

РЭДРИК ВАРХАЙТ

С.К.У.Ф.

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ

КНИГА ПЕРВАЯ

С.К.У.Ф.

ЗДЕСЬ
БЫЛ

НЕ НОЙ,
ПРОКАЧАЙСЯ
И САМ
ВСЁ
ПОЙМЁШЬ



С.К.У.Ф.

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

ТАМ, ГДЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ
ОДНА ЖИЗНЬ,
НАЧИНАЕТСЯ ДРУГАЯ.

18+

Рэдрик Вархайт
С.К.У.Ф. Мастер подземелий

«Автор»

2026

Вархайт Р.

С.К.У.Ф. Мастер подземелий / Р. Вархайт — «Автор», 2026

Кто же из нас не мечтал хоть на короткий миг оказаться в любимой ММО RPG? Да все мечтали. А тот, кто не мечтал, никогда и не играл по-настоящему. Кто-то играет ради удовольствия. Кто-то, чтобы забыться и уйти от жестокой реальности. Некоторые же используют игру для заработка. Собственно, чем я и промышлял всю свою бурную молодость. Да, в мое время заработать хороших денег в игре было непросто. Но на юношеские хотелки и редкие интрижки с девчонками хватало с головой. В какой-то момент роль игрового барыги мне наскучила и я, будучи уже относительно взрослым, решил остепениться и найти свою единственную. Как говорится "Раньше меня тоже вела дорога приключений, но потом мне прострелили колено". Эпические осады замков, атмосферные и иногда пугающие залы легендарных подземелий, мифические рейды на самых опасных боссов игры. Эх. На все это теперь не хватает времени. Работа, семья, ипотека.... Вроде бы все хорошо. Вот только у судьбы на этот счет были свои планы...

© Вархайт Р., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	11
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Рэдрик Вархайт

С.К.У.Ф. Мастер подземелий

Глава 1

“Забирай свои манатки и проваливай!” Озлобленное лицо супруги, стыдливый взгляд дочери и летящий мне в лицо маленький рюкзак, доверху набитый моими скромными пожитками. Это было последнее, что мне довелось увидеть, за секунду до того, как перед моим лицом глухо захлопнется входная дверь нашей квартиры. А нашей ли? Теперь уже не уверен. Хм, забавно. А я ведь только-только закрыл последний платеж по ипотеке.

Мда уж. Шестнадцать лет... Шестнадцать лет совместной жизни, десять из которых я пахал на трех работах, практически круглыми сутками не появляясь дома. Чтобы, как можно быстрее закрыть долги перед банком и в конце концов, насладиться спокойной размеренной жизнью, в собственной, уютной квартире. Эх мать... Как же я оказался так слеп и наивен.

В кармане куртки заиграла старая, давно вышедшая из моды, мелодия из некогда популярной игры “Atomic Heart”. Подумать только, прошло уже два десятка лет с тех пор, как гениальные разработчики игры дали второе дыхание, давно забытым среди молодежи советским песням. И вот уже два десятка лет, эта мелодия неизменно играет из динамика моего телефона при каждом входящем звонке.

— Да. — ответил я на вызов, пытаясь отыскать глазами ближайшую урну, чтобы выбросить истлевший до фильтра окурок.

Нет, я не педант и не какой-то там психопат помешанный на чистоте и самодисциплине. Просто, с тех пор, как сформировалось единое земное правительство, мусорить на улицах, как и многое другое, стало весьма накладно. И дело даже не в общественном осуждении или чем-то еще. Дело в конских, абсолютно неподъемных для обычного человека, штрафах.

— Андрей Степанович, добрый день. — заговорил приятный женский голос из динамика. — Спешу вам сообщить, что по вашему запросу на предоставление контрактного жилья, поступил положительный ответ. Для заключения договора найма, нам лишь необходимо получить ваше согласие, на списание обязательного платежа с вашего лицевого счета.

— А можно ли мне для начала хотя бы взглянуть на то, за что я плачу деньги? — опешив от наглости современных нейро-консультантов, спрашиваю я.

— К моему большому сожалению, программа “Доступный найм” не предусматривает в своей процедуре, ознакомление нанимателя с выделяемой ему в пользование, недвижимостью.

Мда уж. Сервис прям таки может похвастаться своей клиентоориентированностью. Хорошо еще, что за входящие звонки денег не берут. А нет... Рано я обрадовался. Судя по значку цифровой валюты на дисплее моего телефона, после разговора мне придет небольшой, но весьма отвратительный по своей природе счет.

— Хорошо, я согласен. — произношу я быстро, чтобы не затягивать разговор и не платить за лишние минуты.

— Операция проведена. Ваш договор X-0020-7265-3796-8542 вступает в силу с этой минуты. Адрес жилого объекта, выслан на ваш телефон и будет продублирован в личном кабинете “Соцуслуги”. Пожалуйста, оставайтесь на линии и оцените работу нашего сервиса.

Я быстро вешаю трубку. Вот еще, чего удумали. Проводить опросы о качестве своих нейро-консультантов, заставляя абонента, переплачивать за лишние несколько минут. Ага, щас! Ищите дураков в другом месте.

В ту же секунду на дисплее телефона всплывает сообщение с адресом моего нового места жительства. Странно, а чего это у него номер дома и номер квартиры скрыты?

Тыкаю на номер дома и попадаю в приложение банка, где на главной странице настойчиво мигает неоплаченный счет за услуги нейро-консультанта.

— Вот же суки... — бубню я себе под нос и в ту же секунду, получаю еще один счет. Теперь уже на оплату штрафа, за сквернословие в публичном месте.

Ну уж нет, так дела точно не делаются. С такими затратами, мне и до конца недели без работы не протянуть. А ведь я между прочим отовсюду уволился, в надежде на то, что после выплаты кредита, моя жизнь резко изменится. Изменилась... Так же резко, как понос после бутылки молока и нескольких долек селедки.

