения время идет в два с лишним раза быстрее, чем в реальном мире. Также ваша потребность в естественном сне уменьшается до примерно трех часов

в сутки. Итого, вам разрешено проводить в игре только 9 часов в сутки, что составляет 21 час внутриигрового времени.

21 час игры, 3 часа сна, да еще 12 часов свободного времени в реале в довесок. Нехило!

– Если вы хотите получить больше часов по той или иной причине, свяжитесь с гейммастерами. Особые разрешения выдаются при некоторых видах инвалидности, где сохранность тела уже не важна. Помните, что здоровье превыше всего!

Ассистент продолжала:

– Перевожу вас в режим ощущений. Не бойтесь падать: пол мягкий. И мы выключили ваше ощущение боли.

Вик почувствовал, что его ноги касаются пола, все закружилось, ноги подкосились. Он рухнул. Уф, надо было и тут вставить обратный отсчет... Хотя непонятно, как это бы помогло. Переход был слишком серьезным. Вик поднес руку к глазам. Он мог ее ощущать, видеть, картинка была стопроцентно реальной. Но он также чувствовал и реальную руку, лежащую на матрасе! Просто слабее.

– Скоро вы привыкните игнорировать ощущения от реального тела, и оно перестанет чувствоваться вовсе. Пожалуйста, встаньте.

Шатаясь и долгое время пытаюсь распрямить колени, Вик все же встал. Походил туда-сюда, чуть не упав еще несколько раз. В течении нескольких минут удалось научиться ходить прямо. Виртуальное тело ощущалось, как реальное, просто управлялось хуже; но он стремительно овладевал этим навыком.

Вик осмотрел себя: тело выглядело чужим, одето в какую-то белую ткань и тапочки.

– Поскольку вы уже можете стоять, я включаю ощущение боли. Не беспокойтесь: оно ослаблено в сравнении с реальным до комфортного уровня. Оно нужно, чтобы просто чувствовать тело.

Действительно, тело начало ощущаться более реальным. Это немного помогло с координацией движений.

– В этой игре вы можете использовать для управления свое виртуальное тело, макросы или голосовые команды. Произнесите голосовую команду «Инвентарь».

Вик чувствовал себя немного глупо, но повторил:

– Инвентарь.

На экранах появились ячейки, привычные по RPG-играм. Две из них были заполнены: «Туника» и «Тапочки Домашние». Поверх ячеек были выведены их миниатюрные копии.

– Попробуйте снять ваши тапочки путем прикосновения...

Обучение работе с азами игры заняло какое-то время. Выяснилось, к примеру, что макросы – это записанные действия, которые воспроизводятся определенным жестом. Можно сделать выстрел из лука макросом, и руки автоматически будут доставать стрелу из колчана, класть ее в положение для стрельбы и натягивать тетиву. Очень удобно!

– Время выбрать вашу расу. На данный момент в мире игры для Европейского региона вам доступны три расы: люди, дварфы и эльфы.

Да, для разных регионов был разный контент и разные локации. Европа – классическое фэнтези, Азия – всякие китайские драконы и кун-фу. Еще были какие-то планы на Африку...

Перед Виком появились три фигуры. Все-таки у этой игры пугающий реализм... Слева стоял человек. Одежда бедная, мозоли на руках, в фартуке, выглядит здоровым и крепким. По центру – дварф. Он держал в руке кирку, одежда была покрыта пятнами копоти. Справа – эльф. Выглядел он не то чтобы стереотипно смазливо, но черты лица явно были не человеческими, а заостренные уши торчали в обе стороны. «Одежда», похоже, была сделана из каких-то растительных листов, как будто ее вырастили таким образом.

– Вы не можете выбрать иной пол, нежели свой биологический. Решение о запрете смены пола вынесено после серии трагических событий в ходе тестирования, связанных с самоопределением игроков. Это решение является вынужденным, а не политическим.

Ну да, если ты проживаешь половину своей жизни с привилегиями противоположного пола, а половину – без оных, тут и кукуха съехать может.

Что и произошло поначалу. Немало альфа-тестеров отъехало, из-за скандалов компанию чуть не закрыли, и теперь этой игры не будет в США и Канаде. Вообще.

– На этом этапе мне придется вас покинуть. Передаю слово моему коллеге, Библиотекарю.

– Благодарю, Ассистент, – приятный молодой мужской голос, – До свидания. Приветствую вас, игрок! Я расскажу вам все о трех расах.

Библиотекарь увлекательно, но несколько чересчур длинно поведал, что люди не могут пользоваться магией, но некоторые классы имеют «святой» аналог магии от «Богини». Жрецы и паладины, короче. Эльфы могут пользоваться магией, но она имеет серьезные недостатки. Зато может быть чисто атакующей. Дварфы имеют существенные бонусы к профессиям и в целом подойдут для мирной игры тем, кто хочет стать ремесленником.

– Выбираю быть человеком.

– Очень хороший выбор! – похвалил Библиотекарь, – Определите внешность. Помните: по ней люди и персонажи будут судить о вас.

Появились ползунки, прямо в воздухе. Черты лица, прическа, стандартный стафф. Вик решил создать плюс-минус самого себя, только лицо сделать неузнаваемым.

– Желаете прослушать в процессе основные сведения для начала приключений?

– Валяй.

Занятно, что ползунок роста по-умолчанию был на отметке 180 см, и возможность выбрать рост выше отсутствовала. Игра предлагала всем мужчинам быть такой высоты, оставляя уменьшение роста как опцию. Равенство-с.

– Все живые существа, в том числе гуманоиды, которых вы встретите, делятся на три типа: Герои, неигровые персонажи (НПС) и mobs. Герои – это игроки. В случае смерти игрок воскресает через два дня реального времени. Неигровые персонажи являются разумными, они уникальны и не воскресают. Mobs воскресают через разное время. Они могут быть как разумными, так и неразумными.

Вроде, почти готово. Теперь еще с лицом поработать...

– Когда вы соглашаетесь выполнить чье-либо поручение, вам предлагается соглашение: награда в обмен на услугу. Это называется термином «квест». Вы не можете обмануть эту систему и получить награду без выполнения.

Перед Виком на экранах появилось окно, в котором было указано:

> **Библиотекарь поручает вам квест:**

> Дослушать его до конца.

> **За выполнение вы получаете:**

> 10 очков опыта.

> **Для принятия скажите «Я принимаю квест» или синонимы. Для отказа скажите «Нет» или отрицание в любой другой форме.**

– Принимаю квест, – буркнул Вик. Он был раздражен сложностью поиска правильной формы носа.

> **Квест принят**

Библиотекарь продолжил:

– Также существуют и прочие соглашения, как-то соглашение о неразглашении, которое имеет юридическую силу даже за пределами игры. Помните об этом. Все такие соглашения имеют зеленую пометку одобрения администрации. Посмотрите на приложенный пример.

Вик глянул. На вид стандартный юридический документ, но в окне игры. Маленький дельфинчик в арке, логотип компании-разработчика, только зеленый, справа от заголовка.

– В таких ситуациях вам придется поставить свою реальную подпись для принятия соглашения.

Вроде, готово. Почти что он сам, но чуть покрасивее. Чуть-чуть. Вик улыбнулся и нажал на кнопку подтверждения выбора, висящую в воздухе справа.

– Подготовка завершена. Вы готовы войти в игру? – спросил Библиотекарь.

– Как никогда! – Вик почувствовал волнение, вдохновение и прилив сил. Должно быть, так себя чувствовали мореплаватели в эпоху Возрождения.

В стене материализовалась белая дверь. Обыкновенная, как между комнатами.

– На пока это все. Спустя некоторое время я свяжусь с вами снова. Осваивайтесь!

> Квест «Дослушать Библиотекаря» выполнен

> 10 очков опыта получено

Первые очки опыта получены еще до игры. Первое маленькое, но достижение. Вперед, к новому миру!

Вик подошел к двери. Взялся за круглую ручку, повернул вправо до щелчка. И резко распахнул.

Ослепительный желто-белый цвет ударил в глаза. Ярко... Вик посмотрел вниз, и увидел там зеленую траву. Казалось, он услышал шум ветра, но нет: звуки с той стороны полностью отсутствовали. Когда глаза немного привыкли, он посмотрел повыше.

Множество людей, должно быть, игроков, разминались, махали в воздухе руками или куда-то шли. Все это на фоне голубого неба. На горизонте ничего не было видно, просто пустое пространство.

Вик сделал шаг прямо на ту сторону.

Сколько звуков! Это так оглушительно. Все что-то тараторят! Ладно, не все. Всего-то каждый десятый. Но делают это та-а-ак эмоционально!!! И на всех возможных языках!

Вик закрыл руками уши и посмотрел в землю. Наверное, это стримеры... В пресс-релизах обещали сделать тихий режим для них, но, по всей видимости, они еще не освоились, и каждый пытался перекричать всех остальных, чтобы его услышала аудитория. Многие киберспортсмены имели свои каналы для стримов, а от желающих посмотреть на новую VRMMORPG наверняка отбоя не было.

Теперь, когда не только глаза, но и уши его привыкли к обстановке, Вик наконец осмотрелся. Дверной проход позади него исчез, повсюду только ровная поверхность с зеленой травой, голубое небо и игроки в стартовой экипировке: простые рубахи с куртками и штаны. Даже на девушках, коих было немного.

Кто-то махал оружием, и Вик проверил свой пояс: у него там тоже был короткий меч в простых кожаных ножнах. Надо бы проверить.

Он вытащил оружие и помахал немного. Мда, ничего особенного. Разочарование, а не клинок. Не ржавый, правда, но баланс не очень, и было общее ощущение плохого качества. Вик убрал меч назад.

Не все стояли на месте, многие шли, и почти все – в одном направлении. Вик пошел с ними.

Поразительно, но он чувствовал даже запах травы! Жаркий ветер трепал волосы, по мере удаления от стримеров начали доноситься крики птиц и отдаленный звук плеска воды.

Один за другим люди перед ним исчезали, и когда Вик подошел ближе, он понял, в чем дело: они спускались вниз по склону. Игроки находились на горном плато.

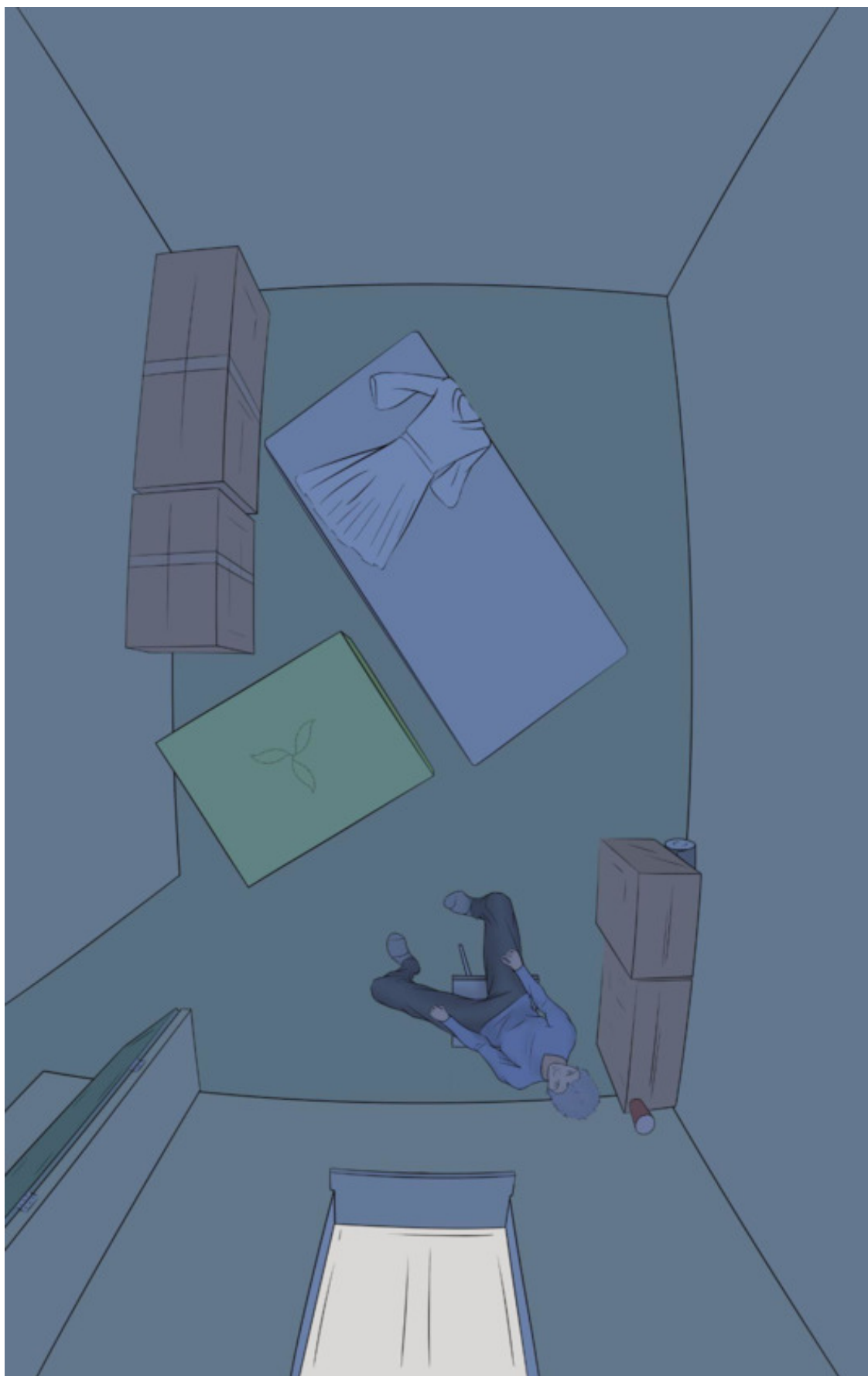
Вик поспешил подойти к краю, чуть поодаль от остальных игроков, чтобы оценить обстановку. И остановился, замороженный.

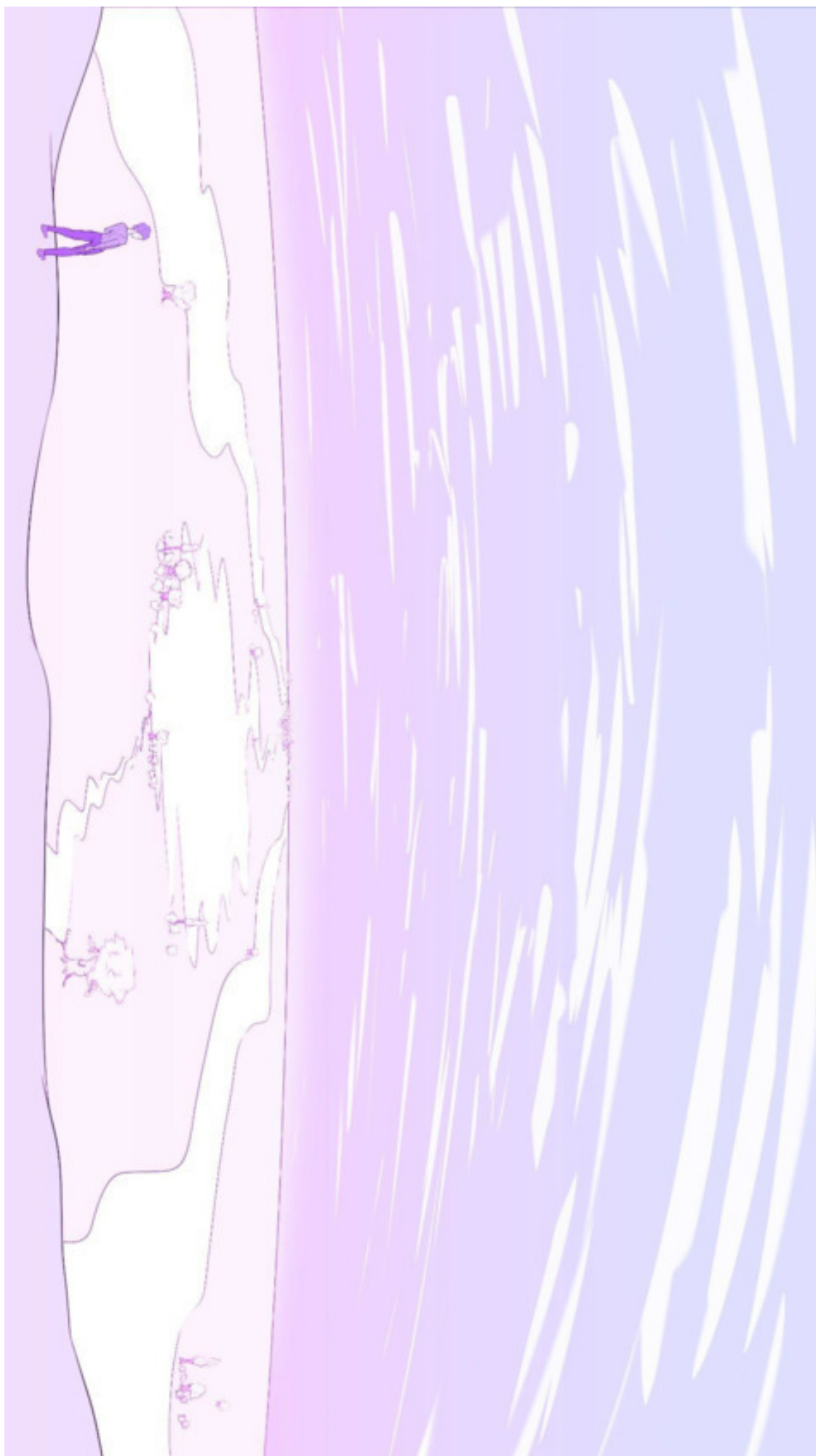
Три реки текли к горизонту вдаль от него. Одна из рек расширялась до озера в середине, предместья какого-то города виднелись вдали, и поверх всего этого – голубые небеса! Такого простора Вик не видел никогда в жизни.

Прямо сквозь небо проступило название игры: Терра Дивайна.

И начало не могло быть более впечатляющим.







Глава 1. Начало

Мир вокруг казался огромным. Низкая зеленая трава, равнинная местность, нет холмов и лесов, кроме того стартового плато позади. Вик оглянулся.

Игроки спускались вниз и шли в разные стороны. Кто-то, как и он, направился в сторону города. Здесь не было дороги, только трава всюду, так что места хватало всем и он мог идти один.

Подул ветер, и Вик расправил руки. Здесь было просторно. И приятно. Хотелось просто подойти к реке и сесть у воды.

Он шел уже с полчаса и пересек половину расстояния до города. Озеро было уже близко.

Пока что все выглядело реальным, за исключением деталей. Одна из них – почти полное отсутствие насекомых. Да и мало где на Земле есть настолько нетронутая человеком природа.

Внезапно рядом раздался уже знакомый голос Библиотекаря:

– Кое-что напоследок, – Вик остановился. – В мире Терра Дивайна есть лишь одно официальное правило: Глобальный Ролеплей. Вы не имеете права упоминать реальный мир, концепты и принципы из него за пределами защищенных чатов, называемых «Коннект». Также вы не имеете права использовать технологии и изобретения, которые неизвестны жителям Терра Дивайна. Все спорные случаи судятся гейммастерами исходя из контекста ситуации и величины нанесенного ущерба. Помните, что вы в этом мире – лишь гость.

– Ага, – Вик уже был в курсе всех правил. Но, наверное, их прослушивание является обязательным все равно.

– Пример наказуемого нарушения Глобального ролеплея: «Я сегодня ходил на футбол, наша команда победила». Даже если вы обращаетесь к своему знакомому, жители могут услышать это и сделать вывод, что существует некий «футбол», и вы на него ходили. А вот слово «черт» уже давно воспринимается, как часть жаргона и странностей Героев. Используйте свою интуицию для подбора нужных слов!

