

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
ИГРЫ

START
GAME

АВТОР

НАЗВАНИЕ

ЖАНР

**Александр
Зайцев**

FANTASY

АВТОР

НАЗВАНИЕ

ЖАНР



**ПУТЬ К ТРОНУ.
ШАГ ПЕРВЫЙ**

GAME
OVER



«Издательство АЛЬФА-КНИГА»

Александр Зайцев

Путь к трону. Шаг первый

«АЛЬФА-КНИГА»

2013

Зайцев А. А.

Путь к трону. Шаг первый / А. А. Зайцев — «АЛЬФА-КНИГА»,
2013

Та, которую ты любишь всю жизнь, та, которая для тебя дороже всего, та, которую ты потерял безвозвратно... желает стать королевой лесных эльфов. И нет для тебя желания большего, чем стать ее мужем. Но мужем может быть только равный, а это значит, что тебя ждет долгий и трудный путь. Путь к трону целой расы, расы высоких эльфов. Занять трон и предложить ей руку и сердце – непростая задача, ведь у тебя больше миллиона конкурентов! «Все это сказки, и нет никаких эльфов, ни лесных, ни высоких», – скажете вы. Добро пожаловать в мир Небесного трона, мир виртуальный, там они есть!

Содержание

Пролог	6
Глава 1	11
Глава 2	20
Глава 3	36
Конец ознакомительного фрагмента.	48

Александр Зайцев

Путь к трону. Шаг первый

Все права защищены. Никакая часть электронной версии этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, для частного и публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Пролог

Я всегда считал, что родился не в свое время. Все эти скопища машин и загаженный воздух, продажные политики и потоки грязи, льющиеся из ТВ и Сети, – все это не по мне. Я из того вымирающего вида, что любит бродить по осеннему лесу, готовить запеченную на углях вечернего костра картошку, быть поближе к природе и никому не врать. Да, я представитель исчезающего вида идеалистов-романтиков.

Но в отличие от тех, кто считает так же и ударился в протестные движения, наркотики и прочее, я вполне успешен. У меня отличная работа, хорошая квартира в центре города, причем квартира, заработанная мной самим. Меня ценит начальство, я на отличном счету в корпорации. У меня много товарищей, а от девушек нет отбоя.

У меня есть талант, который примиряет меня с той реальностью, в которой живу. Талант продавать. Я могу продать что угодно и кому угодно. Правда, я должен сам искренне верить, что продаваемый товар – отличного качества и покупателю он хоть чуточку, но нужен. Как говорил мой бывший шеф: «Твоему напору и искренней вере, что ты предлагаешь именно то, что клиенту нужно, не способен противостоять никто!» Наверное, так и есть.

Все именно так...

Точнее, так все и было два месяца назад. Ровно шесть десятков дней прошло с того времени, как все изменилось. У меня теперь нет шефа, нет корпорации за спиной, нет и самостоятельно заработанной квартиры.

Я заключил сделку, работая на комиссионных. На мизерных комиссионных, всего в один процент. По сути, взялся за то, что считалось невозможным: продать группу заводов, производящих... а впрочем, не стоит давать подробностей – это закрытая информация. Важно то, что сумма сделки составила двести двадцать четыре миллиона евро. И да, я получил свой один-единственный процент. Один процент от этой фантастической суммы. Как только сумма комиссионных упала на мой банковский счет, ко мне тут же пришло понимание того, что работать смысла больше нет ни малейшего!

Зачем? Заработать еще пару миллионов или сотню, а может – миллиард? А смысл? Для меня работа была только средством для добычи ресурса – денег. При моих невеликих тратах на себя, полученной суммы должно было хватить на всю оставшуюся жизнь, особенно если учесть то, что два миллиона у меня были в доверительном управлении самого надежного траста и должны были приносить от девяти до одиннадцати процентов в год. И я уволился. Потом продал квартиру и вообще переехал в другой город. У меня было много товарищей, но не было ни одного друга, и я ничего от этого не терял. Я для всех потерялся. И начал новую жизнь. Теперь живу в коттеджном поселке, в изумительно прекрасном месте, на берегу Байкала.

Но это не важно – где я живу. Вообще не важно. Так как я твердо решил покинуть этот грязный мир. Нет, речь, конечно, не о самоубийстве, слишком себя для этого люблю. А о новомодном увлечении виртуальными реальностями и их самым главным проявлением – многопользовательскими ролевыми играми. Свой выбор я сделал почти сразу, как только на это решился. Впрочем, в выборе игрового контента я был не одинок. По сути, выбрал те серверы, что выбирали и восемь из десяти тех, кто хотел приобщиться к миру виртуальности. Вселенная «Небесный трон»! Этот проект стартовал всего полгода назад, а сейчас был безоговорочным лидером по количеству подписчиков.

И было много причин, отчего «Небесный трон» (его еще называли – «НТ» или просто «Трон») стал так популярен.