Вбив адрес в навигатор, я от удивления даже немного опешил. Мое новое жилье находилось практически на другом конце города. А это на минуточку, почти четыре сотни километров отсюда. Да уж, придется спускаться в самое нелюбимое мною место, в высокоскоростное метро. Иначе, до своей новой съемной квартиры, я не доберусь и до самого утра. Так и поступил.

Уже через пару часов, я стоял у довольно потрепанной на вид девятиэтажки советской постройки и морщил нос, из-за ярко выраженного аромата сивушной ссанины, доносящегося из подъезда.

Внутри же, оказалось все гораздо хуже, чем я себе представлял, стоя на улице. Толпы тараканов снующие по стенам, зассанный линолеум на лестничной клетке, выбитое окно между этажами и заваренный толстым сварным швом, металлический лючок мусоропровода. Возле которого смердя на всю округу, ссыпаны в кучу десятки мусорных пакетов.

Зажимая нос одной рукой, я еле-еле поднялся на седьмой этаж, где и располагалось мое новое пристанище. Скажу откровенно, путь оказался весьма непростым. Годиков то мне уже давно за тридцать, не успеешь оглянуться, а тут херакс и сорокет нагрывает. А там уже и до поры инсультов, инфарктов, простатита и прочей возрастной прелести недалеко. “Мда уж, надо бы попробовать здоровьем заняться что-ли? Хотя... Да какое тут может быть здоровье? Оставшихся денег и до конца недели не хватит. А это значит, что с завтрашнего дня, нужно искать какую-никакую подработку или полноценную работу.”

Приложив к электронному замку свой мультипаспорт, я дождался зеленого мигания на сенсоре и дернул дверь на себя. Она не открылась... Я дернул еще раз, тот же результат. Хм, странно. Быть может заклинило механизм?

Позади меня раздался весьма непривычный для нашего времени звук проворачивания замка в двери, от чего я поначалу даже впал в ступор. Но как? Механические запирающие устройства не производятся уже полтора десятка лет. Их не то что не производят, их категорически запрещают к установке. Такова политика единого земного правительства.

— Ты чьих будешь? — мельком выглянул старый дед из дверного проема, обдавая меня ошутимо устоявшимся перегаром.

— Я новый жилец, приехал заселяться в эту квартиру. — морщась и прикрывая нос рукавом, отвечаю я.

— А-а-а-а. — протянул понимающе дед. — Так ты вместо Витьки получается, тогда вот, держи ключи. Замки то тут давно все поздыхали, вот и пришлось восстанавливать то, что имелось в давнишних запасах. Надеюсь, ключами не разучился пользоваться?

Старик передает мне покрытую ржавчиной связку ключей и тут же ныряет обратно в свою квартиру. Фух бля, ну и воняет же от него, жесьь.

К моему большому удивлению, в квартире присутствует вполне неплохой ремонт. Комнаты всего две, одна из которых судя по большой кровати, выступала в роли спальни. А вот со второй все не так однозначно, как кажется на первый взгляд. Обычная вроде бы комната, если бы не одно НО.

По всему полу плетут свою паутину десятки, а то и сотни разнокалиберных проводов, растянувшихся от многочисленных розеток и до саркофага вирт. капсулы.

Я обошел ее по кругу и как следует осмотрев капсулу, узнал в ней довольно старенькую, но не теряющую актуальность среди геймеров, модель Beast FTX 9090. Довольно мощная штукавина между прочим. Помню, как несколько лет назад меня посещала навязчивая мысль, купить подобную капсулу, но увы. Реалии диктовали иные условия. Да и супруга была бы явно против.

Потратив примерно часа три на уборку, я завалился на кровать и тут же был безжалостно атакован тучей гнетущих мыслей, впивающихся в душу, словно стая голодных коршунов.

Шестнадцать лет совместной жизни коту под хвост. Почему так вышло? Быть может у нее появился другой? Или я был настолько плохим мужем? Был плохим отцом? А вдруг это все из-за квартиры? Что конечно вполне вероятно, ведь по всем документам, эта квартира была взята в ипотеку и оформлена на ее мать. Это было необходимо, так как с нашим официальным доходом, жилищный кредит нам просто напросто не одобрили бы. Да нет. Ну не могла же она опуститься до такой низости? Неужели, жизнь со мной заставила ее пересмотреть свои приоритеты? Эх, ладно. Загоняться на этот счет уже не имеет абсолютно никакого смысла. Как когда-то говорил мой учитель: Жизнь слишком коротка, чтобы печалиться об утраченном.”.

Мудрый был мужик, чего уж тут говорить. Жалко его конечно. Помер буквально на следующий день после своего пятидесятилетия. Многие потом говорили, что его жена до инфаркта довела. Ну да я не верил, думал что выдумки это все. А потом случилось то, отчего мое мировоззрение резко изменилось.

Так уж вышло, что мне позвонил сотрудник крематория и попросил забрать прах Михаила Палыча. На вопрос “Почему его не забрала Лидия Семеновна?”, я получил весьма неожиданный ответ: “Супруга Михаила Павловича отказалась оплачивать услуги кремации и велела смыть прах ее мужа в унитаз, чтобы он оказался там, где ему и место”. Вот такая она, супружеская любовь... Мда уж. Ну нахрен такие мысли, недолго час и сам о петле на шее задумаешься.

Отмахнувшись от дурных мыслей, я встал с кровати и подошел к так соблазнительно пустующей вирт. капсуле.

— Ну ладно, подруга. — заговорил я вслух. — Хочется верить, что ты полностью исправна и не жахнешь меня током.

Само собой она мне не ответила. Хотя чего я ожидал?

Приложив к сенсорной панели мультипаспорт, я ввел свой идентификационный номер и тут же ощутил приятную вибрацию корпуса, запустившейся системы охлаждения вирт. капсулы.

Откинув крышку, я скинул с себя все до трусов, улегся поудобнее, продел руку в отсек жизнеобеспечения и набрав в грудь побольше воздуха, нажал кнопку активации погружения.

... Загрузка первичного интерфейса...

... Авторизация пользователя...

... Синхронизация данных...

... Компиляция шейдеров...

... Подключение...