– Понял.

– Также Глобальный Ролеплей подразумевает, что вы должны выбрать приемлемое имя, которым будете представляться. Пожалуйста, выберите что-то одно.

На экранах появились сотни имен, немного похожих на испанские, итальянские и британские. Вик задумчиво на них глянул. Не хотелось бы быть каким-нибудь Gustavo! К счастью, встречались и приемлемо звучащие. Вик выбрал и сказал вслух:

– Артус Торре.

– Имя является приемлемым, – сказал библиотекарь, – Это ваш окончательный выбор?

– Да.

– Очень хорошо, Артус! Никнейм, отображаемый для других Героев, вы сможете ввести самостоятельно позже. Используйте для этого команду «Система: Установить Никнейм». Он также не должен содержать в себе нарушения ролеплея, хотя и виден лишь игрокам.

Звучит здраво: иначе возможно, не подумав, упомянуть кого-то в беглой речи, забывшись, и схлопотать бан.

– Пожалуйста, не забывайте, что игроки могут устанавливать собственные правила касательно персонажей и собственности, и зачастую последствия за их нарушения тяжелее, чем за нарушение официальных. Каждый НПС, которого вы встретите, может быть чьим-то другом или партнером! Каждая вещь, что попадется вам на глаза, может кому-то принадлежать. Отсутствие официальных правил не означает отсутствия последствий своих действий! Примите это во внимание.

Да. И эти последствия кто-то должен обеспечивать.

– На этом я прощаюсь с вами окончательно. Ассистент будет приветствовать вас при входе в игру, моя же роль на этом исчерпана. Прощайте и приятных вам приключений!

– Прощай....

И вновь Вик остался один. Артус Торре, хм. Он пошел вперед.

* * *

На берегу озера вдали маячили люди. Они явно были чем-то заняты, поодиночке или группами. Когда Вик немного приблизился, стало понятно: они за кем-то гонялись. Тут повсюду были маленькие зверьки, похожие на зеленых Пикачу, которые прыгали на манер тушканчика, пытаясь убежать.

Некоторые игроки уже где-то достали новую одежду и оружие. На вид почти все испытывали трудности с координацией движений, и зверькам раз за разом удалось спастись.

Вика заинтересовали красные точки на деревьях впереди. Если это яблоки, то можно попробовать, как в этой игре реализована еда. Оставалось всего несколько метров...

– УИИИИИГРГРГХ! – внезапный вопль! Что-то тяжелое ударило Вика по ногам и земля стала приближаться. Прямо перед ним упал лицом вниз какой-то мужчина, и Вик рухнул прямо на него под звук удаляющихся прыжков.

– А я тебе говорил, их надо подманивать и обманывать, – кто-то явно обращался к лежащему под Виком человеку. Пока двое барахтались, пытаясь встать, неизвестный продолжил: – Воин твоей комплекции против произвольно прыгающих быстрых мобов, что могло пойти не так...

Наконец, Вик сумел встать. Оценил обстановку.

Голос принадлежал игроку, сидевшему на берегу озера с удочкой спиной к нему. Он был в стартовой экипировке, отличалась только соломенная шляпа на голове. Рядом с его головой на экранах светилась компактная надпись золотым шрифтом: Валерио Перро. Очевидно, так отображаются никнеймы игроков.

– Почти! – произнес еще один голос откуда-то справа. Еще один игрок приближался: Вариус Оуэн. Довольно удобно, если подумать. В реальном мире нельзя было обратиться к незнакомому человеку на улице по имени. – Я попал один раз, но в жир на жопе. Мне бы прашу. Хотя... Кого я обманываю, мы никогда не выполним этот квест.

– Где один видит круг, другой видит спираль, – философски произнес рыбак.

Человек, свалившийся незадолго до этого перед Виком, отряхнулся. Фалон Аларис... Похоже, никто тут еще не выбрал себе ник, все имена ролеплейные.

– Сорян. Я тебя не разглядел. Хотел схватить эту жирную тварь, но она отскочила и прошла тебя между ног.

– Ничего.... – ответил Вик. Рыбак повернулся вполоборота:

– Жирножопы используют жировые складки, как контрвес, что и позволяет им уходить от желающих полакомиться. Перемещение жира дает возможность мгновенного поворота, что проблема для хищников, которые в-основном специализируются на быстром беге вперед. У тебя нет и шанса схватить одного руками, говорю же.

– Не попробуешь – не узнаешь, – буркнул Фалон.

Мимо проскакал еще один зеленый Пикачу, и на экранах рядом с его телом отобразилось название зеленого цвета: Прыгун Дренош Ниска. Чуть ниже был текст синего цвета: Жирножоп-Затейник. Ах да, второе название дают игроки...

Валерио, рыбак, кажется, только сейчас заметил Вика:

– Артус? Ты тут тоже по квесту?

– Иду в город. Я здесь в первый раз.

– Теперь ты знаешь, какой квест ни в коем случае не стоит брать. Считаю, тебе повезло.

Удачи и все такое.

– Ага. Вам тоже.

Еще одна жирная туша пронеслась мимо, и Фалон с Вариусом устремились за животным. Вик снова стоял один.

Ладно. Он пошел дальше.

* * *

После полудня солнце светило уже не так ярко. Город наконец-то был близко. Вик шел по дороге из гравия.

Ночью все может быть закрыто, и он не успеет толком изучить этот мир, расспрашивая НПС и выполняя квесты. Вот почему он пошел к городу вдаль с того момента, как его заприметил.

Сперва – информация. Вик же, по сути, почти ничего не знал об этом мире.

Справа и слева от дороги встречались отдельно стоящие дома, самое обычное крестьянское жильё.

Какая-то женщина справа от дороги выкладывала нарезанные ломтиками яблоки на покрытый грубой тканью стол. Вик подошел чуть ближе.

На вид – типичная крестьянка позднего средневековья. Одета в довольно чистое платье с подолом до земли, голова укрыта чепчиком, спереди – хозяйственный фартук. Возле нее не было никаких надписей или имени на экранах. Выглядела так же, как реальный человек в реальном мире. Никаких отличий.

Вик решил не подходить ближе, чтобы не вызывать подозрений, и продолжил свой путь. Тут и там заметны были важные детали, говорящие о стране или технологиях, укладе жизни или отношении к окружающим.

Столы с сушащимися фруктами, которые никто не сторожил; довольный жирный кот, сидящий на изгороди; плетеный стул под навесом у обычного крестьянского дома, в создание которого явно вложено много усилий; мутные, но все же пропускающие свет стекла в окнах домов; дети, которые играли с игрушками; один раз Вик заметил даже лежащую на бочке открытую книгу.

Все чаще стали встречаться идущие к городу или от него по той же дороге люди, иногда попадались запряженные повозки. Никаких лошадей в мире Терра Дивайна не было, что тоже Вику было известно заранее, тут были только тягловые животные для транспортировки грузов. В таких животных он не разбирался и не мог сказать наверняка, были ли такие же на Земле.

Периодически встречались игроки, которых легко было отличить по нику возле головы, но вот для местных эти ники, конечно, не отображались, и никто не обращал на так называемых «героев». никакого внимания. Одежда позволяла слиться с толпой.

– Восемнадцать раз в ту сторону и обратно!

– Но это сено.

– Но мы не можем...

Вик услышал спор двух крестьян о чем-то; автоматический перевод проводился на сервере, и он воспринял язык мира игры, как собственный.

– Благословение Богини – Полное Исцеление! – неестественно громкий голос откуда-то справа. Все шедшие по дороге повернули головы в ту сторону. Вик посмотрел тоже.

Мужчина средних лет в белой одежде с капюшоном на голове держал посох в вытянутой руке, направив его на старую женщину. Она лежала у повозки с отлетевшим колесом, одна нога явно ранена. Правда, насилие в этом мире было намеренно упрощенным и рана выглядела, как разрыв в реальности игры со спрайтом сетки за ним. Хотя кровь была.

Вот она, местная магия! Появилось белое сияние откуда-то сверху и охватило все тело женщины. В условиях реалистичности VR-шлема и всех ощущений происходящее воспринималось, как божественное чудо! Как будто нечто огромное спустилось с небес на землю, а сам воздух пел.

Излечивший женщину мужчина, видимо, жрец, опустил посох и подал ей руку, после чего она встала, опуская подол платья. Ни следа повреждений!

Тем временем все продолжили идти и ехать по дороге, как ни в чем не бывало. Никто не увидел в сценке ничего сверхъестественного, кроме пары других игроков, которые застыли на месте, отчего всем участникам дорожного движения пришлось их обходить.

«Полное исцеление» звучит, как достаточно сильное заклинание. Вероятно, тот человек был высокоуровневым представителем Церкви, если тут вообще есть Церковь...

Жрец пальцем начертил в воздухе невидимый круг, на манер того, как священники благословляют, и молча ушел, сливаясь с толпой.

Больше смотреть было не на что, и Вик пошел дальше.

Спустя какое-то время он понял, что уже находится в городе. Не было городских стен, просто предместья перерастали в город без какой-то видимой границы. Поток идущих людей стал плотнее, среди домов появились первые лавки, лениво ходили туда-сюда люди в легких доспехах, по всей видимости, стражники.

Вик посмотрел на одну из вывесок. Только текст, нет картинок, как в стереотипном фэнтези. Сам текст казался текстом, но не являлся им. Какие-то размытые линии, напоминавшие буквы, в которых он лишь пытался уловить смысл, но не мог. Зато на экранах чуть выше них появилась надпись:

«». *Аксел Хадж, Рыбацкие Принадлежности*

Не помешало бы узнать, что это за место. Город, в который он попал. Немного осмотреться тут и там.

Путь Вика лежал в очевидном направлении – в сторону самого центра. Судя по виду с плато, средняя малая река текла как раз через центр города, и он решил выйти на побережье. Оно должно быть где-то справа...

Раздался звон колоколов вдали. Непривычно для современных городов. Несколько ударов, вероятно, их число как-то обозначает время.

Мимо Вика проехала повозка, и он посторонился. Доверху набита цветными тканями. Вообще, тканей тут было какое-то чрезвычайное количество. Регулярно встречались флажки с гербами и символами, люди одеты с головы до ног, в каждом доме видны шторы за окнами...

Вот он, берег реки!

Вик подошел вплотную. На всем берегу реки была уложена плитка, повсюду расположены фонари и лавочки, а от домов побережье отделяла полоска деревьев и травы.

Вода была ненормально чистой для города. Как будто тут красивый парк. Старики отдыхали на лавочках, а влюбленные парочки неспешно шли у кромки воды.

Да и в целом в городе было немного спешки. Как будто все знали, куда идут, и были абсолютно спокойны насчет будущего. Город был очень тихим и ненапряженным, в сравнении с реальным миром.

Вик пошел по побережью дальше в сторону центра. Там должны быть какие-то важные здания, люди, которые помогут ему разобраться, что тут к чему. Другие игроки наверняка тоже решат проверить центр, может, обменяться информацией...

Все это время его взгляд притягивало странное белое здание впереди. Поначалу он подумал, что это корабль, так как оно было на воде, но сооружение было абсолютно неподвижным, да и глубина у реки была недостаточной для судна. И тут повсюду были низкие мосты на другую сторону, которые бы не дали кораблям пройти...

Детали вычерчивались: скошенная треугольная крыша, какие-то готического вида выступы на манер ребер жесткости, материал, смахивающий на мрамор. Здание было монолитным, без какой-то прогулочной зоны или балкончиков, сразу за стенами – текущая вода.

Вновь раздался звон колоколов, сразу с нескольких направлений. Ближайшим источником было белое здание впереди.

Стало еще темнее, на фоне чего здание чистого белого цвета выглядело завораживающе, когда Вик наконец приблизился к нему. Сквозь высокие стрельчатые окна было видно, что там, внутри, лишь один зал на весь размер этой... Церквушки?

Что-то во внешнем виде строения указывало на его религиозность. Вик не мог понять, что.

Странно: под ногами тут всюду были какие белые лепестки. Правда, они завяли.

Пройдя всю длину здания, он наконец смог увидеть другую его сторону, где был вход.

Там был маленький выступ, где может поместиться с комфортом максимум пара человек. Проход внутрь был за большой закрытой дверью; входная группа красиво отделана камнем. В окне над ней, прямо по центру стекла, был нанесен знакомый символ в виде трех листьев, на сей раз – в треугольнике, который, в свою очередь, располагался внутри круга.

– Прошу прощения, молодой человек.

Вик обернулся на голос. К нему обращался какой-то местный старик. Одет не бедно, в жакет с рубашкой и нечто среднее между штанами и шортами в клеточку. Тут многие так одевались: нижнюю часть ног защищали от ветра толстые чулки. Такие мужские старинные, как у дворян на картинах.

– Я обратил внимание на ваш интерес к Белой Часовне, – старик указал пальцем на здание.

– Интересно смотрится. Особенно ночью, – ответил Вик.

– Многие называют ее самой красивой часовней в мире. Другие говорят, что просто вато, – старик подошел ближе к берегу, – На самом деле, я давно тут стою. Жду кого-нибудь помоложе, кто мог бы помочь мне тут немного...

Вик заинтересовался. До сих пор, если так подумать, он ни разу не общался с НПС.

– Вчера у моей племянницы было венчание. Совсем еще молодая, вся жизнь впереди. И все бы ничего, но я и... Трость свою там оставил, – старик развел руками. – Хорошая была трость, мне ее племянница как раз и подарила. Лодки уже увели, а мои кости старые шибко для плавания-то. Вернешь мне трость? Не бесплатно, дам один си.

На экранах появилось уже знакомое окно:

> **Незнакомец предлагает вам квест:**

> Вернуть принадлежащую ему трость из Белой Часовни.

> **За выполнение вы получаете:**

> 30 очков опыта

Помимо очков опыта в пункте «За выполнение» была нарисована некая монетка и цифра 1.

Первый настоящий квест! Награда наверняка грошовая, но большая дорога начинается с малого шага.

– Согласен! – Вик испытал энтузиазм. Теперь у него был повод посмотреть, что внутри часовни!

> **Квест принят.**

– Вот спасибо! Похоже, хорошо, что Герои вернулись.

Вик произнес «Инвентарь», и перед ним на экранах появился уже привычный интерфейс. Он потыкал пальцем в предметы экипировки, отчего они исчезли с его тела. Старик не обратил на это никакого внимания. Любопытно, что кожаный пояс с подсумками остался на месте. Похоже, подразумевалось, что вещи находятся внутри.

– Герои уже были здесь ранее? И вы считаете, что я один из них?

Вик уже был готов прыгать в воду, но задержался, заинтересовавшись. Как НПС относятся к игрокам?

– О, герои Богини были здесь 187 лет назад. И еще один раз – до этого, во времена Первого Прощения, хотя немногие знают эту часть... У нас тут в городе все умеют читать и писать! Так что никто не удивился вашему возвращению. Все об этом говорят, а ты как раз выглядишь не местным.

Вот как. Игроки уже органично вписаны в мир Терра Дивайна. Вик прыгнул.

Вода была прохладной, но не болезненно: ощущение холода, как и боли, было ослабленным. Вик умел сносно плавать, и проплыл несколько метров до часовни за секунды. Ухватился руками за выступ и подтянулся.

Тело в игре, как и в реальности, было худым и легким, так что взобраться наверх не составило труда. Вик оглянулся. Старик ободряюще развел руками. Мол, все нормально, продолжай.

Вик протянул руку к двери и открыл ее внутрь помещения, после чего зашел.

Белые стены, выглядевшие светло-синими от звездного света, были прекрасны, другого слова не подобрать. По обе стороны от прохода в центре – деревянные лавки, как в земных католических церквях. Вдали был алтарь, а позади него, как бы наполовину окружая, стояли статуи трех женщин в полтора человеческих роста, из все того же белого камня. Видимо, по задумке архитектора они должны были смотреть сверху вниз на пару у алтаря.

Вик пересек уже половину длины часовни, глядя на лавки в поисках трости. Потом – всю длину. Заглянул за алтарь. Трости не было.

– Недача, – произнес он.

Нужно подумать. Это квест-головоломка?

Где старик мог оставить свою трость? Вик осмотрел все лавки. Может, тут есть какой-то гардероб? Да нет, только лавки, статуи и алтарь.

Раздался оглушительно громкий звон колоколов, и Вик поднял голову. Не было ни следа лестницы или чего-то такого; что бы ни било в колокола на крыше, это не был персонал часовни. Тут вообще-то ни души не было.

Вик пошел назад к выходу, на этот раз заглядывая под лавки.

Вот она! Трость валялась на полу. Рядом с ней – недопитая бутылка явно крепкого алкоголя. Вик сел на корточки и потянулся за тростью.

– Оставил он... Тебя бухим отсюда доставали лежачего.

А трость хорошая, надо признать. Набалдашник из резной кости, отличный баланс веса, гладко отполированное дерево.

Ладно. Вик пошел на выход.

Свет фонарей и окон отражался в воде. Легкий ветерок ронял лепестки с набережной в воду. Вик бросил трость старику на берег и уже готовился прыгнуть в воду с маленького уступа перед дверью, когда странное чувство охватило его. Осознание.

Внутриигровые браки! Эта часовня – наиболее вероятное место, которое он выберет. Если он задержится в этом мире подольше, когда-нибудь он будет стоять именно тут, под руку со своей избранницей, девушкой, в которой он найдет родственную душу. По оба берега будут их знакомые и друзья, люди, с которыми они встретятся в приключениях, покрытые лепестками этих белых цветов, что осыпали гостей свадьбы и медленно уплывали по воде вдаль от них двоих... И он поцелует ее – девушку, с которой проживет свою жизнь.

Старик на берегу улыбался, глядя на него. Кажется, он угадал направление мысли.

А ведь в реальности ему найти девушку не светит. Тут же он может найти любовь! Интересно, будет ли она красивой? Умной? Доброй?

Вик одернул себя: «Сперва надо сестру в жизни устроить, шевелись, безработный», и прыгнул в воду.

– Вот твой один си, – старик протянул монетку. – Подсобил, спасибо, – Вик подставил ладонь. Он уже успел одеться.

> **Квест выполнен.**

> 20 очков опыта получено.

Монетка была на удивление маленькой и легкой. Даже мелкой и невесомой. Вик приоткрыл глаза. Тот же символ трех листьев на ней. Листья были разноцветными, монетка явно не чеканная, она изготовлена каким-то более сложным методом.

– Ваши собираются на площади Первого Прощения, если что. Герои. Там сейчас довольно оживленно, – добавил старик.

– Площадь Первого Прощения? Где это?

– Да вот в ту сторону, минут 10 идти, – НПС махнул рукой.