— Уважаемый пользователь, добро пожаловать в виртуальную среду обитания “Улей 2.0”. — заговорил в моей голове приятный женский голос.

Перед глазами тут же замигали сотни рекламных баннеров. Обещающих самое качественное и незабываемое приключение в моей жизни. Мда уж, тут надо бы, как следует подумать. Все таки виртуальное погружение штука весьма специфическая. Стрелялки мне в юности совсем не нравились, а всевозможные симуляторы, ну так это вообще для маньяков. Не понимаю, кто вообще готов платить свои кровные, ради того, чтобы вернувшись с работы, погрузиться в вирт. мир и пахать уже в игре, тем же дальнобойщиком например? Ну бред же, ну правда.

Взгляд ненароком останавливается на довольно соблазнительной картинке. Фигуристая мулатка в промокшей футболке, без стыда ослепляет меня своими пышными формами и торчащими из под ткани, аккуратными сосочками. Снизу надпись “Симулятор гарема”. Хм... Хм... Хм... Даже не знаю, что сказать. Заманчиво зараза, аж глаз не оторвать.

— Да ну не, ну ты чего? — отгоняю от себя наваждение. — Хотя если так подумать, то почему бы и нет? Так, стоп! Ну-ка отставить эти похотливые мысли!

Внутри меня борются двое. Один жалостливо скулит о том, что соскучился по настоящей женской ласке и красивому молодому телу. Второй же наотмашь бьет ему в морду, мотивируя это тем, что мне все таки уже не восемнадцать лет, и тем, что дома меня ждет красавица жена.

Хм... Ну у второго, так себе аргумент, честное слово. Во первых, дома меня уже явно не ждут. Во вторых, обленившаяся от всего готового супруга, далеко покинула тот уровень, когда смело могла называться “Красавицей”. В третьих, а кто меня осудит? Если люди в такое играют, то чем я хуже?

Плюнув на все доводы внутреннего ханжи, я хотел было уже нажать на иконку “Оплата доступа”, как мой взгляд остановился, на до боли интересной картинке. На фоне полуразрушенного каменного замка, пылая драконьими доспехами, стоит эпичный воин с двумя одноручными мечами в руках. За его спиной скрываются трое. Сексопильная эльфийка лучница, магиня человек и какой-то зеленый недоросток на механическом пауке. Судя по всему, это был гоблин.

Тыкаю виртуальным пальцем в картинку и в ту же секунду, меня оглушает громкая, эпичная музыка и многочисленные звуки битвы. Перед глазами всплывает короткий синематик.

Буквально за пару минут, мне вкратце пересказывают историю мира под названием “Алистерия”. Здесь судя по всему, идет кровопролитная война между двумя фракциями. А также, в промежутках между масштабным мордобоем, герои-игроки борются со всевозможными проявлениями зла в это мире, побочно не забывая, сколачивать кланы и организовывать военные альянсы. Мда уж... Типичное ММОРПГ, что тут скажешь.

Собственно, а чего мне еще надо? Я ведь всю молодость провел в этом жанре сетевых игр? Ну не в гареме же сидеть по вечерам. Хотя... Нет, не сейчас.

Тыкаю на иконку “Оплата доступа”. Перед глазами всплывает окно финансовой транзакции. Минус две тысячи цифровых алтынов. Зашибись, приехали называется! А где же окно подтверждения оплаты? Разве вообще можно просто так, не показав цены, списывать деньги с лицевого счета?! Ну вашу мамашу! Мне жить то на какие шиши?

Не закрывая окна, где уже пошли капать проценты загрузки вирт мира, вызываю окно банковского приложения. Мда уж, на балансе чуть более пяти сотен. Нет, этого конечно мне вполне хватит на пару дней, а вот потом придется изобретать велосипед. Да и хрен с ним! Надоело вечно себя обделять! Раз уж судьба повернулась ко мне задом, то почему бы этим не воспользоваться в свое удовольствие?

... Загрузка профиля пользователя...

... Загрузка игровых рас...

... Загрузка кастомайзера внешности...

... Загрузка классов...

... Пожалуйста, выберите класс своего персонажа...

О да! Как же я скучал по всем этим классам и расам, магическим спеллам, дотам, бафам, дебафам и прочей непонятной неосведомленному человеку, ереси.

Сразу же ознакамливаюсь с обеими сторонами конфликта. Что-то наподобие Орды и Альянса в далеком, забытом и убитом самими же разработчиками “Мире военного ремесла”. В общем по факту, выбор стоит перед “Азурийцами” и “Даркийцами”. Причем привязка тут явно

идет не по расе. Так как и у тех и у других, встречаются одни и те же расы. Хм... Хотя может быть я и ошибаюсь. У Азурийцев присутствуют Эльвины, а у Даркийцев они уже называются Дроу. Ну да, и цвет кожи у них разный. Нет, значит я все таки ошибся с поспешными выводами. И еще одним доказательством моей ошибки, стали отличия между Гномами Азурийцами и Дворфами Даркийцами.

Фух бляха-муха, аж голова заболела.

Выбираю Даркийцев, так как всю свою молодость я проиграл со словами “Люди играют за монстров, а монстры играют за людей”. Собственно, эта простая истина уже не единожды доказала свою правоту в реальной, взрослой жизни. Как правило, чем красивее человек, тем больше вероятность, что он является обладателем довольно уродливой и извращенной порочками души.

Значится так. На выбор мне дается сразу шесть разных рас. Бугрящиеся мышцами Орки, не менее массивные Таурены, квадратные и широкоплечие Дворфы, высокие и атлетичные Дроу, низкорослые, зеленые Гоблины и чем то похожие на Дроу, высокородные, нездорово бледнокожие Сангвины. Ради интереса возвращаюсь к выбору фракций, чтобы посмотреть, что мне предлагают на выбор Азурийцы. В принципе, ничего нового. Стандартный набор классического ММО РПГ. Люди, Эльвины, Гномы, Лесные эльфы, высеченные из камня Титаны и какие-то зеленые полулюди-полукабачки под названием Сильвы. Фу... Гадость какая... Ну уж нет, пожалуй вернусь-ка я к близким по духу Даркийцам.