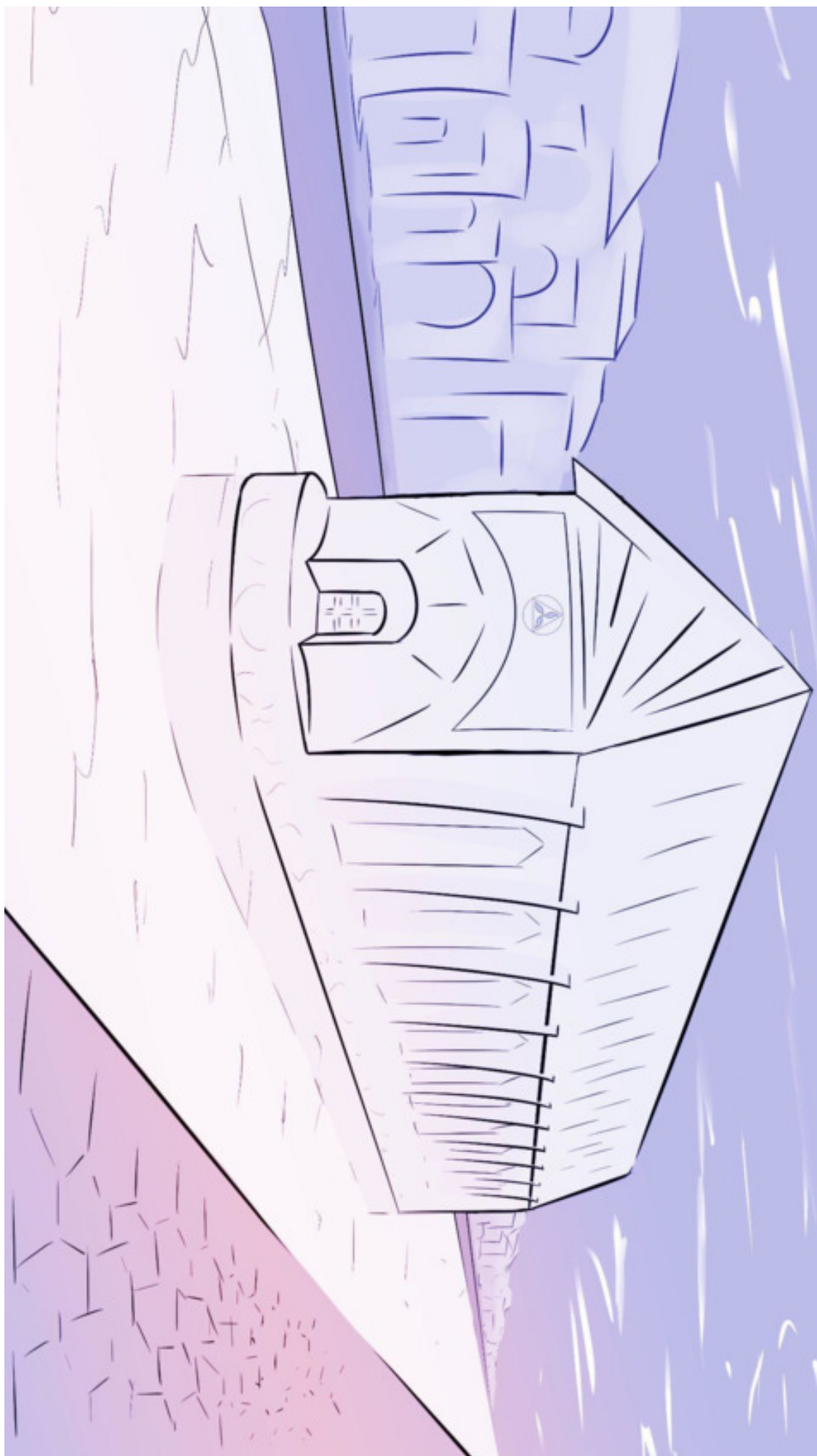
– Спасибо!

Они распрощались, и Вик ушел в указанном направлении.

Впечатления. Надежды. Мечты.

Молодой герой еще не осознал, что в нем зародились первые теплые чувства к миру Терра Дивайна.





Глава 2. Игроки и Прыгуны

– Учись сейчас – плати потом!

– Легендарный Паладин в мире есть всего один! Выбирай меня, или ты – эльфийская свинья!

– Если вы ищете прибыль, опытный купец – то, что вам нужно...

– Точно знаешь, зачем сюда пришел? Курсы пикапа...

Призывные крики со стороны площади разного уровня креативности, интересности, безвкусы и даже расизма. Вик прищурил глаза, пытаясь разглядеть ники, накладывающиеся друг на друга. Бесплезно, можно увидеть лишь ник ближайших игроков.

Несмотря на позднее время, площадь была забита, а с ней и прилегающие улочки. О чем все эти объявления? Пришлось встраиваться в поток. Это было легко сделать, если не торопиться: люди шли с большой скоростью, но полностью останавливались, как только лозунг заинтересовывал лично их.

– Любишь блестящие металлические зады и мужественные выступающие гульфики – значит, подсознательно хочешь быть кузнецом! Уступи своему желанию... – Раздался громкий голос откуда-то снизу. Вик посмотрел: у стены здания стоял дварф с рыжей бородой, заплетенной в косички. Наверное, сразу после входа в игру прибежал сюда. Все остальные игроки были людьми.

– Готов жертвовать людьми ради денег и славы? Курсы Лидера здесь и сейчас...

– Душевная атмосфера в вашей гильдии не создаст себя сама – вам нужно всего лишь...

Интересно, что происходит? Вик имел пару догадок, но...

– Диверсии и отравления вызывают вдохновение? Тебе сюда – мои ассасины хоть куда!

Вик остановился, как вкопанный, отчего уже его пришлось обходить идущим сзади. «Ассасины?»

Расталкивая людей, он пробился к озвучившему последний лозунг. Тот оказался достаточно неприятным худым типом со шрамом поверх глазницы. Нужно быть довольно мрачной личностью, чтобы выбрать себе такое лицо, когда ты мог бы нравиться окружающим... Глаза остановились на Вике:

– Артус Торре, хм. Хочешь примкнуть к ассасинам, но не знаешь, с чего начать?

– Все верно. – Вик не медлил с ответом. Кажется, он нашел нужную ему зацепку.

– Тогда ты уже сделал первый шаг на этом пути. Посети мой бесплатный урок, если хочешь узнать больше...

– Прошу прощения, – начал Вик, – что вообще тут происходит? Кто ты?

Игрок перед ним растянул губы в улыбке. Мелькнули чересчур острые зубы.

На экранах появилась надпись «Принять Коннект от игрока Шоколадный Омлет»?

Надо же, успел установить себе ник. Вик сложил пальцы в жесте «ОК», как научился в туториале.

> **Коннект установлен. Вы можете разговаривать свободно**

Внезапно оглушительный мир вокруг стал раза в два тише. А вот Шоколадный Омлет говорил с нормальной громкостью:

– Бета-тестеры мы. На нас наложили ограничения, но мы все еще можем учить игровым механикам. Первый урок бесплатно, за дальнейшие заплатишь некоторую сумму, подъемную, когда заработаешь денег – неважно, через месяц или год. А обучение получаешь сейчас. И всякие бенефиты от обмена информацией.

– Ясно, спасибо.

– Все, что тебе нужно – приходи через 19 часов игрового времени на площадку перед мебельной фабрикой, я скину координаты. Система: поделиться уведомлением номер 2.

Перед Виком повис таймер, показывающий обратный отсчет, с ником Омлета и адресом.
– Ладно, благодарю за информацию. Я пойду.

– Система: – произнес Омлет, и Коннект исчез, возвращая шум толпы. Ассасин помахал Вику рукой и продолжил выкрикивать лозунг.

Вик был уже в середине площади, когда наступила ночь. Стража разгоняла игроков, тут и там тела исчезали в воздухе с характерным спецэффектом выхода из игры.

С самого начала знакомства с Омлетом Вику что-то не понравилось как в нем, так и в его предложении. Оно было честным, скорее всего, но диверсии, отравления и мутная внешность не были стороной ассасинства, которую он искал. Ему нужен был другой учитель... Кто-то подергал его за рукав.

– Псст, парень, хочешь научиться резать людей?

– А?

Вик оглянулся в направлении голоса, наклонив голову. Перед ним стояла девочка лет 10. Или, может, мальчик, в таком возрасте трудно сказать наверняка. Правда, это был игрок, а детям в таком возрасте пользоваться современным VR было запрещено... Кто-то более взрослый решил вспомнить молодость.

Девочка подняла кинжал и помахала им в воздухе.

– Тыц, тыц. Сражения лицом к лицу, зачистки вражеских крепостей и знатные одиночные рейды за ништяками. За этим ты здесь?

– Как ты...

– Видела тебя у Омлета. Ты подошел к нему, но продолжил ходить по площади. Так я узнала, что тебе нужно другое предложение.

Вик посмотрел на девочку с недоверием.

– Ты... Обучаешь ассасинов?

– Дискриминация по возрасту! – девочка выглядела почти искренне обиженной и попрыгала на месте, – Да я лучший тренер ассасинов в мире! Ну, точнее, завтра мой первый день на работе как тренера. Но у всех остальных тоже!

– Ладно-ладно, не обижайся, – Вик задумался. Стража уже почти всех разогнала, а он так и не нашел никакого подходящего ему тренера, – Первый урок бесплатно?

Девочка показала большой палец вверх.

– А то!

Прошло несколько секунд. Вик подумал и наконец со вздохом ответил:

– Я в деле.

Девочка-ассасин издала радостный возглас и скинула свою напоминалку, где был адрес, таймер с 23 часами оставшегося времени и никнейм. О боги, этот никнейм.

– Моих студентов ждет незабываемый курс по убиванию людей! И подарки.

Девочка приложила два пальца к прищуренному глазу, эдакое гипертрофированное подмигивание, развернулась и убежала. Вик остался стоять наедине со своими впечатлениями.

Этот никнейм.

– Система: Выход, – произнес Вик.

Экраны погасли. Тело обрело чувствительность. Вик потянул руки к шлему и стал искать защелки на ощупь. Не было никакой затеклости. Видимо, мышцы все это время были немного напряжены.

Тьма весенней ночи стояла в комнате. Ни звука вокруг. Нет шума автомобилей, ничего. Только раздался собачий лай, и снова все погрузилось в тишину.

Медленно Вик встал. Подошел к окну. И направился к прихожей, включая свет.

Было еще темнее, когда Вик стоял на стоянке позади круглосуточного супермаркета с пакетом в руке. Та же домашняя одежда, кеды на ногах. Ветер, шелестящий листьями, дул

слегка прохладно, но терпимо. Свет от вывески магазина отражался в каплях воды на земле после недавнего моросившего дождика.

Вокруг никого, кроме, может, охранника автостоянки в будке.

Было, что обдумать. Теперь у него был первый игровой опыт. Немного фрустрирующий, но теперь было больше пиццы для ума.

На одной чаше весов – приключения в удивительном мире и потенциальный заработок хотя бы на первое время. Воспоминания, друзья, мечты.

На другой – его сестра, которую он хотел бы спасти от участи выполнения реквестов извращенцев онлайн за деньги и судьбы их матери в дальнейшем. Ей нужна хорошая здоровая юность и нормальное образование, деньги на которое не насобирать, работая на стройке или в котельной.

Великие возможности лежат только перед первопроходцами. Но со стороны он будет выглядеть, как безответственный геймер, который махнул рукой на все. Даже если в итоге и преуспеет.

Дилемма была сложной.

* * *

– Вик, это ты? – голос со стороны дороги. Вик повернул голову.

– Йонатан...

Спустя столько лет увидеть его здесь...

Мужчина лет 30 в куртке и темных джинсах приблизился, дымя сигаретой. Короткая стрижка, запавшие глаза. Он спросил:

– Тоже тут живешь?

Мир все-таки тесен. Йонатан уехал еще до него, Вик тогда не знал, куда. Не интересовался. Там, где он жил, на ночных улицах работали десятки таких мутных типов; не водить же с ними всеми дружбу.

– Да... Рядом.

Вик, впрочем, и сам тогда был не лучше – приходилось выживать, будучи несовершеннолетним, а деньги не пахнут. Так что он не ставил себя выше кого-либо.

– У тебя это выражение лица, когда ты что-то решаешь. Будешь сигу?

Йонатан вынул из кармана сигаретную пачку и открыл.

Вик кивнул и вынул одну штуку. Обычно он не курил, но это казалось уместным в подобные моменты.

– Как у тебя? – спросил он, поднося лицо к зажигалке.

– Бизнес не идет в гору, но ты знаешь. Полицейские рейды, облавы, всегда кажется, что конец света, а потом спокойно несколько лет. Всегда есть риски.

– Да.

Он не расспрашивал о деталях. Совместные дела остались в прошлом, так зачем ему знать...

– Помочь советом старому партнеру?

Вик помедлил. И сказал:

– Я могу ухватиться за шанс и обеспечить близкого человека. Но рискнуть провалом предприятия. Или я могу работать за бесценок, обрекая того же человека на грустную и бедную судьбу. Как быть?

Йонатан выслушал это с неожиданно серьезным видом. Затянулся сигаретой.

– Знаешь. Один дедок в камере рассказал. У азиатов есть такой термин, который на английском Lineage. Как название некогда популярной MMORPG. Это называется «преемственность поколений». Это значит, что все, чем мы обладаем, есть сумма успехов наших предков.

– Фига ты философ, – Вик не мог скрыть удивления.

Йонатан отмахнулся:

– Еще он сказал, что в каждом поколении хотя бы один из десяти должен искать удачу, иначе род не будет успешным и вымрет. Как-то так. Кто ты – искатель удачи для своего рода, или тот, кто никогда не преуспеет? Тебе решать.

Последний, от кого Вик ожидал услышать что-то в этом духе, был Йонатан. Уличная мудрость, не иначе.

– Спасибо. Мне намного легче.

– Для того друзья и нужны. Слушай, у тебя прежний номер?

– Да... – работать с Йонатаном вновь ему не хотелось, но вдруг не будет иного выбора?

Пусть будет на связи.

– Буду иметь в виду. До встречи.

– Пока.

* * *

Вернувшись домой, Вик начал распаковку коробок. Свежекупленная мебель из Икеи, немногие привезенные с собой вещи.

К призу за четвертое место в виде коробки с VR-сетом прилагалась не только грамота, но и VIP-билеты на концерт какой-то бессмысленной К-POP звезды. Удалось толкнуть перекупщикам за сумму, которой хватило на мебель и оплату первого месяца. Придется где-то подрабатывать, чтобы оплачивать дальнейшую аренду.

Он подключил лампу к сети и включил.

Да, сделать предстоит немало.

После пятичасового сбора стола Вик наконец выпустил крутилку для болтов из покрытых шрамами и древесной пылью пальцев. Это была целая вечность боли и мук.

С момента, когда он проснулся утром и принял заказ из доставки, прошла по ощущениям целая вечность, но спать не хотелось.

Кто вообще берет себе такие никнеймы?...

Вик распаковал коробку с новым чайником, прошел на кухню, включив свет. Хозяин квартиры обеспечил хотя бы холодильник, и на том спасибо. Вилка от него была вынута из розетки и лежала на столе.

Надо было отмыть чайник перед использованием и проверить местную воду. Вик занялся этим, и, конечно же, вода из-под крана оказалась не питьевой. Придется распаковывать фильтр...

Пятнадцатью минутами позднее он сидел с кружкой дымящегося черного чая, глядя в окно. Свет был выключен.

Вик посмотрел на себя в старом немом зеркале над раковиной. Темные глаза с кругами под ними, запавшие щеки, и окрашенные в серый цвет волосы, казавшиеся в темном ночном свете синевато-серебряными.

Почти все дилеммы были решены. Он пойдет в игру, станет ассасином, будет фармить редкие вещи в соло, устроится на работу для компенсации оплаты жилья и забросит «обычный» гейминг. По крайней мере, на ближайшие полгода-год дела будут обстоять как-то так. Если не сможет заработать в игре – то увы. Пойдет жить обычную жизнь обычного человека.

Пора. Вик поставил пустую кружку на стол, стукнув днищем. Он встал.

Время сделать несколько квестов в ожидании обучения.

* * *

Возле многих дверей в городе висели желтые листочки. Вик подошел ближе к одному из них и прочитал:

«Есть работа: добыть 5 Прыгунов для Летнего Благодарения. Стучать в дверь.»

Тот самый квест. Вик хмыкнул и постучал дверной ручкой о стальные оковы двери. Ничего не произошло. Он подождал для приличия пару минут и подошел к соседнему дому. Тот же листок с тем же текстом. Постучал и тут.

Дверь открыла женщина средних лет.

– Вы по объявлению? – Вик кивнул. – Да, здравствуйте, мое имя Севера Инсина, – возле головы женщины появилось ее имя зеленого цвета. У игроков оно было золотым. – Да, я вешала это объявление. Обычно мы заказываем жирную птицу на ферме, так как она, знаете, не убегает, но сейчас столько Героев в городе... Никто бы не стал ловить Прыгунов сам, но всегда приятно иметь дешевую рабочую силу в виде молодых людей вроде вас, не правда ли? Это большое подспорье, большое подспорье. В общем, я хочу, чтобы вы принесли мне тушки пяти Прыгунов, такие зеленые зверьки на озере к югу отсюда, нам и на случай, если кому-то из соседей еще пригодится. Плачу 7 си.

Появилось уже привычное окно с предложением квеста.

– Согласен, – сказал Вик. Он глянул в угол экранов: до первого урока с девочкой-ассасином оставалось еще 10 часов.

– Отлично, я буду дома весь день. Также можно сдать соседям, если что. Они заплатят за меня. Удачи, – женщина помахала Вику и закрыла дверь.

Вик пошел к озеру уже привычной дорогой, внимательнее вглядываясь в надписи и флаги. Сколько же тут было гильдий и различных организаций! В-основном гильдии были торговыми и ремесленными, но встречались и другие конторы.

«Элитная обувь Амады Акуны». Вик осознал, что казалось таким странным в городе: средневековые всегда изображали крайне бедным, очень грязным, полным попрошаек, уличных воров и с жесткой кастовой системой. Тут же беднейшие и богатейшие одетые люди, встречающиеся на пути, не выглядели настолько же отлично друг от друга, как герцоги и крестьяне. Скорей, у богачей ткани были подороже, да одета пара-тройка драгоценностей, на этом все.

Никаких конвоев и карет, палаткинов и личной стражи. Выделялись разве что одетые в белое жрецы, чьи одежды производили впечатление чего-то невероятно дорогого, но они ходили без сопровождения. Люди перед ними почтительно расступались.

И вновь Вик был за пределами города, направляясь к уже знакомому озеру. Ветер сегодня был прохладнее, чем в прошлый игровой день. Вообще, стояло позднее лето. Такая пора года, когда днем еще жарко, но стоит солнцу уйти, и начинаешь ощущать близость осени. Трава еще зеленая, но нет-нет да пробьется где-то желтый колосок.

Предместья заканчивались, и вдали уже отчетливо виднелось озеро, на берегу которого скакали те самые Прыгуны, более известные игрокам, как Жирножопы. Вик размялся, приближаясь к воде. Предстояло выполнить работу.

* * *

На таймере, отмеряющем время до урока, осталось лишь 9 часов, когда Вик смог подойти к озеру близко достаточно, чтобы разглядеть свое отражение в воде. Первый случай, когда он смотрит на себя в игре, со времени создания персонажа. Аккуратный, худой, красивый молодой человек.

Раздался знакомый хрюкающий визг справа.

Вик повернулся в ту сторону. Прыгун несся в его сторону с угрожающей скоростью, убегая от игроков, оставшихся далеко и безнадежно позади. Чтож, пора перехватывать инициативу...

Он полуприсел, выставив руки вперед. Жирножоп перед ним почувал угрозу. Он застыл на месте после прыжка, оценивая противника. И рванул вперед.

Вик тянулся руками к Прыгуну, но в самый последний момент тот с истошным воплем переместил жир в задней части тела и прыгнул в сторону.

Вот это скорость! Вик вытянул ноги, пободно пружинам, и перехватил Прыгуна в воздухе.

Они оба двигались подобно молнии, но Вик оказался быстрее. Он уже освоился с координацией движений, и Прыгун был у него в руках, с потрясенным выражением на морде, неловко дергающийся, с открытой пастью.

Рядом раздался восхищенный свист.

– Вы это видели?

– Во дает.

– Смотри-смотри.

Игроки бросали все свои дела. Кажется, произошедшее серьезно всех впечатлило. Вик крепко зафиксировал Прыгуна в руке, тот уперся задними лапами в его кисти и сжался в комок.