Мне понадобилось примерно около часа, чтобы внимательно изучить предлагаемые расы и классы. Не обошлось и без ковыряния на форуме игры. На котором к своему удивлению, я нашел целый кладезь полезной информации. А также узнал, что игра в которую я планирую погружаться, на самом деле называется “Туманы войны”, а Алистерия это лишь название самого мира, в котором разворачиваются события. Также я нашел несколько неоднозначных статей, где рассказывалось о внезапном росте смертности среди игроков. Но быстро потерял к ним интерес, из-за стандартного набора бреда, повторяемого журналистами, будто проплаченный конкурентами вброс.

И не удивительно, что против разработчиков “Туманов войны” идет такая целенаправленная пиар атака. Все же количество активных пользователей превышает отметку в семьсот миллионов. А это даже в нашу эпоху цифровизации, весьма и весьма неплохой показатель.

Вернувшись к выбору персонажа, я намеревался последовать советам опытных игроков с форума. Но тут, мой взгляд остановился на иконке входящего сообщения. И этим сообщением оказалось, довольно интересное письмо от одного из виртуальных помощников “Туманов войны”.

Уважаемый игрок! Хотим выразить Вам свою благодарность за то, что проявили интерес к чудесному миру Алистерии. Хочется верить, что полученные в процессе игры эмоции и положительный опыт, станут для Вас незабываемыми и самыми яркими моментами в вашей жизни.

Уважаемый игрок. Спешим Вам сообщить, что при выборе расы Сангвины, вы получите пассивный навык “Легкий путь” ускоряющий вашу прокачку на 200%. А также, вы станете обладателем уникального навыка “Перст судьбы”, позволяющего, устанавливать точку возрождения в удобном вам месте, до боя или во время него.

Внимание! Создав персонажа из расы Сангвин, вы автоматически соглашаетесь с правилами участия в специальной акции. Документ будет выслан Вам, в ближайшее время.

Желаем, эпических приключений.

С уважением, Оператор игровых миров № 110001.

Ну нифига ж себе. С чего это вдруг такая щедрость? Или в современных ммо подобное явление не редкость?

Замечаю иконку сообщения уже в самом “Улье”. Открываю и внимательно ознакамливаюсь с текстом. Стандартный договор о неразглашении. Вот те на. И к чему такая секретность? Нет, в принципе здесь нет ничего сверхестественного. Просто требование о нераспространении информации о предложенной акции и бонусах, которыми она наделяет. Угу... Это видимо касается тех двух халявных навыков. Ну что же...

Вбиваю в поисковик запрос: “Расовая статистика в игре “Туманы войны”. Сразу отбрасываю несколько результатов, где приводится статистика о расовой принадлежности самих игроков. Нет уж, мне это совсем ни к чему. А вот же оно!

Захожу на какой-то странный форум, где представлена внутриигровая расовая статистика за прошлый год. Ага... Вот оно где собака порылась. Собственно, как я и предполагал. У расы Сангвинов самый низкий показатель численности среди обеих фракций. Но при все при этом, Сангвинам принадлежит самая большая в игре стартовая локация. Хм... Хрень какая-то. Как говорят: Очень интересно, но ни черта непонятно.

Махнув виртуальной рукой на терзающие меня сомнения, тыкнул на иконку предложенной мне расы. В основном, Сангвины практически не отличаются, от тех же Дроу или Эльвинов, разве что бледные они, как поганки и губы у них подозрительно синюшные. Других различий я не заметил... Пока не заметил.

Выбрав стандартного воина и слепив из него писаного красавца аля Джаред Лето, я с нетерпением ткнул иконку “Завершить создание персонажа”. Но не тут то было. Перед глазами ярко замигало всплывающее окно ввода.

— Пожалуйста, введите имя своего персонажа. — зазвучал в голове механический голос.

Хм, да уж, а про ник то я совсем забыл. Надо бы хорошенько подумать, ведь на одной учетной записи доступен лишь один игровой персонаж. А создать вторую учетку уже не получится. Так как она регистрируется системой автоматически, не более одной учетной записи на гражданина. Это сделано по многим причинам, которые сейчас, я даже все и не вспомню. Но одно могу сказать точно. Китайцы этот запрет уже давно обошли.

Ладно, чего тут думать? Можно же использовать тот никнейм, которым я назывался в молодости.

— Скиф. — произношу я, активировав голосовой набор.

— К сожалению, данное игровое имя уже занято. — отвечает голос системы.

— Скифф.

— К сожалению, данное игровое имя уже занято.

— Скииф.

— К сожалению, данное игровое имя уже занято.

— Скиифф. — не прекращаю я попыток.

— К сожалению, данное игровое имя уже занято.

— С точка, К точка, у? — отвлекаюсь я, на мигающую иконку очередного письма, ай ладно, потом прочту. Так, что у нас там дальше. — Точка, Ф точка.

— Загрузка игрового мира... — принимает мой никнейм система и я облегченно выдыхаю.

Перед глазами повисает загрузочный экран, а на фоне играет довольно приятная, давно позабытая, инструментальная музыка. Ух, мать моя женщина. Аж мурашки по всему виртуальному телу забегали.

— Загрузка через 3...2...1...0...

Глава 2

Дождавшись загрузки, я обнаруживаю себя в какой-то средневековой таверне. Людей вокруг нет, а единственной живой душой является бармен, старательно натирающий до блеска деревянные пивные кружки. Ого... Это ж сколько нужно тереть дерево, чтобы настолько его заполировать?

Внимательно осматриваю свои руки. Тонкие, но в то же время очень жилистые, с ярко выраженными мышцами и шлангами вен под кожей. Задираю холщовую рубашу, любуюсь восемью стальными кубиками пресса. Кайф. А то надоело свое, слегка подзаплывшее рыхлым жирком пузико. Перевожу взгляд на ноги, а вот тут облом... Похоже, что этот парень бессовестно пренебрегал тренировкой этих важных для воина конечностей. Кстати о них... Оттягиваю штаны и заглядываю внутрь.