– Один готов, – пробормотал Вик. И в этот момент Жирножоп посмотрел на него вполоборота. Его глаза были...

Вик вспомнил. Выражение глаз точь-в-точь напоминало аналогичное у известного в интернете персонажа Нагаторо.

Прыгун резко толкнул свой зад задними лапами в сторону своего пленителя, и одновременно мышцами придал жиру дополнительный импульс. Огромная задница сотрясла лицо будущего ассасина, коий, не выдержав удара, выпустил Жирножопу и упал на траву, оглушенный и поверженный его могуществом.

– Так и знал.

– Никто не может с первой попытки.

– А начало было обещающим.

Вик приходил в себя от дезориентации, глядя на солидно просевшую полоску хитпоинтов, пока игроки вокруг возвращались к своим делам. Над ним склонилось лицо некой девушки. Она сочувственно улыбнулась и произнесла:

– Вот почему их называют Затейники. Всегда находят метод креативно использовать свои зады. Они бодаются, виляют, могут даже пукнуть тебе в лицо. Этот квест не стоит выполнять в одиночестве, – она подала Вику руку, помогая встать.

– Благодарю, – ответил он неловко. Девушка произнесла, протянув руку в его сторону:

– Малое Исцеление.

Вика окружило белое сияние, более слабое, чем тогда на дороге.

– Я буду тут, поблизости, если еще пострадаешь, – произнесла девушка, – Пойду назад к своей группе. Но это был впечатляющий бросок, правда.

– Спасибо! – ответил Вик. В реальности его последний раз похвалила за что-то девушка лет этак пять назад.

На протяжении следующей пары часов будущий ассасин пытался попасть по Прыгунам своим мечом, борясь с плохой балансировкой клинка и собственной неуклюжестью. Конечно, он никогда не держал в руках холодное оружие, а противник был на редкость вертлявый, но это был хороший повод попрактиковаться.

Появилась надпись на экранах:

> Оценка навыка Одноручные Клинки: 2

Видимо, ролевая система тут основана на применении навыков, а не получении их из воздуха после набора опыта.

В какой-то момент, видя обманувшего воина-игрока Прыгуна, Вик увидел свой шанс. Нет маневра для разворота, попался, толстый!

Вик сделал выпад, и клинок прошел по всей длине тела. Жирножоп издал вопль, но улетел дальше, отблески солнца отражались на жирной, скачущей вверх-вниз заднице. Если бы это было в аниме, Вик бы убрал на этом месте клинок в ножны, повернувшись к зверю спиной, и спустя несколько секунд Прыгун распался бы на две части.

Это было не аниме. У животного осталось еще две трети хитпоинтов. Черт, этот клинок никуда не годится.

Нужно ловить руками.

* * *

Время шло, и Вик выжидал, не желая повторить свой глупый опыт. Прыгуны опасны не только до и во время, но даже после поимки.

Вик уже был готов, видя несущуюся в его сторону зеленоватую тень.

И вновь зверь сделал уже знакомый трюк с попыткой увернуться. Прием, который не сработал на будущем ассасине и в первый раз. Жертва была обречена: Вик схватил Жирножопа, зафиксировав все его четыре лапы и победно вознес трофей над головой...

– *Aure Sylra!* – раздался неземной голос неподалеку.

Все рвануло. Вик вновь рухнул на землю, оглушенный. Его волосы горели, и как только он осознал, что лежит на спине и горит, он принялся кататься по траве, сбивая пламя.

Потрясенный, он медленно поднялся на четвереньки. Перед ним валялся разорванный на две части обугленный труп Жирножопа. Сильно пахло подгоревшим шашлыком.

Вик посмотрел на свои руки. Покрываются слоем копоти.

– Извини, пожалуйста, мне так жаааааль! – громко и высоким тоном крикнул кто-то. Вик оглянулся, все еще не совсем в себе после произошедшего.

К нему бежал какой-то странный мальчик. Подросток? Нет, просто... Это был не человек. Какой-то эльф в подвернутых по колено брюках. При нем не было оружия, зато богато украшенные перчатки производили впечатление.

– Больно было? Я не рассчитал, что фаерболы такие мощные, и совсем не видел тебя, глаза только следили за Прыгуном, я...

– Чччччерт! – громко выкрикнул Вик. Кажется, этот эльф промазал заклинанием и разнес его добычу на части. На две, если быть более точным.

– Ничего-ничего, давай я помогу поймать тебе еще одного! – эльф махал руками, – Сажа и копоть скоро исчезнут сами, так как это магия!

Вик наконец встал и отряхнулся. Осмотрел мага перед ним.

– Ты тут какими судьбами, эльф?

Тот снова энергично жестикулировал руками.

– Ну тут такая история, меня наняли в самом конце беты, в общем...

– Понятно, – Вик отмахнулся от несущественных деталей. Бета-тестеры, конечно, были тут на особых условиях, хотя в-основном это были ограничения, – Что ты умеешь?

– Так, посмотрим... *Liary, Elaren...* Боюсь, из практически полезного для этого задания мало что. Могу заморозить или поджарить, но для этого квеста... – эльф виновато развел руками, – Еще немного телекинеза, но эти звери слишком сильные, чтобы существенно...

– Понятно, – Вик вновь устало отмахнулся. Время шло, оставалось всего 5 часов до урока. Надо было набрать пять тушек, а прогресс все еще был равен нулю, – Бафать умеешь? Усиливать других игроков.

– Ну... – юный эльф в подвернутых брюках неуверенно замялся, – Игроков пока нет, но я могу делать оружие огненным или ледяным, но, по идее, заклинание работает через руку и я выкинул стартовый кинжал...

– Возьми, – сказал Вик и подал эльфу своей горе-клинок, – Попробуй его поджечь и запустить, например, в то дерево.

– Ага, – сказал эльф и взялся за рукоять, – *Elas Sylra Enran!*

Меч покрылся пламенем, и эльф бросил его в дерево. Какое-то время огонь держался, но на полпути потух и ствол ударил уже холодный клинок.

– Ну... Вот, – только и сказал эльф.

– Погоди-ка, – Вик выглядел заинтересованным, – Тебе не кажется, что меч горел в воздухе, пока ты не опустил руки?

– Что? – эльф выглядел расстроенным и огорченным. Вик прочитал его ник: «Элас».

– Слушай, Элас. Если догадка верна, ты еще можешь пригодиться, – Вик подошел к дереву и поднял меч, – Направь руку в сторону меча и произнеси свое заклинание снова.

На лице Эласа показалось недопонимание, но он послушно произнес:

– *Elas Sylra Enran!*

Меч загорелся в руке у Вика. Он довольно усмехнулся, но тут же бросил клинок на землю: хитпоинты начали проседать еще сильнее. Оставалось уже в районе 40%.

– Система: Пригласить игрока Элас, – сказал Вик. Эльф тут же принял приглашение. Вик поднял меч и сказал: – Еще раз.

На этот раз хитпоинты не падали! Очевидно, пока эльф направлял руку на его меч, тот продолжал гореть, а статус члена группы мешал магии эльфа наносить вред партнеру.

– Время разделаться с этими жирными тварями! – Вик был настроен серьезно.

– *Noogay!* – произнес за его спиной воодушевленный эльф, не опуская руку.

* * *

Охота шла прекрасно. Вик безупречно попадал по Жирножопам, порой вновь ловя восхищенные взгляды игроков неподалеку. Иногда огонь убивал сразу, иногда животные продолжали бежать с дебаффом горения, оставляя после себя запах жареного мяса, но падали замертво после нескольких метров. Магический огонь оказался чертовски сильной штукой.

– Малое Исцеление, – произнес уже знакомый голос девушки, и хитпоинты Вика восстановились. Он засовывал в инвентарь уже четверного Прыгуна, – Вижу, охота идет успешно, мальчишки? У вас тут вкусно пахнет, как насчет угостить девушку мяском? У меня есть яблоки, можем запечь вместе!

Вик посмотрел на нее. Та самая девушка, что подала ему руку и исцелила парой часов ранее.

– Моя группа распалась, а мне нужно всего два Прыгуна, не откажете в группе?...

Вик посмотрел на эльфа. Тот кивнул.

И вот они уже сидят у костра вместе, пожертвовав одним Жирножопом на перекус. Аромат яблок и жирного мяса стоял божественный.

– А потом мы вошли в пещеру, и Эдгар сказал... – эльф и жрица легко нашли общий язык и что-то обсуждали вдвоем, пока Вик думал о переезде и планах, пропуская бессмысленные истории между ушей.

– А кем хотите стать вы, прекрасный акробат? – спросила девушка, глядя на Вика.

– А? – спросил он, подняв глаза от костра.

– Какой путь выберете в этом мире? – она улыбалась, – Как видите, я – жрица, а Элас – атакующий маг.

– Я буду ассасином, – Уверенно ответил Вик. Теперь разговор казался ему более близким.

– Ассасин-кун, – произнесла жрица и нежно улыбнулась, – Наш походный обед уже готов.

Мясо Прыгуна с яблоками выглядело и пахло восхитительно. Вокруг, кстати, тоже были костры: другие игроки перехватили инициативу и решили перекусить тяжело добытым мясом.

Вик вспомнил, как хотел попробовать яблоки в самом начале, но забыл, вовлеченный в перебранку игроков.

Восхитительно пахнувший дымом костра кусок мяса был прямо перед ним.

Ничего удивительного, что жители города охотно платили за такой деликатес.

Вик откусил.

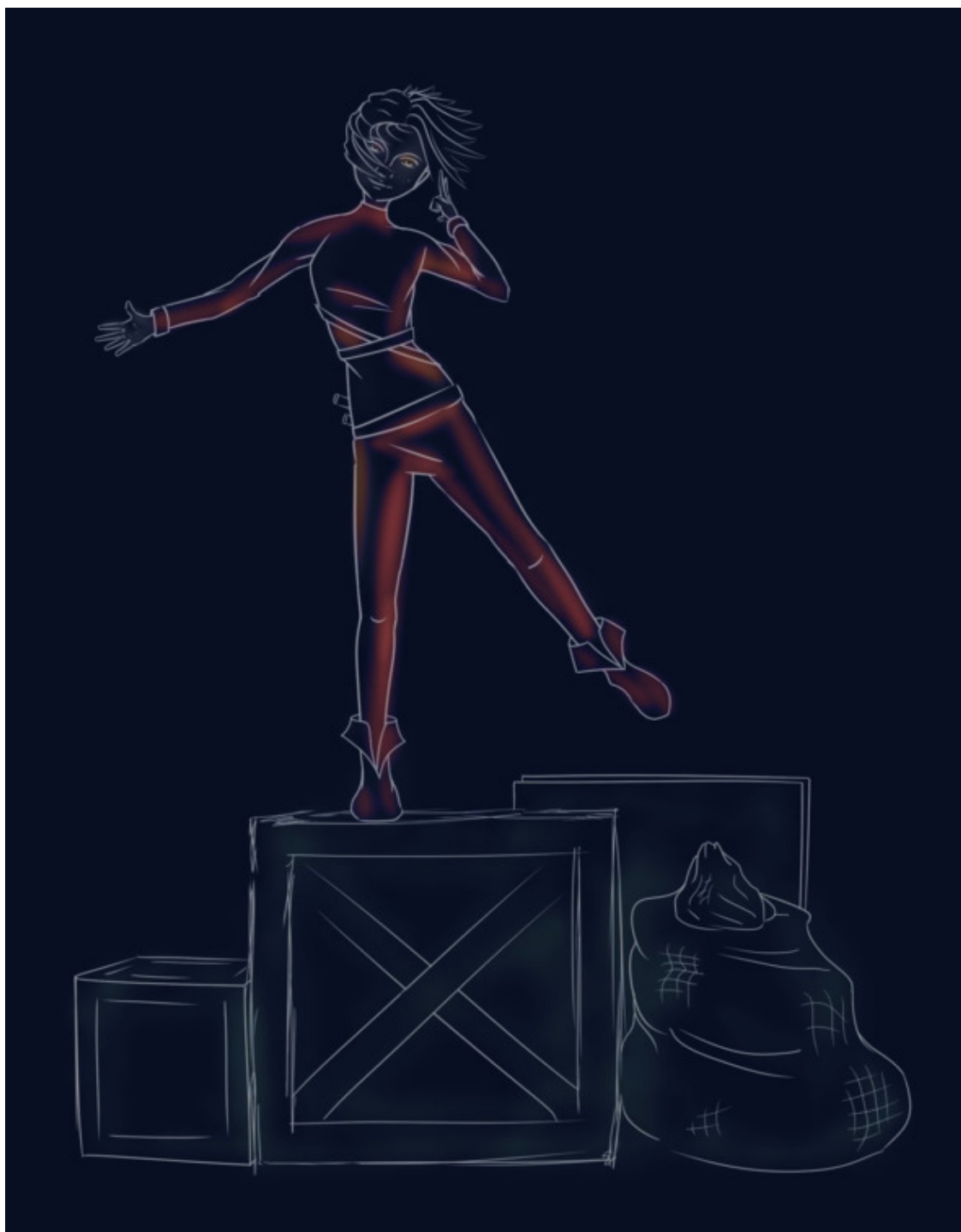
Вкуснейшее барбекю, которое он ел в своей жизни, всплыло в его памяти. Да, игра ведь не может изобразить вкус, который он никогда не пробовал, поэтому было подобрано наиболее соответствующее впечатление: барбекю свинины на углях.

Сложно поверить, что этой еды на самом деле не существовало...

Вскоре квест на Прыгунов-Жирножопов был выполнен у всех троих, и настала пора прощаться. Оставалось всего два часа до урока ассасинства, и Вик помахал рукой.

– Я буду следить за вашей карьерой, Ассасин-кун, – с улыбкой сказала напоследок жрица, – Вы выглядите многообещающе...









Глава 3. Первый Урок

Придя по указанному адресу, Вик обнаружил там полупустой склад на открытом воздухе, где лежали какие-то старые ящики, мешки и веревки. Между ними сидели или стояли игроки, и каждый занимал максимально неприметное место. Да, сложно было перепутать будущих ассасинов с другими классами: если так подумать, ассасинами хотели стать сплошь мутные типы и асоциальные интроверты.

Вик попытался попытался подыскать себе укромный уголок сам, но не справился: все такие места были уже заняты.

Сложно было пересчитать сразу, но на маленьком пространстве собралось человек пятьдесят. Знакомиться с кем-либо сейчас желания не было, и Вик уселся на ящик, застыв неподвижно.

Время на таймере подходило к концу, когда головы игроков начали поворачиваться. Вик оторвал взгляд от земли и посмотрел вместе со всеми: ко складу подходила знакомая девочка с парой спутников по обе стороны.

Она приближалась с полусотне мужчин с решимостью и открытостью, заставляющими чувствовать себя дискомфортно каждого из них. Вик поймал себя на том, что не хотел бы здороваться первым в такой ситуации.

Та самая вчерашняя знакомая. Девочка-ассасин пришла провести свой первый урок.

В совершеннейшей тишине она вошла на склад, встала на ящики в самом центре, улыбнулась и, картинно балансируя на одной ноге, произнесла:

– Здравствуйте!

Сюрреальный облик происходящего дополнял ее ник возле головы: «Пироженка с Говядиной».

* * *

Девочка, казалась, имела природную харизму лидера. Складывалось впечатление, что с тобой говорит некий важный человек, который сыграет большую роль в твоей судьбе; а может, так воспринималось чувство зловещей долины в ребенке с разумом взрослого. Но слова ее были простыми:

– Первое: у ассасинов нет инвиза. Есть камуфляж, но будет нескоро и это не полная невидимость.

Вокруг послышались возгласы разочарования:

– Остой!

– Надо было стать воином.

– Какой смысл быть ассасином без инвиза? Я ливаю!

Если так подумать, за столько лет RPG-игр как формата развлечений все привыкли к идее ассасин – равно невидимость. Многим и в голову не пришло усомниться, что в Терра Дивайна будет так же.

Вик втайне надеялся, что инвиз будет. Ведь это и должно было обеспечить соло-фарм ценностей. В чем же сильная сторона ассасина тогда заключается?

Пироженка молча подождала, пока примерно треть разочаровавшихся игроков уйдет. Затем кивнула сама себе и продолжила:

– Второе: ассасины – все еще лучший класс для одиночек и для убийства других Героев, но придется включать мозги, а не полагаться на способности.

На этот раз ответом была тишина. Игроки собирались с мыслями.

– Третье: ассасинов не любят и редко берут в группы, как минимум пока что. Если вы рассчитываете на социальную игру, вам лучше уйти сейчас.

Спустя минуту на складе осталась лишь дюжина игроков, включая двоих, приведенных девочкой, видимо, тоже учеников. Все остальные решили что-то для себя и молча ушли. Пироженка с Говядиной неожиданно выглядела вполне довольной собой.

– Система: – произнесла она, после чего молча двигала губами. Да, ведь вся речь после этого слова заглушается для окружающих игроков и НПС.

> Принять Коннект от игрока Пироженка с Говядиной?

Вик принял. Звуки окружающего города стали тише, и голос Пироженки от этого казался куда яснее и громче:

– Рада видеть вас со мной на обучающем курсе по убийству людей! Со мной вы научитесь основам игры Терра Дивайна с точки зрения ассасина, получите ответы на свои вопросы, мы вместе найдем классовых тренеров и разберемся с нюансами. Всегда лучше делиться информацией, чем быть одиночкой!

Звучало, как не очень впечатляющее, но вполне уверенное начало.

* * *

Пару минут спустя игроки уже сидели полукругом перед девочкой на ящиках. Она подождала, пока все устроятся поудобнее, и продолжила:

– Как вы знаете, ассасины – мастера коротких легких клинков, скрытности, внезапного нападения и точечного устранения целей, – раздался одобрительный гул, – Мы полагаемся на скорость и реакцию больше, чем на броню и способности. Все это находит свое отражение в уникальном игровом процессе Героя-ассасина. Но есть и существенные отличия от ассасинов в фэнтези.

Вик почувствовал огромный интерес во время грамотно выдержанной паузы перед продолжением. Пироженка умела создавать саспенс!

– Первое: мы не нападаем друг на друга. Ассасин ассасину друг, союзник и поделщик. Нас мало, нас не любят, мы нуждаемся в информации для продвижения.

Звучит логично, хотя Вик представлял себе ассасинов больше параноиками андеграундного мира...

– Второе: мы не ворует. Да, никакого карманного воровства и так далее, если это не цель квеста.

– А это-то почему? – раздался удивленно-разочарованный возглас одного из учеников. Пироженка виновато развела руками:

– Ассасины должны ассоциироваться с кинжалом у глотки и страхом смерти, а не срезанным кошельком и пропавшими бусами. Воровство тут тоже есть как механика, но не удивляйтесь, если тренера откажут вас обучать и ваша репутация погубит прогресс. Универсальное правило такое: хочешь какую-то вещь – сними ее с мертвого тела.

Брутально. Вик отчего-то начал проникаться уважением к своему учителю.

– На этом отличия, пожалуй, все, – Пироженка вновь выглядела легкомысленно. – Время объяснений!

И Пироженка начала рассказывать. Про игровые механики, способы заработка, взаимодействия между классами. Оказывается, мир Терра Дивайна намного ближе к реальному, чем игровому. Что тут есть реальная экономика, и чтобы дать деньги, НПС и организации сперва должны их заработать. Что инфляция влияет на стоимость товаров и ценность валют. Что большая часть урона в бою проистекает из точности наносимых ударов, а не абстрактных характеристик. Что игроки развиваются сами, а система лишь оценивает их навыки для трекинга статистики и ограничений на экипировку. Ловкость, сила и прочее зависели от действий самого человека, а не добавлялись за абстрактную экспу.

Вик поднял руку:

– А зачем нужны очки опыта? Я получал их за квесты.

– Хороший вопрос! – ответила Пироженка. – Тут действительно есть очки опыта, которые репрезентуют ваш пройденный путь и ваши заслуги перед НПС и другими Героями. Для некоторых классов эта игровая механика более важна, для нас – менее. Например, паладины получают все свои способности только по достижении новых уровней. Что касается ассасинов, то в-основном получаемые уровни разблокируют у тренеров навыки, а также дают прибавку к хитпоинтам. Но есть и сверхспособности, для получения коих нужно попотеть, хотя обычно мы используем старые добрые мечи, ножи и кинжалы для достижения результата.

Ага. Выходит, очки опыта повышают уровень, который открывает возможность научиться тем или иным навыкам, но сам по себе ни на что не влияет, кроме здоровья и сопротивлений.

– Вообще, уровни и прочее – это еще и оценка вас как индивида. Например, хитпоинты являются в первую очередь репрезентацией. Никто не наносит фиксированное количество урона. Давайте на примере. Кто хочет быть добровольцем?

Пироженка в пару движений вызвала в руке деревянную вилку. Кажется, она вообще не использовала интерфейс инвентаря для этого. Любопытно.

Какой-то игрок справа поднял руку. Вик прочитал синий ник: Абстерго.

– Встань, пожалуйста, вот сюда, – Пироженка спрыгнула с ящиков и встала напротив. Ассасины заинтересованно наблюдали. Абстерго встал в указанное место.

– Так?

– Да. Лови, – Пироженка кинула ему деревянную вилку, – Брось эту вилку в меня со всей силы.

Абстерго хмыкнул и запустил вилкой. Та отскочила от туловища Пироженки. Шкала хитпоинтов едва видимо просела. Цифр не было, но урон явно был фракцией процента.

– Как видите, деревянной вилкой меня не убить, – почему-то игроки засмеялись, как будто Пироженка сказала шутку, – Однако же, – она подняла вилку с земли, прицелилась, прикрыв один глаз, и бросила вилку назад в Абстерго.

Вилка попала в то же место на туловище игрока, но в этот раз при попадании раздался смачный треск. Вилка застряла, пульсируя в теле, перед тем, как отвалиться и упасть. Движение на шкале хитпоинтов притянуло взгляд, и все изумленно наблюдали, как здоровье просело процентов на 30!

Восторженные звуки и ропот пронеслись по складу. Просадить игрока на треть деревянной вилкой? Это вообще возможно?!

– А ведь я точно так же, как и многие из вас, первого уровня, – просто сказала Пироженка. – Начала звать игроков на урок сразу после входа в игру. Даже не делала квест на Прыгунов.

Вот теперь началось настоящее обучение!

Посыпались сбивчивые вопросы вразнобой. Пироженка помахала руками, успокаивая свой класс:

– Тише, тише, все обязательно объясню! Есть углы атаки, уязвимые места на теле, модификаторы ускорения, вам все это предстоит изучить. К тому же, нужен элементарный мышечный навык бросания, все это приходит с опытом. Я тренировалась бросать ножи весь бета-тест, не думайте, что вы сейчас возьмете оружие и сразу достигнете успеха...

Игроки немного успокоились, и откуда-то из дальнего конца склада раздался вопрос:

– А что конкретно получают бета-тестеры? Какие преимущества?

Повисла тишина. Всем хотелось знать ответ на этот вопрос. О бета-тестерах было известно немного, на самом деле. Пироженка села на ящики и развела руками:

– Ну, в-основном это ограничения. Мы не можем создавать гильдии или занимать руководящие посты ближайšie пять лет. К тому же, когда мы играли, это было пару сотен лет назад, с тех пор тут все поменялось. Никто не предупредил, что эпоха сменится, хотя, говорят,

альфа-тестеры застали времена Первого Прощения, можно было и догадаться... Мы работали за зарплату, конечно, подписали соглашения и так далее, но я вам честно скажу: мы знаем немногим больше, чем вы. Тестировали оборудование, регулярно обследовались у врачей, как тело это дело переносит, мозг и все остальное. Игра сама создает сюжет и квесты, даже вселенная – работа полуразумных Ядер, а не человеческое творение. Люди задали какие-то базовые паттерны, но никто тут не управляет ничем. Разве что добавляют иногда мобов при ивентах, но это только вдали от городов и НПС... Так что у нас нет какой-либо инсайдерской информации, и мы не добились большого прогресса. Про альфа-тестеров не спрашивайте, им запрещено сообщать свой статус, так что я о них ничего не знаю.

Вот как. Вик не знал и половину из этого, хотя читал все пресс-релизы. Ну да, журналистов гораздо больше интересовало, в каких цветах будут доступны шлемы, нежели всякая «ерунда» вроде самостоятельно генерируемого мира. Итого он не знал даже такой базовой информации, зато был в курсе премиум-раскрасок и специальных наборов с автографами звезд, которые обещались в будущем...

– В-общем, я могу научить вас механике игры и что мы освоили сами. Начиная со второго урока стоимость будет так называемого «туишна» будет 10000 си. Заплатите, когда будете готовы. Это примерная стоимость маленького дома на окраине города, добудете со временем. У нас тут все на репутации, если хором скажете, что я не заработала этих денег, вас никто не осудит. Но думаю, что это хорошая оплата за честный учительский труд.

Чтож, вполне сопоставимо цене образования в реальном мире. Никто не выглядел возмущенным.

– А что за си? – спросил один из игроков, – Подробнее, у меня тут штук 10 других монеток...

– О, вот это интересный вопрос! Хотя и не ассасинский, – Пироженка оживилась, – У людей тут – эта страна называется Даусс, или же Трес Дауса – в ходу несколько валют. Вот эта монетка, – Пироженка опять сделала какие-то жесты руками, в результате чего у нее в руке появилась знакомая маленькая монета, – называется «си». Монета крестьян и церкви. Все то, что производят простые люди своим трудом. Дальше начинаются... Сложности.

– Вот такая монетка, – Пироженка извлекла из воздуха другую, очень грубо сделанную на вид; на этот раз внутрь стороны монеты был вписан квадрат, и уже внутри него – знакомый символ из трех листьев. Но не цветной – монета была грубо вырезана из материала, похожего на кость, – называется «году», игроки обозвали ее ги. Она также известна, как гильдейская или ремесленная. Она была в ходу, когда всем заправляли гильдии и торговля.

– Стоп, так это устаревшая? А я думал...

– Они еще в ходу, – успокоила игрока Пироженка, – но это... Сложно. Просто не пытайтесь использовать ее в «нормальной» лавке. Третьей монеты у меня нет, может кто-нибудь показать? С треугольником.

Один из игроков вызвал инвентарь голосовой командой и протянул на всеобщее обозрение монету. Тоже с символом, но на сей раз со вписанным треугольником вместо квадрата.

– Она называется Лат'иа, или же просто лат. Монета первых монетных дворов, позже – церкви. Она была в ходу большую часть истории Трес Дауса, и вам встретится немало таких. Собственно, их использовали в мои бета-времена... Берегите «устаревшие» монетки, они вам пригодятся. Скоро сами поймете.

Вик уже хотел было задать вопрос, но его опередил Абстерго, сменивший тему:

– А что за штука со временем? – сразу по окончании речи Пироженки спросил один из игроков, – Почему таймеры?

– А. – Девочка-ассасин закинула ногу на ногу, покивав головой, – Понимаю, важная информация. Тут есть два момента. Первый – у нас есть 24 часовых пояса и около пяти общепринятых систем согласования времени. Например, по Гринвичу. Вот только внутри Терра

Дивайна время идет в среднем в 2,37 быстрее реального мира. А еще есть календарь, где количество дней в месяце каждый раз разное. Представляете, каким адом было бы согласование гильдейского рейда? А так вы можете просто назначить удобное себе время, а игроки будут видеть, сколько осталось. Скачайте приложение игры, кстати, очень удобно, там все ваши уведомления доступны для отслеживания в реале. И дату увидите, и все вот это вот. Гильдия Некачественных Продуктов поддержала нововведение с уведомлениями всем составом. Поверьте, раньше было хуже!

– Второй момент интереснее: время в игре идет немного по-разному в разных местах. Это сложно объяснить, как будто скорость восприятия игроков немного меняет течение времени в разных регионах, что ли. Обычно это незаметно, но на больших дистанциях влияет. Этот мир как-то использует наши мозги для поддержания существования, подробностей не знаю.

Еще одна интересная деталь, на которую было плевать журналистам и блогерам.

* * *

Пироженка потянулась.

– Думаю, пора уже заканчивать с первым уроком. У кого-нибудь есть вопросы? Могу ответить на несколько.

Мгновенно посыпался шквал вопросов. Игроки хотели знать обо всем. Иерархия общества вокруг них, прокачка, советы на первое время...

– Так, стоп, хватит, не нарушайте себе иммерсивность! – строго сказала Пироженка. – Это же приключение, погружайтесь сами, открытия – важная часть прогресса! Из всех этих вопросов ни один не касается ассасинства. Может, у вас найдется какой-нибудь вопрос по теме?

Повисла тишина. Действительно, мир переполнял своей необычностью, и в голову не лезли вопросы по классу. Кроме одного. И Вик его задал:

– А почему не любят ассасинов?

Вопрос повис в воздухе. Затем другие игроки одобрительно загудели:

– Да, почему?

– Это же просто класс.

– Мы же не трогаем «обычных» игроков!

– Действительно, ответь, Пироженка!

Вопрос попал в цель. Все хотели это знать.

– Знаете... – Пироженка приняла задумчивый вид, опуская руки, – Когда одеваешь скрывающий капюшон, лицо под ним затемняется магией. Только глаза светятся, светло-желтым у ассасинов и белым у всех остальных. И во времена беты какой-то псих обнаружил, что если убить 700 игроков или НПС и ты ассасин, глаза начинают перманентно светиться красным светом. Это был такой уникальный крутой эффект, что все съехали с катушек.

Пироженка устала в пространство перед собой, вспоминая прошлое. Повисла тишина; склад вообще-то был отдаленным, и прохожих или рабочих не было. Кроме какого-то мужчины на другом конце улицы, который прислонился к стене дома, глядя в их направлении.

– Тысячи НПС погибли, людей убивали на входе в игру, резня стояла страшная. Это был первый и единственный случай, когда ядро сервера инициировало откат из бэкапа, хотя официальной позицией компании было «никаких манипуляций извне». Игра просто сделала это сама, единоразово. НПС вернулись к жизни. Больше таких исключений не делалось никогда, и игроки поняли намек. Убийства прекратились, а класс переименовали. Раньше мы назывались «убийцы» из-за нашей специализации – убийство других Героев. Теперь это ассоциировалось с конкретными событиями.

Слушатели молча внимали этой истории. Пироженку никто не перебивал.

– За голову психа, с которого все это началось, игроки назначили огромную награду, и все крупные гильдии обещали убивать его на месте при первой возможности. Не знаю, кто

это, но я бы на его месте воспользовалась сменой внешности на релизе, ха-ха, – Вик посмотрел на Пироженку. Минутку-ка...

– Не знаю, вырезали ли эту фишку с красными глазами сейчас, думаю, что да. Во всяком случае, класс переименовали. Но осадочек остался. Никто не хочет принимать в группу ассасинов, у нас дурная репутация. Вот такая история.

Будущие ассасины молча переваривали информацию.

– Так или иначе, вам решать, будете ли вы идти путем ассасина. Моя задача – предложить. Следующая встреча – через день реального времени. Система: поделиться уведомлением номер 4.

Так закончился первый урок девочки-ассасина.



Глава 4. Враг

- Нужны все!
- Час туда/обратно, кроме ассасинов...
- Два паладина и го!

Сотни игроков собрались в подземном помещении. Потолок светился, создавая иллюзию неба; стены были покрыты барельефом. Какая бы цивилизация не создала это место, она имела мало общего с земными.

Вик слушал выкрики, пытаясь найти группу для себя. К сожалению, ассасины были не востребованы в принципе.

Сам по себе класс был, очевидно, не PvE-ориентированным. К тому же, бета-тестеры по старой привычке еще долго будут напоминать всем, что иметь дела с ассасинами – плохо. Вот только новые игроки вряд ли будут так придирчивы, особенно не зная предыстории.

- Нужен хилер или саппорт...
- Любого Лучника...

Всего в группу можно было нанять пять человек, дальше преимущества вроде равного разделения опыта исчезали и компания людей превращалась в рейд. Так что все набирали по пять.

Стандартно, в классических онлайн-играх прижилась система «танк» – «хилер» – наносители урона. Довольно глупая, если так подумать. Враги нападали на «танка», наиболее тяжело бронированного и защищенного воина, и позволяли убивать себя всем остальным, пока хилер неторопливо лечил эту партию в реальном времени. То были условности компьютеров былых времен и примитивного искусственного интеллекта. Даже в настольных играх, выходявших куда ранее, такого не было.

Игроки Терра Дивайна быстро смекнули, что от «танков» тут толку особо нет, и «хилеры» не так уж и обязательны, особенно когда можно попросить любого проходящего мимо жреца тебя подлечить за монетку-другую.

- Нужен боец, э... Кто-нибудь.

Вик наконец решился:

- Меня возьмете? Собираюсь стать ассасином, но пока только начал...

– Ассасином? – стоящий перед ним воин (ник «Розарио») с двумя клинками, по одному на каждую руку, цокнул языком, – Тут почему-то их не берут, но я тоже неопытный, не знаю расклады. Тебя хилить надо? У нас хила нет, так что...

– Не надо! – быстро ответил Вик, – Я хорошо уворачиваюсь от атак. Но с уроном тоже не все здорово.

– Как и у всех тут, – ответил воин, – У нас тут я, копейщик, Лучник и... Кого найдем. Я – лидер группы, идем просто так. Лут, экспа, что-нибудь. Если согласен, добро пожаловать.

Появилось диалоговое окно приглашения. Вик принял запрос и появились хитпоинты с никами всех остальных игроков.

- Нужен еще один кто угодно! – продолжил кричать лидер группы.

Вик посмотрел в сторону входа, где пометками на экранах указывались члены группы. Копейщик с ником Гап и Лучник Расти. Буквально через несколько секунд добавился новый игрок: Муфель. Вик посмотрел назад. К группе присоединился дварф, на вид явно не воин. Чтож, не ассасину тут привиредничать.

– Группа собрана, вперед! – громко крикнул Розарио. Вик обратил внимание, что Коннекта кинута не было. Все внутри ролеплея.

Два игрока у входа внимательно смотрели на новичков.

- Значит, без хила, – ровным голосом сказал Гап.

– Мы все равно ненадолго. Заценим обстановку, – ответил на это Лучник Расти. – Задрало ждаться.

Розарио кивнул.

– Господа, отбываем! – громко скомандовал он, и группа направилась вглубь подземелья.

* * *

Разветвленная система подземелья позволяла игрокам качаться, практически не пересекаясь друг с другом. Где-то вдали тут и там мелькал свет заклинаний, но поблизости никого не было.

А вот кто тут враги – это вопрос. У подземелья не было предыстории, названия или предназначения, это просто некий пережиток древней цивилизации; тем не менее, его кто-то охранял.

За очередным поворотом встретился скелет. Или то, что поначалу показалось скелетом; у этого существа определенно были две ноги и две руки, но «кости» были грубо вытесаны из камня, напоминающего мрамор.

Заметив группу героев, существо с клацающе-цокающим звуком шагом начало движение навстречу, как бы неуверенно. В руке его болталось нечто вроде неровного меча из того же материала, что и «кости».

Что-то было не так. Это не был просто моб. Медленно до Вика стало доходить: отсутствует любая информация на дисплеях.

– Почему я не вижу хитпоинтов? – спросил он.

– Недавно тут? – с кривой ухмылкой ответил ему лучник Расти, – У неживых врагов нет хитпоинтов.

– Хитпоинты ненастоящие, – прокомментировал Гап, готовя копьё к атаке. Враг медленно приближался, – Это репрезентация прогресса победы над врагом, за нее отвечает твой навык Оценка. Победа над живым врагом линейна, она имеет начало, прогресс и конец. Победа над неживыми существами нелинейна, ты можешь убить их мгновенно, а можешь до бесконечности бить по некритичным точкам. Кстати об этом: старайтесь выбить или уничтожить маленький шарик в солнечном сплетении, не тратьте время на остальное тело.

– Понял.

– Принято.

– Вперед!

Группа бросилась на скелета, и тот замахнулся своим оружием. Гап первым ткнул во врага своим копьём, но не попал в солнечное сплетение, и пика копьё застряла в ребрах существа. Расти долго целился и в итоге пустил одну стрелу точно в шарик, но та просто скользнула в сторону.

– Бесполезно, от моих стрел нет толку.

– Выглядит, как работа для воина. Разойдитесь! – Розарио вышел вперед, держа два клинка в каждой руке выставленными перед собой. Гап рывком выдернул копьё, и скелет немедленно напал. Левый клинок отразил атаку, правым Розарио рубанул плашмя, и правая рука скелета отвалилась, неподвижно упав на землю. Правда, другая его рука внезапно с силой толкнула блокирующее оружие, и оно вылетело у Розарио из рук, а сам он потерял равновесие и упал.

Нужно было что-то делать. Скелет замахнулся клинком, явно намереваясь одним ударом прикончить воина, и Вик выбежал вперед.

Используя импульс движения и массу тела, он отклонил стремящийся вниз клинок скелета, и тот воткнулся в землю. Враг двинул левым плечом, будто бы пытаясь схватить Вика, но позабыв, что руки уже нет.

Ассасин зашел врагу за спину и всадил клинок между нижних ребер, обхватив скелета руками за туловище. С силой он надавил на свой меч, и со скрежетом ребро поддалось. Что-то с силой ударило в тело противника, и Вик упал, а сверху на него посыпались кости.

> 20 очков опыта получено

Перед ним стоял дварф с молотом в руке. Видимо, он ударил точно по шарiku в солнечном сплетении, пока скелет был занят Виком за спиной.

Розарио медленно встал.

– Ну, я полагаю, сойдет за победу. Все целы?

Какое-то время игроки переваривали произошедшее, пока дварф и воин копались в останках существа.

– Одно замечание, так, на будущее, – Расти опять говорил со своей неприятной ухмылкой, – У механоидов одинаковое количество энергии, идущее из одного источника. Когда вы отрубаете им руку, вторая становится сильнее.

– Проклятье. Буду знать, – буркнул Розарио. Он поднял с земли тот самый шарик, – Первая добыча. Выглядит ценным.

Инцидент был исчерпан, и группа двинулась далее. Копейщик Гап тихо сказал:

– Мое копье было абсолютно бесполезным, как и клинок ассасина. И стрелы, и короткие мечи воина. Вначале я хотел сказать, что от ассасинов толку немного и что крафтера брать в отряд не стоит, но мы все тут весьма так себе.

– Зато крафтер пригодился, – заметил дварф оптимистичным тоном, – Видите, тут все имеют сильные и слабые стороны. Мы нужны друг другу.

– Да уж, – согласился Розарио, – С какой вы целью тут, о Герои? Что привело вас в этот мир?

Ах да. Социализация.

– Деньги, – после недолгого молчания ответил копейщик Гап, – Торговля предметами.

Вик решил поддержать разговор:

– Я тоже. Деньги нужны, – Гап внимательно посмотрел на него, будто что-то прикидывая.

– Пробриться в топ, – заметил Расти, доставая лук. Он увидел впереди нового монстра, – Быть в крутой гильдии. Я всегда в топе в ММО.

– Нравится видеть, – ответил дварф Муфель, – Я слепой...

– Вау!