— Ну ни хера ж себе! — вырывается удивление из моих уст.

— Ну ты посмотри на них! — недовольно вскидывает руки бармен. — Все как один. Только на свет появились и сразу же писюн проверять! О Темная Ночь, даруй мне терпения. Иначе, я начну убивать этих иномирцев.

— Простите, это вы обо мне? — удивляюсь, причитаниям бармена.

— Нет! Представь себе, с мышами беседу за жизнь веду!

Е-едрить! Нет, я конечно слышал, что искусственный интеллект в играх давно вышел на новый уровень, но чтоб настолько... Да уж, отстал я от жизни, ой как отстал.

— Ну чего пялишься? Задания просить будешь? — нервно ворчит мой собеседник.

— А у вас они есть? — осторожно подходя к барной стойке, спрашиваю я.

— У меня есть все... — выдерживает он театральную паузу. — Кроме совести и заданий.

Ах-хах-хаха.

Мда уж, шутник, ничего не скажешь. Петросян бы в гробу перевернулся, от такого плагиата. Хм... Или он до сих пор жив? Не знаю, но надо бы загуглить.

— Вы тоже игрок?

— Кто? Я? — тарашится на меня бармен и тут же безынтересно отмахивается. — Упаси меня Темная ночь, быть таким же придурком, как вы.

Поразительно... Это же уму непостижимо, насколько развито и реалистично поведение обычного НПС. В мое время, они могли говорить только шаблонными и часто повторяющимися фразами. А этот... Этот помимо того, что поддерживает со мной диалог, еще и ведет себя как настоящий гон... Кхм-кхм. Ладно, это меня уже понесло.

— Выпивку заказывать будешь? Или ты думал, что я позволю тебе, мучить себя вопросами забесплатно? — вырывает меня из размышлений бармен.

— А что-нибудь кроме выпивки у вас есть? — нащупав на поясе небольшой мешочек с десятком медных монет, спрашиваю я.

— Кроме выпивки, есть только пиво.

— А кроме пива?

— Кроме пива, только выпивка и темный эль.

— А кроме выпивки и темного эля? — спрашиваю, уже чисто ради эксперимента.

— Пиво! — рычит бармен и хлопает ладонью по барной стойке. — Ты что, щенок? Издеваться надо мной вздумал?! А ну проваливай, пока я тебе шкуру дробинкой не попортил.

Бармен ныряет под стойку и спустя несколько секунд, выныривает, наводя на меня короткий, двуствольный обрез. Опана! Пойду пожалуй, по добру, по здорову. А то глядишь и вправду шмальнет.

Пулей вылетев из таверны, я оказываюсь посреди довольно оживленной улицы. Сотни, а то и тысячи разносортных НПС, слоняются по ней, создавая иллюзию, бурлящего торгового квартала.

Ароматы свежей выпечки, жареного мяса, сочных фруктов и терпкого парфюма доносятся до моего обоняния. Я с нескрываемым восторгом слоняюсь между лавок и с наслаждением втягиваю носом эти прелестные запахи. Ох, как же мне не хватало этого в реальной жизни.

— Ну чего ты встал на проходе, нелюдь?! — кричит на меня пузатый коротышка с тележкой, доверху заполненной смердящей рыбой.

— Пардоньте. — улыбчиво уступаю я дорогу, а сам прикрываю нос ладошкой. Вот падла, такой кайф обломал.

— Эй, поаккуратнее там, дылда! — визжит на меня гоблинша, которой я случайно наступил на ногу.

— Простите, мадам. — кричу ей вслед.

— Эй ты! — доносится до моих острых ушей. — Сюда смотри! Тута я!

Я быстро осматриваюсь по сторонам и замечаю, машущего мне рукой, довольно крепкого Сангвина с длинной, но немного опаленной бородой.

Ага, судя по телосложению, кожаному фартуку и мозолистым рукам, это никто иной, как кузнец оружейник. Отлично! А то я так и не нашел в своем инвентаре, хоть какой-то намек на холодное оружие. Интересно, а с каких вообще пор, воин начинает свой путь с дулей в кармане? Могли хотя бы, какой-нибудь ножик положить.

— Вы меня звали, уважаемый? — подхожу я к кузнецу и мои глаза мгновенно разбегаются по прилавку, где аккуратно выложены полтора десятка разнообразных мечей, палашей, топоров и прочей утвари.

— Ты же тот самый воин, что собрался покорять Алистерию? — посыпая заготовку флюсом, спрашивает он меня.

— Не знаю тот самый ли, но такие намерения имеются. — проводя пальцем по резной гарде меча, киваю я. — А в чем собственно дело?

— Я так полагаю, что тебе для этого потребуется хороший меч. А мои мечи заслуженно считаются самыми лучшими в Кровавых землях. Не желаешь ли, приобрести один из них?

— Сомневаюсь, что в данный момент у меня хватит на это денег. — снимаю поясной кошель и демонстративно вытряхиваю из него десяток рубленных медяков.

Кузнец закидывает заготовку в горн, протирает руки о кусок мешковины и удивленно смотрит на горстку медяков. Затем переводит вопрошающий взгляд на меня, но я лишь пожимаю плечами.

— Быть может, у вас найдется что-нибудь для моего бюджета?

— За десяток медяков ты даже себе носовой платок не купишь, что уж тут про меч говорить. — разочарованно вздыхает кузнец, но немного помолчав, вновь обращается ко мне. — А ты случаем не желаешь, немного подзаработать? Сделал бы для меня кое-какое дельце, а я бы тебе меч неплохой дал.

Есть! Вот оно! Первый квест в моем новом виртуальном приключении. Странно конечно, что стартовая цепочка для новичков начинается именно так, весьма нелогично. Ну да ладно. Видимо в современных играх, подобное считается само собой разумеющимся.

— Что за задние? — спрашиваю я, пытаюсь не показать, как меня трясет от предвкушения.

Тише, тише батенька... Да вы самый настоящий дофаминовый наркоман.