– Ох...

– Ничего себе...

Даже лучник Расти был растерян и не знал, что сказать.

После неловкой паузы Гап спросил:

– Погоди... Но нам же нужно... – он явно подыскивал слова, чтобы не нарушить ролеплей, – Видеть инвентарь и тексты?... Имею в виду, ты видишь этот мир разумом, засчитано. Но мы все не можем видеть в нем текст напрямую.

Дварф улыбнулся, глядя на него:

– Да голос это зачитывает, голос. И управляю голосом. Настройки для людей с ограниченными возможностями.

– А... – ответил Гап... – Понятно...

Игрок из «тестовых групп», значит.

– Еще один впереди, готовьсь... – скомандовал Розарио...

* * *

Тук! Маленький белый шарик вылетел от удара и покатился по земле. Существо, похожее на скелета, рассыпалось на части. Лучник Расти потянулся за следующей стрелой.

> 20 очков опыта получено

– А без наконечников гораздо лучше! – удовлетворенно издал он.

Группа плелась позади. Расти прицелился и выпустил еще одну стрелу.

> 20 очков опыта получено

Где-то вдали еще один скелет-механоид разлетелся на части.

Это продолжалось уже некоторое время. Никто, кроме лучника, не успевал дойти до врага, поскольку тот просто разносил их с одного попадания. Редкие случаи, когда попадались существа с хитпойнтами, воспринимались, как повод размяться.

Расти проявлял какие-то сверхъестественные способности к обучению. Каждый раз, встретив нового врага, он молча наблюдал, вглядываясь в действия группы, анализируя взглядом происходящее, и на второе-третье столкновение безупречно выносил такого противника в соло.

– Знаете, – сказал он, целясь в нового моба с прищуренным глазом, – почему все всегда сосали у лучников?

> 20 очков опыта получено

– Не нужно восстанавливать здоровье, ждать восстановления способностей, чинить экипировку. Каждая атака – такая, какую мы выбираем. Под нужным нам углом и с безопасного расстояния. Нужным типом стрел в и выбранное нами время. Если вы спросите меня, все остальные классы – для лузеров, – он обернулся, встретившись взглядом с Виком, – Кроме ассасинов, убивать других Героев тоже весело, ха-ха. Но ближний бой – все равно отстой.

Группа подавленно промолчала. Копейщик Гап поравнялся с Виком и негромко произнес:

– Неприятно признавать, но этот мерзкий тип прав. Лучники всегда были очень конвексной историей.

– Конвексной? – ответил Вик вопросительно.

Гап кашлянул.

– А, конечно. Конвекс – это когда ты имеешь шанс выиграть большой куш, и при этом ничем не рискуешь. Остальные классы должны инвестировать – время, усилия, деньги на ремонт брони. Любой профи сразу скажет, что это однозначный win на длинной дистанции.

– Получается, лучники и правда лучшие? Для игры.

– Ну не скажи... – протянул Гап. – Типичная ошибка новичка – смотреть изнутри ситуации на ее преимущества и недостатки. Но будущее непредсказуемо, да и, как видишь, он слабо срабатывается с остальными. Плохой класс для групповой игры, как я могу судить.

– Это верно, – не мог не согласиться Вик.

Пейзаж сильно изменился со времени входа в подземелье. Потолок пещеры был где-то высоко вверху и светил светом, похожим на дневной, но почти без теней. Но еще более удивительным было тут и там наткнуться на руины заброшенных зданий, очень похожих на дома в городе, только эти были сделаны менее основательно и многие рассыпались в прах. Похоже, кто-то когда-то построил тут временный городок внутри подземелья. Может, это были шахтеры или другие Герои прошлых эпох – кто знает...

Место было очень домашним. Видимо, дело в освещении. Или в какой-то песне, которую напевал себе под нос дварф. Или в легком белом тумане от неких частичек в воздухе, который ограничивал видимость и напоминал о земном лете.

После тьмы в предыдущем подземелье это место казалось раем. Хотелось расслабиться и присесть куда-нибудь, устроив перерыв и говоря с другими о том, как играл на улице в детстве.

> 20 очков опыта получено

– Может, нам разделить уже? – подал голос Розарио.

Действительно, особого смысла держаться в группе уже не было: подземелье тут уже не являлось коридорным, это было огромное пространство, поддерживаемое колоннами.

Расти в кои-то веки промолчал. Гап показал Вику рукой жест, мол, двигаем в том направлении. Будущий ассасин кивнул, устав от текущего положения дел. Розарио с дварфом пошли в противоположную сторону.

Воин и ассасин шли на почтительном расстоянии друг от друга, сохраняя видимость в тумане. Остальные игроки, впрочем, виднелись сквозь него в виде отметок.

Группа тут не была в одиночестве: вдали периодически показывались другие игроки и тут же снова исчезали в тумане. Некоторые напевали одну и ту же песню.

Вик почему-то повторил несколько слов. Они были неразличимыми, просто звуки, как попытка повторить слова на языке, который не знаешь. Станным образом это звучало приемлемо.

Кто-то в тумане вдали подхватил, и вновь все затихло. Вик перестал петь, но слышал эту песню время от времени снова и снова.

Из-за груды кирпичей, некогда бывшей зданием, показался зверь. Моб с синей подписью «гриболюб». Вик поднял клинок.

Зверь завопил скрипящим голосом и угрожающе забил копытом. Вик не стал терять времени и бросился на него.

Похожий на нечто среднее между кабаном и тапиром моб поднял два угрожающе выглядящих клыка и побежал вперед.

В последний момент перед столкновением Вик прыгнул в сторону и дал животному пробежать мимо. Пролетев мимо человека, тот притормозил, разворачиваясь, но будущий ассасин не дал ему закончить: в два прыжка преодолев разделяющее их расстояние, Вик быстро ударил клинком трижды в те места и под тем углом, куда ранее Расти втыкал в таких мобов стрелы.

Под громкие хлопки и звуки хлюпанья хитпоинты животного испарились, и гриболюб рухнул на землю.

> 15 очков опыта получено

> Достигнут уровень 2

Отлично! Долгожданное первое повышение уровня. На экранах высветилась надпись:

> Доступно возможностей обучения: 1

Ах да, поиск тренеров. Надо будет спросить у Пироженки на этот счет.

Вик убрал тушу в инвентарь, вызвав его голосовой командой.

Ни одного попадания, можно продолжать путешествие. Вик пошел в сторону пометки копейщика-сопартийца.

> Игрок Розарио покидает группу. Игрок Расти становится лидером

Закономерно. Когда группа разделяется, обычно это начало конца. Показавшийся вдали Гап помахал рукой, подзывая Вика.

> Игрок Расти покидает группу. Игрок Гап становится лидером

> Принять приглашение дружбы игрока Гап?

– Принимаю, – произнес Вик.

> Игрок Гап добавлен в друзья

– Группа распадается, – сказал тот, когда они подошли наконец друг к другу, – нам бы не помешало объединиться на будущее. Тем, кто тут ради денег. Пересечемся завтра? Я ливаю уже.

– Согласен, – ответил Вик. У Гапа явно мозги работали, как надо. Может поделиться какой-нибудь полезной информацией.

– Назначай время, да разойдемся на сегодня.

Копейщик и ассасин обменялись напоминками, перебросились парой фраз и с негромким хлопком Гап вышел.

> Ваша группа была распущена

Вик пошел вперед уже один, напевая все ту же песенку.

* * *

Прошло какое-то время. Туман становился все менее плотным каждые несколько сотен метров.

Вик вызвал список друзей. Теперь он не был пуст... Минутку-ка: маг Элас, с которым вместе делали квест на Прыгунов, оказывается, успел кинуть заявку! Вик принял. Теперь у него целых два друга. Элас, правда, был оффлайн.

По ощущениям, вокруг стало куда больше игроков. Вместо руин города Вика теперь окружали только колонны подземелья с редкими мобами между ними

Песня, казалось, звучала отовсюду. Ее напевало большинство игроков. Коллективное бессознательное, не иначе. Она действительно звучала к месту, была ритмичной и приятной. Сотни голосов тихо напевали ее с разных сторон и на разном расстоянии, выходя из тумана и исчезая в нем.

> Пассивный эффект: Благословение Песни. Здоровье восстанавливается со скоростью 2% в секунду

Ничего себе! Игра каким-то образом проанализировала поведение игроков и вознаградила их за креативность. Или, может, начавший это пение знал об эффекте заранее и надеялся на него.

Впереди показался еще один гриболюб, и Вик приготовил клинок к атаке... Песня оборвалась. Послышались крики. И звериный рык, сквозь который слышалось эхо человеческого голоса.

Вик застыл. Раздались хлопки откуда-то впереди. Потом – чуть поближе. Звуки лязга, хлестания и разрывания на части. И снова – какое-то неестественное рычание.

Из тумана в сторону Вика выбежали игроки. Сперва их был десяток. Потом – еще два или три. И вот – лишь один после долгой паузы.

Игрок бежал навстречу, и был уже в десятке метров впереди. Вик стоял неподвижно и смотрел на него.

Под звуки ломающихся костей и хлюпанье его пронзил некий шип белого цвета, поднимая вверх. На какое-то время уже мертвый игрок застыл в воздухе, и с уже знакомым хлопком его тело исчезло. Его убили с одного удара! Вик подавил желание сглотнуть. Шип ушел назад в туман, и будущий ассасин понял, что нападавший был где-то снизу.

Плотные белесые частицы скрывали врага до этого момента. Но очертания начали прорисовываться. Вик увидел вытянутый череп с рогами, затем и все тело. Это был похожий на ящерицу скелет.

Существо бросилось вперед.

Вик все еще стоял неподвижно, анализируя противника. Впечатления – потом. Его мозг умел обрабатывать информацию отдельно от чувств – привычка киберспортсмена, ставящего мировые рекорды в Трекмании на скорости 600 км/час. Враг быстрый. Очень быстрый. Зверь пронесся мимо него, целясь в убегающих игроков.

Первый из них даже не успел обернуться. Метров пять покрыто одним прыжком, укус в туловище – игрок испарился. Ящер даже не остановил инерцию, замедлив столкновение с землей передними лапами, задняя часть тела полетела вперед и влево, хвост устремился вперед и пронзил какую-то девушку насквозь. Та закричала на долю секунды, прежде чем хлопок прервал ее вопль. Да, боль ведь подавляется не сразу и ослаблена не целиком...

Ящер приземлился уже на задние лапы хвостом вперед, инерция броска прекратилась. Задние ноги согнуты для будущего прыжка. Существо издало вопль и ударило землю передними лапами, как будто что-то злило его. И быстро прыгнуло.

Прыжок за прыжком, убитые игроки. Вик не шевелился, оценивая ситуацию краем глаза. Интересно, реагирует ли зверь на движения, или способен распознать противника визуально? Можно попытаться избежать схватки. Судя по всему, это единственный шанс.

Теперь было очевидно, что это не настоящий скелет, но по сравнению с теми гуманоидными этот был сделан мастерски и выглядел почти органическим. Почти. Только знакомый белый шарик располагался в солнечном сплетении.

Но вот не осталось никого. И ящер медленно повернулся к ассасину.

Взгляды встретились. Враг зашипел. Черта с два он реагирует только на движения! Ящер пробежал мимо в первый раз просто потому, что хотел убить как можно больше. Неподвижную цель он оставил на потом.

Один на один. Зверь сжался для броска.

Чертыхнувшись, Вик повернулся в его сторону и сменил стойку. Обратный хват на клинке – все равно бить лезвием бесполезно. Полусогнутые колени.

Ящер прыгнул вперед, и через пару метров продолжил бег, используя импульс.

Полторы секунды спустя он прыгнул второй раз, целясь пастью в ноги ассасина.

Вик сделал два быстрых шага влево – достаточно, чтобы тело противника пролетело мимо. Ящер приземлился на передние лапы, компенсируя инерцию, и попытался достать его хвостом.

Мимо! Было бесполезно бежать, и Вик просто перепрыгнул хвост. Существо все еще лежало спиной кверху, и неуклюжесть приземления нельзя было использовать для атаки. Два шага назад. На сей раз хвост был использован как контрвес для быстрого разворота тела и подготовки для новой атаки. Ящер прыгнул почти горизонтально вперед, и атаковал ноги Вика клыками и когтями. Челюсти схлапывались, но каждый раз ассасин убирал ногу вовремя. Нет возможности для ответа: пока зверь прижат к земле, он неуязвим. Нет возможности уйти – шаг за шагом длинные лапы покрывали расстояние, на которое удавалось отходить.

Наконец, существо впало в бешенство от неудачных попыток и бросилось к шее Вика. Чего-то такого он и ждал, мгновенно уйдя в сторону. Морда с полуоткрытым ртом внезапно развернулась в воздухе и челюсти щелкнули в том месте, где мгновение назад была шея: Вик едва не потерял равновесие, уходя от этого укуса.

Получается, ящер понимает концепцию ложного выпада! Аккуратно работая ногами, Вик отступал и менял угол туловища. Зверь резко развернулся, атакуя хвостом, как хлыстом. Вик успел присесть вовремя, но шип на конце хвоста внезапно дернулся назад и вновь ужалил на огромной скорости.

Ассасин отпрыгнул, шип пролетел прямо между ног, прежде чем вернуться назад. Обоим нужно было восстановить равновесие, но ящер не терял времени даром: каждым движением, каждым поворотом он нападал.

Когти на передних и задних лапах, хвост и шип на его конце, зубы – враг явно умел атаковать почти каждой частью тела!

Еще один разворот, нападение. Ложное движение, двойная атака с поворотом хвоста в воздухе. Когти бьют по ступням, челюсти целят в колени. Вик отодвигал ноги каждый раз – большое открытое пространство позволяло это делать. Три ложных атаки, две реальных. Пять ложных, один укус в шею – мимо.

Ложные атаки, реальные. Хвост будто обрел разум и действовал сам по себе, отвечая на каждый уворот увеличением скорости.

Зверь бросился вперед, вложившись в один резкий выпад – хвост прошел под ногами ассасина, успевшего прыгнуть в последний момент, и тот наконец нанес удар, опуская клинок вертикально вниз. Бесполезно, не отрезать, просто не хватит силы разделить позвонки!

Вик отступил на пару шагов назад, пользуясь временем на разворот тела противника. У него есть лишь секунда. Или две.

– Кто ты?

Вопрос прозвучал прямо в воздухе. Как будто кто-то произнес его прямо перед Виком. На секунду показалось, что он увидел похожее на человека существо без лица. Что за...

Ящер снова бросился вперед, и не было времени на размышления. Силы покидали ассасина. Хоть тело и не было реальным, никто не мог выдерживать такую концентрацию долго. Хищник зарычал, атакуя когтями, лапами, хвостом в исступлении и слепой ярости.

Вик уворачивался от жестких остервенелых ударов, выдыхаясь с каждой секундой.

Было не до своих мыслей. Чем бы они ни были.

Зверь начал действовать уверенно. Он прощупал ассасина, и выпады были все ближе.

Ящер выставил вперед лапу с когтями, почти зацепив подбородок отшатнувшегося Вика. И резко опустил вниз.

Коготь скользнул по руке, зацепившись за эфес меча. И с силой выдернул его из рук ассасина.

Клинок полетел прямо в пасть зверя, и, кляцнув челюстями, тот перекусил оружие.

Проклятье!

Наступила секунда тишины. Разломанное на две части лезвие и рукоять провалились сквозь нижнюю челюсть скелета.

Зверь покачнулся из стороны в сторону, будто издевательски. Поскрежетал челюстью, отчего показалось, что он ухмыляется. И бросился вперед.

Секунда – все, что было нужно Вика на принятие решения. Он с силой бросил свое тело в сторону. Ящер пролетел мимо, с силой врезавшись в него в полете. Ассасин рухнул на землю, пока его враг неподалеку тормозил лапами и когтями.

Вик из последних сил привстал и сделал два маленьких шага. По направлению к тому, что осталось от клинка.

Зверь наконец развернулся в сторону ассасина. Полуприсел для прыжка.

Вик, нагнувшись, аккуратно взял рукоять кинжала пальцами. Распрямляясь, он наблюдал, как зверь несется прямо на него.

Без риска нет и награды. Ассасины – не лучники, и никто не говорил, что будет легко.

Вик сделал шаг навстречу, присел и выставил руку перед собой.

Боль пронзила тело, хитпойнты просели наполовину от падения на спину, ребра существа нависли над ним. Лапы приземлились на землю, образуя вокруг Вика клетку. Он был в ловушке, а ящер мотал мордой, пытаясь понять, что произошло.

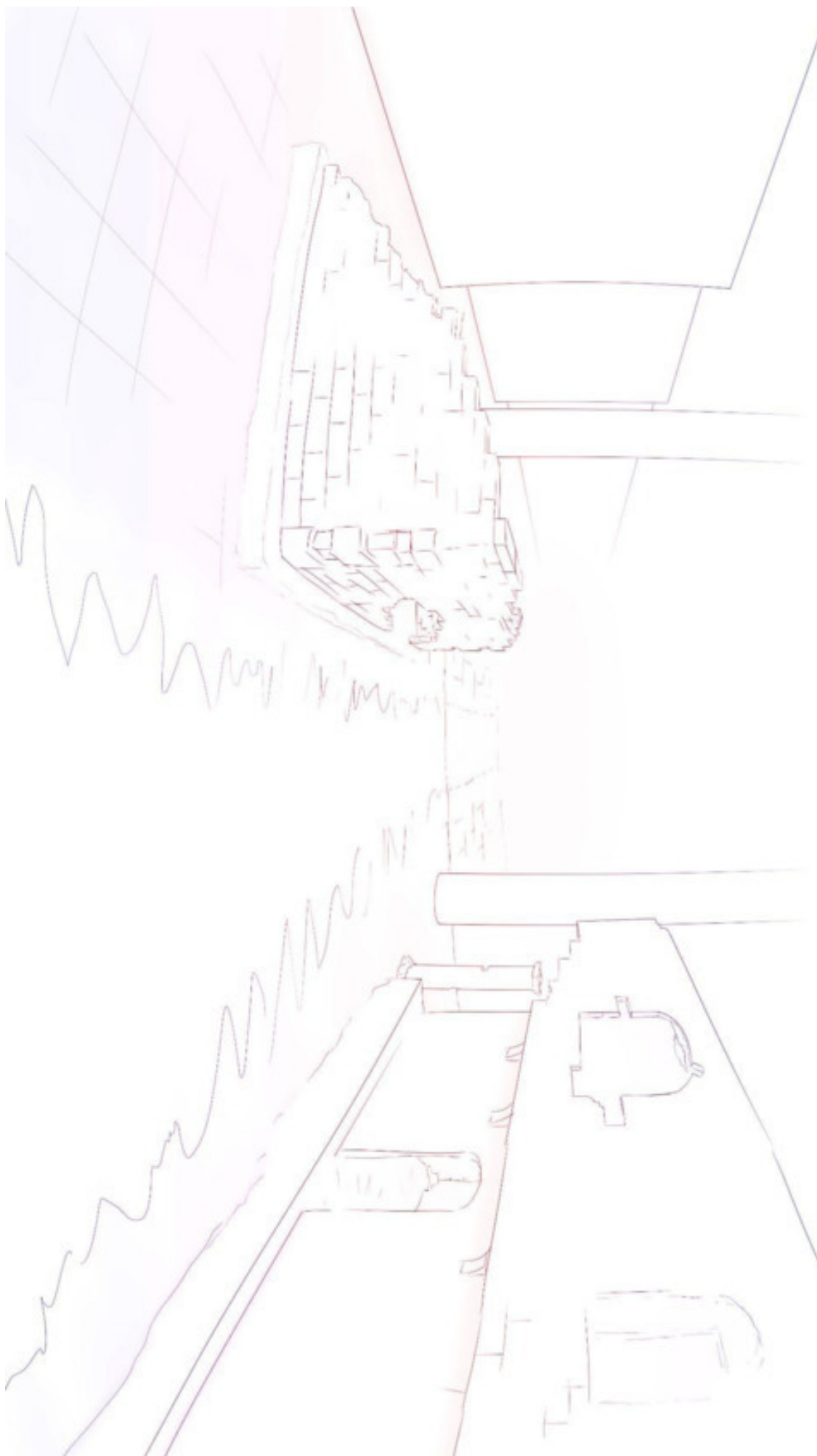
Вик ухватил ребра существа и со всей силы ударил по шару в солнечном сплетении рукоятью кинжала. И еще раз. Еще. Лапы задвигались, и зверь подпрыгнул, поднимаясь вместе с телом бывшего по нему ассасина.

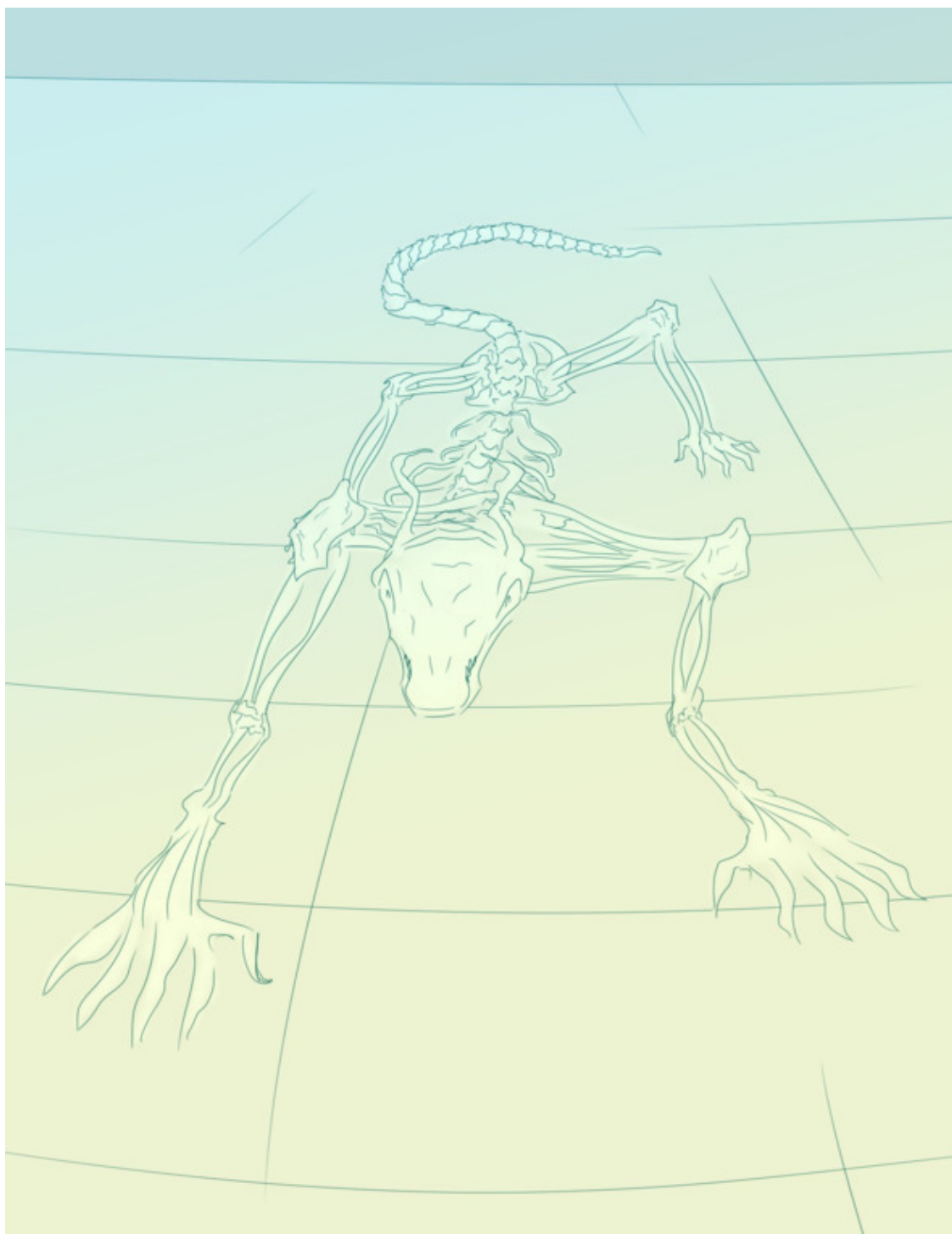
С хрустом и скрипом ребер шарик вылетел из гнезда, наконец поддавшись ударам.

> 48 820 очков опыта получено

> Достигнут уровень 15

Кости разлетались во все стороны, вновь открывая яркий свет.







Глава 5. Арканист

> Доступно возможностей обучения: 2

> Классовые навыки к получению: 1

> Максимальное здоровье увеличено

> Расовое сопротивление магии увеличено

Надписи продолжали появляться одна за другой. Вик лежал на спине неподвижно, уставившись в «небо» пещеры. Он был морально измотан после закончившегося секунды назад боя.

Непонятно, что это за возможности обучения, если есть классовые навыки... Жадность взяла верх над усталостью, и ассасин пополз к лежащему на земле шарик, оставшемуся от скелета-ящера. Еще один метр... Еще чуть-чуть...

> Вариантов классового навыка: 3

> Необходим выбор Класса и Пути

Вик наконец дотянулся до шарика и сжал его в ладони, снова расслабленно ложась на спину. Путь? Что-то вроде подкласса? Профессии? Он уставился на надпись, выделенную синим шрифтом.

Всплыла подсказка. Гиперссылка, значит...

«Путь Класса: направление развития Класса с усилением одних сторон и ослаблением других путем выбора Учителя соответствующей ветки навыков. Можно выбирать основной Путь на 10 уровне и Вторичный – на 50. Пути Классов:»

Ниже был представлен список основных классов, как-то паладины и маги.

Он неподвижно уставился на синюю ссылку «Ассасины». Сработало, появилось выпадающее окно:

«Специализации Ассасинов: Антимаг, Тень, Смерть.

*: специализируется на убийстве магов и жрецов всех видов. Отражает магические атаки в атакующих, нейтрализует лечение, скрывается от магических видов обнаружения, анализа и проверки. Средняя защита от других классов. **Антимаг***

*: специализируется на скрытности, камуфляже, внезапных атаках и разведке. Слабая защита вынуждает полагаться на скорость и реакцию. Эффективность Тени зависит от навыков и обстоятельств. **Тень***

*: использует иллюзии и ловкость в открытом бою, специализируется на парировании и смене ведущей руки. Хорошо защищен против всех классов, малоэффективен в засадах и разведке.» **Смерть***

Чтож... Вик свернул все окна, сложив пальцы жестом, коему научился в tutorialе.

Совершенно точно, на обозримое будущее его выбор – Тень. Антимаг кажется очень хорошим поводом устроиться в гильдию – несомненно, войны между игроками рано или поздно начнутся, и кому-то надо будет убивать хилеров; наверняка примут и ассасина. Смерть выглядит, как разновидность воина, просто с несколькими дополнительными шагами.

Наверняка большинство ассасинов также выберет Тень. Люди, которые идут этой тропой, имеют совершенно однозначные черты характера.

Со вздохом Вик все-таки встал. Технически, его тело не было уставшим; но даже во сне после долгого бегства от чего-либо ощущаешь усталость. Видимо, самовнушение.

– Кто ты, кто ты, – пробормотал он себе под нос. – Кто ТЫ?!

Пора было двигать к выходу.

* * *

– Нужны воины!

– Идем за батарейками! Еще два человека!

– Хилер в рейд, одно место!

Уже знакомый холл. Вик шел к выходу – все равно это место уже слишком низкого уровня. Может, глубже в пещерах были монстры посильнее местных скелетов, но без клинка он все равно не сможет качаться.

Многие игроки уже поменяли броню и оружие. Да, запуск серверов проходил неравномерно и в какой-то мере несправедливо – без хабов-нулевок в офисах компании пинг был бы слишком большим и игра просто не пустила бы внутрь, а так удавалось поддерживать менее 10 мс. Но это же означает, что солидной части игроков пришлось ждать переоборудования офиса в своем городе или окрестностях, а кто-то ждал по сей день. Кажется, составлялись какие-то договоренности с сотовыми компаниями об установке хабов на их вышки...

Все это вылилось в то, что некоторые играли уже неделю, а другие только зашли. К тому же, Вик просидел полдня в размышлениях, что составляло больше суток игрового времени.

Свет солнца снаружи подземелья ослепил ассасина, и он прикрыл глаза рукой. Вокруг шумели люди: крики, зазывы, реклама услуг... Повсюду куски ткани на земле с разложенными товарами, торговые павильоны, одним словом, рынок.

Вик оглянулся. Да, пещера была по сути заброшенной шахтой, по совместительству – самым низкоуровневым данженом возле города Дес Рио, также известного, как Триречье. Как водится, возле локаций малого уровня больше всего игроков. Сюда же стекались торговцы, игроки и НПС.

– Ищешь новую броню, малой? – обратился к Вику из-за прилавка в виде накрытых ящиков игрок-дварф.

– Спасибо, денег нет, – Вик вызвал инвентарь командой и вызвал в руку несколько шариков, – Не подскажешь, что с этим делать?

Дварф мельком глянул на артефакты.

– Батарейки это. Сдавай арканистам в город, пока хорошо платят. Такие штучки – хлеб и масло приключенца в этом мире.

– Арканистам? – Вик переспросил. Он впервые слышал это слово в Терра Дивайна.

– Пспрашивай там. Броня с заклепками! Кожаная броня! Услуги крафтера! – дварф продолжил зазывать клиентов.

Все, что оставалось Вику – это направиться в город. Похоже, тут никто шарики покупать не будет, и что-то подсказывало ему, что на его восемь си новый клинок не купишь.

* * *

Вик прошел уже достаточное расстояние от пещеры, чтобы крики и суматоха не отвлекали.

– Система: Статус, – сказал он.

Появилось окно с блоками информации, цифрами и надписями:

– *Уровень: 15*

– *Здоровье: 80/80*

– *Броня: 3*

– *Защита от магии: 15*

– *Друзья: 2*

– *Гильдия: отсутствует*

Оценка характеристик:

– *Сила: 4*

– *Ловкость: 5*

– *Скорость: ?*

– *Харизма: 2*

– Ну спасибо за Харизму, – буркнул Вик. Что за знак вопроса? Он начал водить взглядом по выделенным синим цветом значкам подсказок.

«Характеристики: замеряемое системой в зависимости от эффективности игрока значение от 0 до 10. Любые показатели ниже 1 округляются до 0, любые показатели выше 9 округляются до 10.»

Многие квесты или предметы экипировки содержат рекомендуемое значение. К примеру, вы не будете эффективны в броне с рекомендуемой силой 8+, если ваша сила равна 2.

». Также характеристики могут быть показаны членам группы и использованы для подбора команды по способностям

Ха, тирания меритократии.

Но это все еще не объясняло знак вопроса напротив «Скорости». Если любые показатели выше 9 округляются до 10, то почему не 10?!

Вик привык чувствовать себя быстрее человеком в мире. Его рефлексыв идеальны! Даже на чемпионате те трое, что обошли его, использовали глитч и срезали углы более эффективно, но были не ровней ему по скорости! Даже близко.

И где его заслуженная десятка?!

И эта двойка за харизму.

Сплошной высад.

Со вздохом Вик свернул окно с характеристиками. Наверное, двойку выдавали за способность в принципе коммуницировать с группой. Наверняка у лучника Расти вообще единичка.

Вик вспомнил свою последнюю попытку свидания с девушкой. Да, пожалуй, харизма и вправду 2 из 10...

* * *

Долгое путешествие до города не напрягало, и Вик начал осознавать, почему: когда ты видишь эту сменяемую растительность вокруг, ощущаешь ветер и запахи, текстуру земли при наступании, тебя не беспокоит проходящее время. Это уже прогулка, а не покрытие расстояния до цели. В этом Терра Дивайна существенно отличалась от обычных игр.

Если это можно назвать игрой. Мир, скорее.

Солнце уже шло на убыль. Вокруг вновь был уже знакомый город. Вик подошел к выходящему скучающе прохожему и спросил:

– Простите, где здесь можно найти арканиста?

– Арканиста? – прохожий пожевал губами, – Что-то слышал о них, недавно появились. Но подробностей не знаю.

– Ладно, благодарю, – Вик ожидал какой-то такой реакции. Но «недавно появились»? Кажется, его ждало нечто, полностью отсутствовавшее в пресс-релизах.

Он спросил еще одного прохожего, потом третьего, четвертого...

– Арканист... – пожилая женщина внезапно что-то вспомнила и кивнула, – Так это ж Аарон Сервино! Он открыл свою лавку недавно, я вот тут вспомнила...

С трудом Вику удалось отделаться от излишне разговорчивой прохожей. Теперь у него есть имя и адрес. Пора было выяснить, что эти арканисты вообще такое.

* * *

Существо без лица занимало мысли ассасина. Посреди боя со скелетом-ящером на секунду он видел кого-то, смотревшего на него с... Любопытством? Встревоженностью? Это не была вражда, но настойчивое желание узнать. Как будто кто-то не подозревал о его существовании, но теперь хочет узнать о нем все. Как будто последний человек на Земле узнал, что он не один. Только это был не человек.

Сложно сказать, что говорило обо всем этом. Поза, движения, голос.

Была ли это телепатия? Магия? Теперь уже не узнать. Тайнственное существо останется загадкой. Возможно, навсегда.

Полупустые улицы вокруг не походили на те, что в центре города или вдоль главных дорог; там здания были покрашены в белый цвет или просто очень светлых тонов. Хотя кирпич тут тоже был светлым, но в этом районе хватало и коричневых, красных и темно-серых тонов. Грязь со стен домов убиралась редко, и разводы покрывали нижнюю половину зданий. Хотя места для пребывания людей, как-то балкончики или стулья под арками и лестницами на вторые этажи, были чуть более ухоженными и нередко пестрели цветами; кое-где стояли небольшие деревца и кусты в кадках.

Самых людей, правда, почти не было.

«». Вик остановился у вывески. Здесь отсутствовали другие магазины и лавки, так что поиск не занял много времени. *Арканист Аарон*

Здание средних размеров, в три этажа. Несколько окон покрыты досками и заколочены – похоже, дом долгое время был заброшен; но на первом этаже горел свет.

– Инвентарь, – произнес Вик, и вызвал шарики в руку. Затем подошел ближе и постучал дверной ручкой о железо. Раздался какой-то слабый голос изнутри, он не разобрал слов, и, пожав плечами, толкнул дверь внутрь.

В помещении было довольно светло для второй половины дня. Все завалено коробками и рухлядью, предназначение которой было сложно угадать. Какие-то недоделанные устройства, напоминающие секстанты и канделябры, штангенциркули и щипцы усеивали все возможные поверхности – мебель, полки, ящики.

Источником света были две лампы, верхняя и настольная. Они светили явно не огнем; свет был куда более белый и сильный. Чуж, следовало ожидать, что в этом мире будет использоваться какая-то прикладная магия.

Откуда-то позади завалов снизу показался, выпрямившись, человек. Одет в нечто вроде камзола из недешевой ткани, на глазах – толстые очки с линзами малого диаметра. В целом одежда немного напоминала стимпанк-стилистику. Многие ее элементы были с узорами в клеточку; этот мотив вообще-то тут был популярен.

Мужчине было от 40 до 60 лет, судя по живости взгляда и движений, он был одним из людей, кто никогда не стареет по-настоящему, каждый день делая что-то новое. У таких никогда не угадать возраст...

Мутные стекла в городе, но чистые линзы очков. Любопытная деталь.

– Да, молодой человек?

Вик подошел ближе и протянул шарики на вытянутой руке.

– Мне сказали поискать арканиста, чтобы продать это.

Мужчина, по всей видимости, Аарон, внимательно рассмотрел их сквозь очки в течении пары секунд.

– 20 си штуку. Вываливай сюда, – он порывлся в куче барахла и извлек оттуда мешок. Судя по характерному стуку, который могут издавать лишь твердые шарообразные объекты, там внутри уже было полно таких же.

Вик медленно опустил шарики по одному в подставленный мешок. Всего было пять; вряд ли он где-то найдет другую цену.

– Хорошо, твои сто монет, – Аарон присел на корточки и порывлся под столом. Вику оставалось лишь протянуть ладони, куда тот опустил пять стопок. Кажется, маленькие монетки пережимались чем-то вроде держателя. Удобно, если так подумать: пересчет сотни монеток занял бы кучу времени.

– В следующий раз можешь эту мелочевку сбывать перекупщикам или портным, арканист тут не нужен, тебя ввели в заблуждение. Не первого за сегодня, кстати. Обычно мы работаем с батарейками покрупнее... Ладно, я недавно открыл лавку, так что, если ты меня извинишь...

Мужчина вернулся к тому, что он делал, что бы это ни было. Уборка? Инвентаризация?

– Простите... – Начал Вик. Он протянул арканисту вторую ладонь. Тот оглянулся.

На вытянутой руке ассасина лежал большой шарик. Тот самый, с ящера.

– Оу... – Аарон поднял очки, – Впечатляющий размер! Не думал, что так скоро увижу подобное. Дай-ка эту штуку сюда, – С неожиданной для своего возраста скоростью он выхватил шар и полез что-то искать в развалах барахла.

– Простите... «Так скоро»? Что это значит? – у Вика впервые появилась возможность что-то узнать об этом мире не от игроков. Со временем его начало наполнять искреннее любопытство.

– Вы были тут лет двести назад, – мимоходом пробормотал арканист, – Герои. Тогда было много батареек и помощнее. Они все пошли на ленты, – он фиксировал шарик в какую-то прищепку на непонятном устройстве, напоминающем короткий отрезок трубы, – Все слышали о лентах арканистов, но все уже забыли про самих арканистов. Мой предок был арканистом, он оставил немного записей. Герои вернулись, а с ними – вами – и мощные батарейки. Никто не хотел рисковать жизнью, последние лет сто достают только самые маленькие. А я и рад заняться чем-нибудь стоящим, от водяных колес уже устал. Дерево не позволяет делать сложные механизмы, сталь ржавеет, ужас... Вот, кажется, настроил. Смотри.

Аарон что-то дернул внутри устройства, и с громким хлопком труба выпустила воздух. Воздушный взрыв явно был мощным, но до Вика долетел лишь щекочущий волосы поток ветра.

– Видишь? – арканист поднес ближе трубообразное устройство. Вик заметил, на что ему указывал человек.

Трубу разорвало. Металл деформировался и лопнул в одном месте, оставляя сквозную трещину.

– Фига, – искренне удивился Вик. – А как это можно использовать?

– Пока не знаю, – пожал плечами Аарон, – Никак, если не придумаю, куда это пристроить. Любой материал деформируется, если пытаться направить поток, а расстояние рассеивания слишком слабое, чтобы использовать как оружие. Может, как сигнальное устройство? Доменный нагнетатель воздуха? Даже не знаю.

– Выглядит совершенно бесполезным, – сказал Вик, – Черта с два кому-то это пригодится.

– Да уж, на некоторые изобретения просто приходится махать рукой, – согласился арканист Аарон, – Кому пригодится неконтролируемый пневматический взрыв?

– Вот уж воистину, – покивал Вик.

– Тем не менее, можно использовать стандартным образом. Плуг тащить или еще что. Еще такие есть?

– Только эта штука, – ответил ассасин.