— Дело плевое. — отмахивается кузнец. — Всего-то нужно сходить в Теневой лес, отыскать там дровосека Грыка и забрать у него, необходимый мне чертеж. Делов на полчаса, не более.

“Внимание! Мастер кузнечного ремесла Гельдурон, предлагает вам задание:
“Лесной изобретатель”

Цель: Найти дровосека Грыка.

Принести Мастеру Гельдурону: Помятый чертеж меча.

Награда: Вариативна. Опыт: +13820 ед.

Принять задание? Да – Нет.

— Делов на полчаса, не более. — повторяю я слова кузнеца, читая описание квеста. — Хотя, чего тут собственно думать?

Довольно скалясь, принимаю квест и сразу же открываю карту, чтобы посмотреть, как далеко находится тот самый Теневой лес и обитающий в нем дровосек Грык. Хм, довольно таки далеко, если прикидывать с учетом имеющегося у меня игрового опыта. Хотя это наверное весьма глупо. Так как в последний раз я играл в ММО, сидя за столом, клацая на всю квартиру клавишами механической клавиатуры.

— А можно одолжить у вас какое-нибудь оружие? — перевожу максимально жалостливый взгляд на кузнеца.

— Могу лопату дать. — фыркает тот, закатив глаза и тут же дает понять, что дальнейшие уговоры бесполезны. — О большем не проси. Я закупая самые качественные материалы, от того, даже обычная болванка обойдется тебе в цену не менее одного серебряка.

Делать нечего. Беру старую, почти сгнившую от возраста лопату, закидываю ее на плечо и бросив на прилавок очередной жадный взгляд, направляюсь вниз по улице, что ведет к северным воротам города.

Да уж. А город оказался по настоящему огромным. Тут тебе и квартал магов и тренировочная база воинов, и анклав лучников, и храм паладинов, и еще много-много чего. Блуждая по бесконечным улицам, я то и дело отмечал для себя, насколько детально и с каким количеством, вроде бы незначительных мелочей, реализован этот мир. Каменная кладка крепостных стен шероховатая, но в то же время приятная на ощупь. Она также, как и в реальности шуршит от прикосновения и также оставляет на ладони мельчайшие песчинки известняка. А древесина, из которой выполнены двери и многочисленные торговые лавки? Это вообще что-то из разряда фантастики! Ну не может такого быть, чтобы искусственный интеллект отвечающий за генерацию мира, настолько точно и без ошибок воссоздал сложную и уникальную структуру дерева. Да у нее даже запах у каждой свой! И это не просто слова дилетанта. Я между прочим, отпахал в столярной мастерской не один месяц.

Примерно через полчаса я выхожу за гигантские врата города. Ого, вот это раздолье. Передо мной открывается прекрасный вид. Одинокая грунтовая дорога, густые лиственные леса, зеленые равнины полей и огромные, словно нарисованные, заснеженные горы. Эх, красота-то какая... Ляпота...

Скорее всего, я бы и дальше стоял на месте, любуясь неопикуемыми красотами. Но увы, весь кайф созерцания был бессовестно испорчен, слегка дибилловатыми смешками караульных и смачным, табачным плевком мне под ноги.

Перевожу угрожающий взгляд, на караулящих у откидного моста стражников. Чем вызываю, еще одну волну придурковатого смеха с их стороны. Ну и верзилы, честное слово. Кажется, будто взяли обычного Сангвина, вставили ему в задницу соломинку и раздули до такой степени... Так, стоп! Чего-то мою большую фантазию опять не туда понесло. Ну нафиг. Пойду-ка я отсюда, пока мой неосторожный взгляд не расценили как угрозу и не отметили меня всей толпой, на вполне законных основаниях. Знаем мы, как бывает... Жизнью научены...

Шлепая соломенными лаптями по сырой траве, я не на шутку призадумался.

Странно, что весь свой путь от кузнеца и до ворот города, я максимально внимательно всматривался в прохожих, пытаюсь отыскать среди толпы хотя бы одного игрока. Но так никого и не заметил. Уж не знаю, быть может этот город является всего лишь стартовой зоной и высокоуровневым игрокам здесь попросту нечего делать? Кто знает? Но надо бы, как следует изучить этот вопрос в сети. Вряд ли тут предусмотрена индивидуальная генерация локации под начинающего игрока. Слишком жирно бы было, нагружать и без того перегруженную систему, генерацией одноразовых кластеров и такого безумного количества НПС.

Отойдя от города примерно на пару километров, я наконец-таки встретил своего первого моба, на котором, как мне показалось, можно будет неплохо так прокачаться.

Сумеречный кролик. Уровень 10. Здоровье 120 из 120.

Хм... Десятый уровень, это очень необычно для нубо локации. Обычно градация уровней идет по нарастающей. А с учетом того, что это первый встреченный мною моб, то по идее он должен быть первого или второго, ну максимум третьего уровня, но никак не десятого. Хотя, если так подумать, то оно и к лучшему. Выше уровень, больше опыта.

Открываю книгу навыков и выношу “Перст судьбы” на активную панель. Настраиваю его применение таргетом по взгляду, с помощью голосовой команды. Благо, пока необходимые файлы игры устанавливались на мою вирт. капсулу, я успел хоть немного, но изучить премудрости внутриигрового интерфейса, а также почитать гайд с рекомендациями для новичков. Понятное дело, что с первого раза я все сразу не запомнил и если уж говорить начистоту, то даже цели такой для себя не ставил. Так как в играх любое знание полезно лишь тогда, когда испытано на практике, а не на словах.

Активирую навык и устанавливаю точку возрождения примерно метрах в пятидесяти от моего текущего местоположения. Подальше от этих няшных на первый взгляд, пушистиков. Достая из-за спины лопату, рычу диким зверем, подбадривая себя. Задираю лопату кверху и с неистовым выражением лица, срываюсь с места, сокращая дистанцию и нанося мощный удар по мимимишному кролику. Бах! С диким хрустом, черенок лопаты раскалывается пополам.

— “Ого, вот это силища у меня в руках, даром что-ли я за воина играть начал.” — предвкушая первый в этом мире килл, нахваливаю себя мысленно.