– Ладно, – Аарон кивнул, – Даю две тысячи.

Две тысячи! Если верить Пироженке, одна пятая стоимости дома. Сколько это в долларах, если по аналогии с реальным миром? Вик задумался, считая в голове. Несколько тысяч! Должно хватить на клинок. Хотя в местные цены еще только предстояло вникать.

– Согласен!

После передачи денег арканист сказал с улыбкой:

– Мое имя – Аарон Сервино, жду новых артефактов с нетерпением! – было итак ясно, кто это, но после данной формальности рядом с головой на экранах появилась соответствующая надпись.

Вик пора было уходить, но он попытался воспользоваться возможностью и вытащить из нового знакомого побольше информации о мире:

– Скажите, а для чего вы используете маленькие «батарейки»? Как те пять первых?

– О, эти, – арканист лениво махнул рукой, – В-основном для одежды. Если правильно настроить, отталкивают грязь или сохраняют форму. Еще для ламп, но в них такие штуки живут недолго, почему-то. А так – слишком слабые.

Пора было уходить, но Вик решил воспользоваться доброжелательностью еще немного:

– Я тут недавно в городе...

– Как и все Герои, – заметил Аарон.

– Скажите, а кто тут главный? Кто всем управляет?

– Управляет? – во взгляде арканиста сквозило непонимание, – Ты про городскую управу?

– Ну, и это тоже. Кто тут самый главный в этом городе? Стране?

Аарон рассмеялся.

– Молодой человек, у нас тут теократия. Люди не могут так хорошо жить с одним человеком у власти!

– Прошу прощения... – Вик даже как-то растерялся от такого заявления, – Можете пояснить?...

– О, централизация власти ведет к тому, что все отчитываются вышестоящему, а не гражданам. Это ведет распределению благ в пользу верхушки, как следствие – к росту цен из-за их монополий и ущемлению малого бизнеса, а лидеры общественного мнения, защищающие интересы простых людей, превращаются во врагов власти! Вот поэтому, – арканист поднял указательный палец вверх, – Люди не могут нормально жить в таких невыносимых условиях! Представь себе страну, где у одних граждан в тысячи раз больше денег, чем у других! Это будет уже не жизнь!

– Абсолютно, – не мог не согласиться Вик.

– И хуже всего, когда кто-то идет в этом направлении, и ты ничего не можешь поделать... Впрочем, тут встает на пути известный в политической философии феномен противления промышленной революции при дешевом труде и устоявшихся элитах... – Вик ничего не понял, но очень впечатлился, – В-общем, мы тут живем, следуя Книге Историй. У эльфов и dwarфов немного иначе, но у них и экономики в нашем понимании нет... Ну вот, заболтался я тут с тобой. Короче, заходи, если найдешь еще что-нибудь интересненькое. Как твое имя, Герой?

– Артус Торре.

Аарон помахал рукой:

– Удачи тебе в странствиях!



Глава 6. Дженни

– Виктор, открой дверь, – голосом матери произнесло чудовище по ту сторону двери, – Виктор, я знаю, что ты там!

Мальчик сидел в темноте, спрятав лицо в поджатых ногах.

– Виктор!!! – тварь взвизнула и врезалась в дверь.

Глухие удары сотрясали стены. Дверь держалась, но стальной шпингалет деформировался и прогибался с каждым ударом.

– Я никогда тебя не хотела!!!

Удары продолжились.

Мальчик нашел в себе силы и разжал руки. Попытался сосредоточиться на чем-то снаружи. Где-то вдалеки стрекотали сверчки...

– Виктор!!! Открой дверь, или я принесу молоток!!!

По ту сторону горел свет; можно было разглядеть смутные очертания ног. Движения не были эмоциональными. Они были расчетливыми.

Чудовище просто хотело вывести его из себя. Притворяясь его мамой.

Справа сидела, оперишись о стену, девочка. Сквозь ее волосы просвечивал свет телефона; она играла во что-то, уткнув голову в колени.

Бедная Дженни. Или тогда ее звали по-другому? Это он назвал ее Дженни...

Девочка росла, даже не зная, что бывает какая-то другая жизнь.

Почему он боится? Потому что он помнил, что было иначе?

– Виктор!!!

Мальчик протянул руку в сторону света под дверным проемом. Посмотрел на пальцы. Их было семь. Или четыре. Или десять.

Он спит...

Вик открыл глаза. Свет дня мгновенно вернул его в реальность. Он лежал неподвижно на матрасе и смотрел в потолок.

Опять тот же сон...

Звуки едущих автомобилей пришли на место ушедшему стрекоту сверчков. Свежий воздух шел сквозь приоткрытое окно; нужно было проветрить после вчерашней VR-сессии.

Этот сон возвращался снова и снова. Трагичный или позитивный в зависимости от продолжительности, от того, сколько событий успевало произойти.

Иногда Вик смотрел на свою руку раньше, иногда – позже. Каждый раз все заканчивалось этим.

Ладно. Прошлого не изменишь, оно может лишь пытаться достать тебя через твои сны. Но прошлое лишено силы.

Настоящее – нет.

* * *

Автомобиль пролетел сквозь арку. Скорость – 500 км/час. Глаза Вика неподвижно смотрели в экран. Главное на пролете крутых поворотов – не моргать.

Скорость – 550 км/час. Задача – замедлиться. Так, чтобы попасть. Не слишком быстро, не слишком медленно.

Вик ослабил давление указательного пальца на триггер геймпада. 420 км/час. Хорошо. Машина вылетела с обрыва по направлению к отверстию в вертикальной скале, где продолжалась трасса.

Он закрыл глаза.

Автомобиль стукнулся о дорогу всеми четырьмя колесами, слегка прошуршав шинами.

Вик вновь открыл глаза. Трек впереди изгибался.

Скорость – это валюта.

За прохождение поворота на 90 градусов нужно платить 125 км/час. Следующий поворот – легкий – можно срезать, получается всего 30 градусов. Плата – 25 км/час.

Скажется на итоговом времени.

Так и вышло. Сперва скорость просела с 610 км/час до 487, затем набралась до 512, затем вновь просела до 485. Когда там финиш?

Закрученная арка перевернула машину. Полет вслепую. Долгая мучительная утрата контроля в воздухе. Приземление... Визгнули шины. Разворот. Трамплин.

С грохотом и скрежетом автомобиль врезается в столб.

Вик закрыл глаза.

Каждый чертов раз.

Он отбросил геймпад в сторону и откинулся на спинку кресла.

Его скорость и реакция странным образом подводили, когда речь заходила о рандоме. Этот гоночный трек был сгенерирован компьютером, а не спроектирован человеком. И Вик упорно, годами пытался исправить это свое слабое место, но прогресса было не больше, чем у любого геймера.

То есть почти нисколько.

Повезло, что на том турнире рандомные треки не были в списке дисциплин, но откровенно говоря, с выключенной реакцией он даже в Трекмании ничего не стоит как игрок.

Такова уж его участь.

Он встал на ноги и потянулся. Надо было начинать новый день. Он посмотрел на себя в приклеенное им вчера двусторонним скотчем к стене зеркало.

Виктор Аркос, 21 год. Безработный геймер без навыков и профессии. Законченное образование отсутствует. Вот кто он такой.

* * *

Вик осмотрел комнату. Мебель уже была собрана, разве что полки не успел смонтировать – нужно где-то найти дрель; покупать ее – не вариант.

Возможно, стоило еще подмести и помыть пол, но силы пригодятся для другого. Вик посмотрел в угол экрана ноутбука.

Полдень. В школе должна быть большая перемена.

Он подошел к столу и взял с него мобильник. Свайпнул, набрал номер. Под звуки гудков прикрыл окно левой рукой, держа мобильник у уха.

– Привет, Вик! – раздался голос девочки-подростка. Все же удивительного качества делают нынче микрофоны и динамики. Казалось, она стоит прямо перед ним. Вик улыбнулся.

– Дженни. Как ты там справляешься?

– Все замечательно. Не беспокойся обо мне. Скоро можно будет вернуться? – ее голос на время потонул в гомоне прошедшей мимо группы девчонок, но он различил последнее слово и понял остальное из контекста.

– Да знаешь... – он посмотрел из-за плеча назад. Нужно будет еще поменять сифон, но в целом посуду можно помыть и в ванне... Наверное? – А давай сегодня! Я куплю рагу. С пюре.

– Ура-а-а! – девочка намеренно изобразила изумление, и они оба засмеялись, – Я так соскучилась.

– Я тоже, Дженни. Я тоже. Ладно, иди отдыхать.

– Спасибо, Вик!

– Пока...

Он повесил трубку.

Их отношения были... Странными. Обычно брат и сестра не любят друг друга или живут параллельно. Но конкретно их отношения он описал бы термином «все все понимают». Они

знали, что у них нет никого, кроме них. Что этот мир несправедлив. Что больше нет источников добра и любви.

Кроме друг друга.

Девочка чертовски рано поняла эти истины. Как и он.

Виктор направился в прихожую.

* * *

Солнце освещало дома лишь на уровне второго этажа и выше. Даже на улице, казалось, было душно; будущее лето будет довольно жарким.

Вик шел по тротуару с пакетами в руках, обходя редких прохожих.

Все-таки стоило сделать список. После переезда нужен миллион вещей. Мыло, туалетная бумага, моющие средства – от спрея для сантехники до средства устранения засоров... С собой удалось привезти лишь посуду да одежду. И кое-что из бытовой техники.

Но одну вещь нужно было купить именно сегодня: пюре с рагу.

Дженни очень любила это блюдо. А не порадовать ее в такое важное время он не может.

Нужно где-то найти это дело.

Ведь сегодня особенный день.

Теперь у них есть дом. Место, куда можно возвращаться. Откуда не выгонят, пока у него будут деньги. И самое главное – где он сможет защитить ее.

Комната в квартире была одна, но так или иначе, если полдня он будет проводить, лежа в VR-шлеме, это можно делать и на кухне. Если же пойдет работать – все равно квартира солидную часть времени будет предоставлена одному из них двоих. Не так плохо.

Нужно найти подработку, улицы мести или еще что. Иначе никак первое время. Зарплата кого-то вроде него как раз покрывает стоимость аренды.

Ни чего-то еще...

Вик толкнул дверную ручку магазинной двери. Поток воздуха от кондиционера обдал приятным холодком. Нужно сложить пакеты в камеру хранения. Что Вик и сделал.

Пришлось пройти мимо полок с овощами и фруктами – на это денег нет. Хорошая еда будет только одна: праздничная. Потом придется перебиваться крупой и спагетти, наверное...

В холодильнике-витрине действительно лежало одно рагу. Дешевое, от паршивого производителя. Вик хмыкнул. Нет уж, этим он кормить ее не будет. Значит, придется сделать еще одну ходку по магазинам.

* * *

В жизни наступает момент, когда пора просто сдаться.

И этот момент настал.

Вик стоял на кухне и смотрел на кусок мяса перед собой.

Нигде в десяти магазинах, которые он обошел, не продавалось достойного замороженного рагу.

Придется готовить самому. Есть слабая надежда, что найдется достаточно точный рецепт, который нужно просто повторить.

Со вздохом он взял телефон, включил и направил проектор на белую плитку, фиксируя его в светящем в стену положении.

– Точный пошаговый рецепт мясного рагу из говядины с пюре, – произнес он.

Выпали облака с результатами. Он не разбирался в кулинарных зонах; ткнул пальцем в проекцию почти наугад.

Облака приблизились, и он уставился, застыв на месте. Проклятие, кто так делает? Облака с контактами должны быть справа внизу, с заголовком и описанием зоны – слева вверху, информация по центру, видеоролики снизу, но нет, гребаным дизайнерам нужен «инклюзивный экспириенс путешествия».

Он попытался выйти из зоны, но проклятый поппа с требованием подписаться не дал ему это сделать. Вик свел пальцы.

Следующая зона оказалась лучше. Он нажал на видео, которое находилось, вы знаете, Где Ему Положено Находиться, и Наконец-то мог перейти к готовке.

– Режим обучения, – произнес Вик.

Он уже видел по раскадровке слева, что это плюс-минус то, что надо.

В обучающем режиме видео проигрывалось, только пока он держал палец напротив проекции, и останавливалось, когда убирал.

Заряда телефона должно хватить на время готовки.

* * *

– Вау, – только и мог сказать Вик.

Еда получилась ровно такой, как на видео. Это последнее, чего он ожидал. Восхитительный запах мяса вызовет зависть любого соседа, а пюре, казалось, молило полить его каким-нибудь соусом и съесть вот прямо сейчас. Например, вот этим соусом, на сковородке.

Вик подавил желание приступить к трапезе. Успеется, тут всего две порции. Очень-очень большие порции. Чтобы на всю жизнь запомнилось. Он направился в комнату и принес на кухню самое передовое изобретение человечества последних десятилетий – термопакет. Пересыпал еду в контейнеры и убрал внутрь.

А потом началась уборка.

* * *

Спустя где-то час Вик смог наконец снять резиновые перчатки. Посуда отмыта, стена за плитой – тоже. Он никогда не понимал, как люди находят удовольствие в готовке. Для него она состояла в-основном из двух этапов: чистка овощей и отмывание посуды. Остальное казалось незначительным и мелким на фоне этой тяжелой и неприятной работы.

Неужели это все?

Со вздохом Вик присел на табуретку. Все.

Подземелья, арканисты, сражения... Это казалось таким...

День назад он был в другом мире, сражаясь с неведомым монстром, бок о бок с магом ловил дивных зверей, был кем-то бесконечно другим где-то бесконечно далеко.

А сейчас он почистил картошку и помыл раковину.

Ассасин почесался, сидя на табуретке.

VR – удивительная штука.

Скрежет ключа в замочной скважине заставил Вика подскочить. Лязг железа со стороны дверей всегда вызывал у него совершенно определенные ассоциации.

Но это была всего лишь Дженни. Кому еще открывать дверь ключом?

Он вошел в прихожую и зажег свет. Дверная ручка повернулась до щелчка. Дверь открылась внутрь.

Вик улыбнулся, увидев сестру. Дженни, входящая внутрь, удивительно позрела... Нет, показалось. Просто он привык видеть ее маленькой девочкой, и несколько дней ее отсутствия спутали воспоминания. Конечно, она уже подросток.

– Привет! Как добралась?

Дженни поправила свои длинные прямые волосы, убрав их за спину. Посмотрела на него и улыбнулась в ответ:

– Привет, Вик. Да я просто... – она посмотрела в комнату позади него, – Ух ты, мебель!

Мама Клары была очень добрая. Все было нормально, только хотелось домой... – повисла грустная тишина. Теперь это – их дом.

– Я приготовил еду. Как обещал, рагу с пюре! – Вик попытался приободриться. Видя его усилия, Дженни тоже попыталась смахнуть грусть.

– Замечательно! – ответила она.

И на какое-то время что-то пришло в порядок. Что-то стало, как прежде. Домашний уют, спокойствие и ощущение семьи вернулись к ним. Что-то в их движениях, раскованности, чувстве покоя и свободы само вернуло их туда. Где они были когда-то, живя с папой и мамой свое счастливое детство, очень-очень давно.

Дженни уже была совершенно спокойна и свободна от всех тревог, когда они стояли вместе на кухне. Вик вытаскивал один за другим контейнеры из термопакета. Дымящееся рагу наполнило кухню великолепным запахом мяса и специй. Глаза девочки застыли неподвижно и неожиданно серьезным тоном она произнесла:

– Виктор.

Вик застыл.

– Что?...

– Я знаю, тебе не нравится, когда я это говорю, – Дженни повернула голову и посмотрела ему прямо в глаза.

Выдержала долгую паузу.

– Но когда я вырасту, я точно-точно выйду за тебя замуж.

После двух долгих секунд она не выдержала и рассмеялась. Вик засмеялся тоже. И обнял сестру.

Глава 7. Цепь

– Мы ведь еще увидим ее, правда? – задала вопрос Дженни. Повисла пауза.

Они говорили о бытовых и незначительных вещах, но этот вопрос должен был всплыть рано или поздно. Вик закрыл глаза.

Брат и сестра сидели на матрасе, наевшись до отвала, уже на протяжении часа, делая вид, что все хорошо. Или как обычно.

Но «как обычно» хорошим не было. В этом вся штука.

– Знаешь, – Вик нашел в себе силы и встал на ноги. Потянулся, – Я попробую запросить одно свидание. Но вряд ли мы будем использовать все, прямо скажем.

– Ладно, – просто сказала Дженни. Вик хмыкнул. Посмотрел на пыльный пол.

– Я еще не делал уборку. Рассчитывал на твою помощь. Нужно пропылесосить и отмыть тут все.

– Дай мне еще часик... – протянула она.

И началась Жизнь. В разных ее проявлениях. Они убирались и общались, играли и строили планы. Все было в чем-то по-новому и в чем-то как всегда.

– Спасибо за сегодняшний день! Я правда оценила, – Дженни улыбнулась, – Спокойной ночи, Вик.

Он положил руку ей на плечо.

– Все будет в порядке. Спи.

Она кивнула, развернулась и ушла в комнату, закрыв за собой дверь.

Так они договорились. Пока она дома – комната ее. Пока нет – он может пользоваться.

Сам он планировал спать только ближе к утру. В конце концов, теперь ему достаточно трех часов. Скажем, с 7 до 10.

А это еще не скоро.

Вик полез за VR-шлемом. Нет, не чтобы включить его; осталось еще одно дело. Он просто хотел взглянуть еще раз.

Не верилось. Эта штука была какой-то... Подлинно не от мира сего. Когда показывают новые технологии будущего или инопланетные штуки в кино, они сделаны, чтобы на что-то походить. Производить впечатление дизайном и подсветкой.

VR-шлем был сделан, чтобы быть эффективным, легким в обслуживании и дешевым в производстве. Это все.

Поразительно...

Было мало информации о том, как оно работает. Вот это вот все. Какая-то серия трюков: мозг стимулируется вызовом ассоциаций по цепочке.

«». Сперва – калибровка; затем, когда шлем уже „знает“, какая серия воздействий ассоциируется с памятью о том или ином, создается иллюзия. Мозг уже уверен, что картина ассоциаций полна. И теряет критичность восприятия

Саввас Паулилис не добавил слишком много ясности этим объяснением. Но, очевидно, просто щелкая электричеством тут и там, можно было заставить мозг думать, что он ощущает то, чего нет по факту, и продиктовать, как именно что показывать. Если соединить эти представления через интернет, то получается игра.

VRMMORPG.

Вик аккуратно сложил шлем назад в коробку. Нужно было еще приготовить Дженни завтрак. Наверное, это будет рис с остатками соуса от рагу.

* * *

Пришла ночь. Вик стоял перед настезь открытым окном, глядя наружу. Нужно проветрить до сеанса.

В принципе, можно просто лежать под одеялом, но рекомендация закрыть окна явно была дана не просто так. Может, это имеет какое-то отношение к тому, что люди ворочаются во сне, но лежат неподвижно в VR-шлеме.

Достаточно. Вик закрыл окно и медленно устроился на матрасе, занимающем часть кухни и часть коридора. Полез в коробку за шлемом.

По утрам в маленькой квартирке двоим неудобно будет делить кухню, ванную и прочее. Потому в данное время он постарается спать, чтобы не мешать сестре готовиться к школе.

Готово. Шлем зафиксирован. Питание...

Появился логотип с тремя листьями.

* * *

– Добро пожаловать, Артус Торре! Пока ведется процесс калибровки и подстройки восприятия, вы можете воспользоваться интернетом, – знакомый голос Ассистента. – Не забывайте, что вместо данного помещения вы можете установить свой собственный домен или одно из готовых помещений на выбор. Желаете узнать подробности?

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.