Но вся моя радость мгновенно улетучивается, после того, как я замечаю крайне офигевающую физиономию кролика. Который к слову, живет всех живых.

— Бля... — успеваю сказать я, а затем мохнатая тварь прыгает мне в лицо, впивается в него стальным захватом и с глазенками полными ярости, принимается раздирать его до костей своими пушистыми лапками.

Внимание! Вы получили смертельный урон.

Для воскрешения, выберите точку возрождения.

Мда уж. Вот тебе и пушистый милашка.

Выбираю установленную заранее точку респа, дожидаясь отчета системы. Экран загрузки балует полезным советом “Здроаво оценивайте свои силы. Безобидный с виду зверек, может оказаться опасней двуглавой виверны.” Да уж, спасибо. Это я уже понял, ощутив на своей шкуре. И больно же как, зараза. Будто мне и вправду морду расцарапали.

Возрождаюсь ровно там, где устанавливал точку респа. Хм, а не имба ли это? Или как это теперь называют? Ай ладно, пообщаюсь с игроками, по любому наберусь от них современного игрового сленга.

Полуприседом подкрадываюсь к одному из обломков черенка лопаты. Медленно, чтобы не издавать лишних звуков, поднимаю заостренную деревяшку. Выискиваю взглядом своего

безжалостного убийцу и тут же замеряю, ощущая, как кто-то сзади обнюхивает мне пятку мохнатой мордочкой.

— За Орду! — с неистовым криком разворачиваюсь я и вгоняю деревянный кол, в пушистую тушку кролика.

Сумеречный кролик убит.

Опыт: +210 ед.

Вы получили новый уровень. Ваш уровень: 2

Доступные очки талантов: 1

Вы получили новый уровень. Ваш уровень: 3

Доступные очки талантов: 2

Внимание! Вам доступен активный навык: Рывок.

Уведомления системы я просто-напросто игнорирую, так как в порыве ярости продолжаю уродовать мохнатую тушку, раз за разом вгоняя в нее деревянный кол. Кто знает, сколько бы еще это продолжалось, если бы не автоматический деспавн трупа. Проще говоря, я остановился только тогда, когда месиво из меха и крови испарилось, будто никогда его тут и не было.

Отбросив сторону колышек, я рухнул на мягкую траву и истерически рассмеялся. Мда уж... Это тебе не старинные ММО РПГ, здесь будто все по настоящему. Неудивительно, почему многие предпочитают этот мир реальному. Здесь хотя бы у тебя есть право на ошибку. Чего так не хватает в нашем жестоком и опасном реальном мире.

Переборов истерический смех, я поднялся на ноги, отряхнулся от сухой травы, подобрал обломки лопаты и направился к лесу, чтобы найти подходящую на место черенка палку или вообще деревянную дубину.

Потратив не менее получаса на поиски дровца для своей импровизированной алебарды, я уселся на поваленное дерево, вышиб из лопаты старый обломок черенка и вогнал на его место полутораметровую палку, надежно зафиксировав ее с помощью волокнистой коры.

Внимание! Вы получили достижение: Ремесленник.

Награда: 1 очко таланта.

Доступные очки талантов: 3

Ого. А вот это уже неожиданно и приятно. Быстро нахожу иконку книги талантов и внимательно вчитываюсь в предлагаемые варианты.

Кровопролитие: Вами овладевает неконтролируемая ярость. Ваш физический урон и урон от оружия увеличивается на 30%. Взамен, вы теряете по 1% здоровья, раз в 2 секунды. Время действия 40 секунд. Время восстановления 600 секунд.

Стоимость: 2 очка талантов.

Глухая оборона: Вы занимаете оборонительную стойку, игнорируя 90% физического и магического урона, но лишаетесь возможности двигаться на время действия таланта. Время действия: 12 секунд. Время восстановления: 390 секунд.

Стоимость: 2 очка талантов.

Зов предков: Вы полностью восстанавливаете здоровье и ярость, но получаете отрицательный эффект "Изнеможение" понижающий весь наносимый вами урон на 50%.

Время действия: Мгновенно. Время восстановления: 480 секунд.

Стоимость: 3 очка талантов.

Ба-лин... Вот и всплыла наружу моя самая главная слабость, а именно, боязнь ошибиться в выборе. Хм... С одной стороны, “Зов предков” довольно полезная хилка, а выживаемости мне по началу по любому хватать не будет. Но с другой стороны, “Кровопролитие” талант необходимый для воина, даже с учетом потери хп. О таланте “Глухая оборона” я вообще молчу. Непонятно в какой момент, может потребоваться такая мощная, но в то же время бесполезная, танкующая абилка. Скорее всего, это талант на хайлелев, где уже будут всякие мифические рейды с конусными АОЕ, ваншот уроном и прочей дрянью.

Ай, была не была, буду больно жалить, но быстро откисать. А с учетом того, что при смерти сбрасывается кулдаун, то больно жалить, я смогу в разы чаще. Главное лишь не забывать, обновлять точки респа.

Выбрав в талантах “Кровопролитие”, я назначил для него мысленную команду, чтобы не палиться голосом с его активацией. И тут же обратил внимание на мигающую иконку в виде свитка. Ого, а вот это что-то новенькое и как я мог подобное пропустить.

Навык: Рывок

Тип: Активный

Описание: Вы срываетесь с места, резко сокращая дистанцию до своей цели.

Требуется: 40 единиц ярости.

Время действия: Мгновенно.

Время восстановления: 15 секунд.

Глядите-ка кто к нам пожаловал! Не уж то это сам, Его Величество “Чардж”?! Ого, не ожидал я, что когда-либо встречу подобное еще в какой-то игре. Да, в моей молодости была такая ММОшная шутка: Воин живет лишь в одной точке чарджа, ибо в другой его ожидает смерть”. И именно из-за этого навык “Рывок” стали в шутку называть “Чардж-Покинуть тело”. Проще говоря, воин как правило погибал, после совершенного в сторону противника рывка.

Хм... Надеюсь, что здесь такого прикола не будет.

Выношу рывок на активную панель, пытаюсь назначить мысленную активацию таргетом по взгляду, но ничего не выходит. Перечитываю описание. Ага, вот оно в чем дело. Для этого навыка доступна лишь голосовая активация. И что же такое придумать, чтобы разумный противник, а такие точно будут, не мог догадаться, что я активирую именно рывок?

Думаю, долго думаю, непозволительно долго думаю. А затем, мой взгляд останавливается на лопате. О! Кажись придумал! Нужно только найти еще одного кролика и испытать на нем связку умений “Рывок+Кровопролитие+Удар двуручным оружием”.

Спустя полчаса. Жрица 42 уровня, по имени Селена.

Прокачка навыка травничества, это долгое, но от того не менее приятное занятие. Пока прокачаешь нужный уровень мастерства, посетишь не одну локацию, полюбишься разнообразными, чаще всего прекрасными видами. Погладишь чудесных зверушек. Пушистых и колючих, неважно. Все они милые и безобидные, по крайней мере большинство из них.

Вот и сейчас, посреди зеленой полянки Селена заметила пушистого, белого кролика, так мило жующего слегка подсохший клевер. Девушка готова была уже броситься к этому милашке, чтобы потискать его и потрепать за ухом, но вдруг ощутила краткосрочный всплеск физической силы.

— Нюхай бебру!

Раздается откуда-то из леса и в ту же секунду, навстречу пушистому кролику вылетает оборванец в коротких штанах и холщовой рубашке. Дикарь, моментально оказывается рядом с мохнатым зверьком и резким движением опускает уродливую, кривую лопату на голову пушистика. Хрясь! И без того кривой черенок лопаты с треском разлетается щепками, а взревевший

от ужаса и боли дикарь, падает на спину и начинает кататься по земле, тщетно пытаюсь снять со своего лица, вцепившегося в него белого кролика.

— Хм, дурачок наверное. — пожимает плечами девушка и уходит прочь, не желая видеть, чем закончится эта весьма необычная схватка.

Внимание! Вы получили смертельный урон.

Для воскрешения, выберите точку возрождения.

Да уж, по видимому, через голову я тут явно не прыгну. И уж тем более, не стоит лезть на того, кто превосходит тебя по уровням, как минимум раза в три, даже если это с виду безобидный кролик. Так, стоп! Это чего получается? Я сдаюсь? Так выходит? Ага, щас! Шнурки поглажу! Я не сдался даже перед конским процентом по ипотеке, не сдался, когда меня оббирали коммунальщики, не сдался, когда родительский комитет школы пытался вытянуть из меня деньги на новые шторы. А тут я какому-то кролику сдамся? Пф... Смешно.

Замотивированный своей же речью, я дождался воскрешения и сразу же рванул к обломку лопаты. Схватил его в обе руки покрепче и с криком “Нюхай бевру!”, чарджнулся к кролику, по пути активируя “Кровопротитие”.

Вы получили новый уровень. Ваш уровень: 4

Доступные очки талантов: 2

— Ну вот и славно, еще один кровожадный зверь повержен. — запыхавшись, бубню себе под нос, обессиленно падая на траву и глядя на бездыханную тушку кролика.

Происходящее далее можно было назвать лишь одним словом и оно абсолютно, категорические, со стопроцентной гарантией не литературное, кто бы что не говорил.

Карусель моих смертей прекратилась примерно уровне на седьмом. Я уже более-менее научился уворачиваться от коварных атак мохнатых чудовищ и стал более уверенно наносить сокрушительные удары по этим безжалостным и кровожадным тварям.

Но в какой-то момент я заметил, что процент опыта с убийства ми-ми-мишных монстров, стал ничтожно мал, для дальнейшей, взрывной прокачки. И решил все же отправиться к своей изначальной точке, а именно, на поиски дровосека Грыка.

Проблуждав по лесу часа два, мне все же удалось найти лагерь лесозаготовщиков. Вот только он был абсолютно пуст. Никаким дровосеком Грыком здесь и не пахло. Зато пахло ароматной мясной похлебкой, что бурлила в котелке, подвешенном над истлевшим до углей костре.

Живот предательски заурчал... Да уж, а ведь с момента захода в игру я даже кусочка хлеба в рот не закинул. Да и в реале бы тоже не мешало перекусить. Эх ладно, в своем мире поесть я всегда успею, а раз уж пришел делать квест, то будь добр, закончи начатое и уже потом выходи в реал.

Моей самодисциплины хватило примерно минут на пять. После чего, я снял котелок с деревянной треноги и не найдя ничего лучше, чем кусок дубовой коры вместо ложки, начал активно опустошать почерневшую от злы тару.

— Кто ты такой и почему ешь мою еду? — раздалось из-за моей спины.

Это было настолько неожиданно, что я от испуга даже не заметил, как моя импровизированная ложка, была поглощена мною вместе с остатками похлебки.

— Я Скиф, меня прислал к вам кузнец за каким-то там чертежом. — с набитым ртом, отвечаю я, пытаюсь улыбнуться, но выходит это весьма плохо.

Я внимательно осматриваю дровосека Грыка. Типичный орк, зеленый, огромный, с двумя торчащими из пасти клыками и стальным кольцом в носу. Да уж, вот в ком силушки то неме-

рено. Хотя... Он же всего лишь дровосек, а мы всего лишь в ММО. И раз уж он не воин, то вряд умеет хорошо сражаться. Уверен, что будь я на несколько уровней повыше, то с легкостью бы одолел его в рукопашном бою.

Вжух!

Уклоняюсь я чисто на рефлексах, буквально за секунду до того, как над моей головой с диким свистом пролетает топор Грыка. Смотрю ошарашено на дровосека, но делаю вид, что совсем не удивлен разрубленному пополам дереву за моей спиной. Которое со звонких треском, заваливается на своих многовековых соседей.

— Кажется мне, что наш разговор немного пошел не в то русло. — нащупывая обломок лопаты на поясе, говорю я.

— Тебе не кажется. — хмыкает Грык и заносит топор для вертикального удара.

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.