Во-первых, его создатели пошли наперекор тренду виртуальности, плюнув на все, что за пять лет, прошедших с массового введения данной технологии, наработали другие, и начав на всех конкурентов. Они не стали делать игру похожей на реальность. И не прогадали! В отличие

от иных проектов, в «НТ» не нужно было тратить сутки на поездку из локации в локацию. Задания не требовали месяцев на выполнение. В их мире не надо было таскать на себе мешки с вещами, пригибаясь под этой тяжестью. Их мир был полон условностей и не претендовал на то, чтобы быть «как настоящий». Гейм-дизайнеры «НТ» сыграли ва-банк и вернули игры к истокам: к тому, какими те были до виртуала. Они вернули в игру ощущение сказки. При этом оставили все те преимущества, что дарует игроку виртуал; все чувства в этой игре были неотличимы от реальности – вы полностью сливались со своим персонажем! Все преимущества есть, а недостатков реала нет! Как такая простая идея не пришла никому в голову раньше? Это загадка из загадок: до сих пор многие аналитики рвут на себе волосы, не понимая, почему за пять лет до такого никто не додумался. Разумеется, появились громкие заявления от ведущих игровых фирм о том, что вот-вот они выпустят такую игру, которая станет убийцей «НТ». Но в это никто не верил, потому как было...

...во-вторых! У корпорации «СиБиТу», которой принадлежал «НТ», была уникальная технология. Они назвали ее «Виртуальность два точка ноль». И сравнить ее можно было только с одним. С обычным сном. Да-да, с простым сном, но сколько это открывало возможностей? В виртуальных играх вы, как ни изощряйтесь, не сможете выбрать своего персонажа, потому как мозговые реакции и рефлексы отторгнут его. То есть если вы толстый и жирный, то и в любой виртуальной реальности не сможете быть худым и спортивным. Ни в одной, кроме «Небесного трона»! Ведь во сне вы можете быть кем угодно: хоть ушастым розовым пони, и ваш мозг не входит в пике и штопор от такого факта! Если иная виртуальность предлагала битвы на мечах, то тот, кто умел владеть мечом в реале, и в виртуале не терял этого умения, получая огромное преимущество перед подавляющим большинством ничего не умеющих в реальности игроков. А вот во сне иногда даже привычное действие кажется невыполнимым. Или, наоборот, в реальности вы не умеете ходить по канатам, но во сне свободно можете пробежать по веревке, что натянута хоть на высоте километра! Во сне ваш разум беззащитен, у него не работают щиты против того, чего не может быть. «НТ» предлагал уникальное: ВСЕ игроки в начале игры были в равных условиях! Все! И при старте возможности даже парализованного калеки не уступали возможностям олимпийского чемпиона по спортивной гимнастике. «Трон» предлагал то, чего раньше виртуальность дать не могла, – иллюзию равенства. Всеобщего равенства!

В-третьих (оно логически вытекало из «во-вторых»)! Бывает, что во время активной фазы сна, которая, как известно науке, длится не больше четверти часа, у того, кто видит сон, действие в этом сне происходит на протяжении целого дня. Время во сне сжимается. И «СиБиТу» удалось использовать и этот момент! Нет, они не смогли вместить день в пятнадцать минут. Время в «НТ» было сжато «всего» в три раза. Но и это – много! Очень много! Вот пришли вы после работы, и у вас есть два часа на то, чтобы расслабиться и поиграть. Конечно, вы выберете ту игру, которая конвертирует ваши жалкие сто двадцать минут отдыха в полноценные четверть суток! Это был не то что прорыв – это была самая натуральная революция! Но и это не все; было еще и...

...в-четвертых, опять вытекающее из технологии «Виртуальность два точка ноль». Игра в «Небесный трон» уменьшала потребности организма во сне, до жалких трех часов! Этот побочный эффект оказался полностью безопасен и даже полезен. Врачи стали рекомендовать пациентам с нарушением сна играть в «НТ». А что давало это обычному человеку? А то, что вместо двух часов он мог тратить на игру еще пять, украденных у обычного восьмичасового сна! Что в сумме давало семь часов игры в сутки, а если применить коэффициент сжатия времени, то и двадцать один час! Переворот в сознании и в мире! Теперь люди жили в виртуале по ощущениям не меньше, чем в реале, и при этом оставались социально активными членами общества! Наш мир менялся, и я это понял. Ведь было еще и...

...в-пятых. В «СиБиТу» еще раз сделали финт ушами. Они забыли проверенную многими годами систему пользовательских соглашений, в которых всегда говорилось, что ваш пер-

сонаж, по сути, находится в аренде и принадлежит компании, предоставляющей вам игру, а деньги вы платите только за арендное соглашение. По сути, все виртуальные игры по закону ни за что не отвечали. Все, кроме «НТ», где официально приравнивали своих персонажей к живым игрокам! Впервые в индустрии. И они получили то, чего так хотят все игровые корпорации: они получили клиента!

Месяц после того, как уволился и продал квартиру, я занимался переездом и изучением форумов и вообще любой информации по игре. Изучал мегабайты гайдов и графики теорикрафтеров; я хоть и романтик, но не люблю наступать на те же грабли, на которые уже кто-то наступил.

По правде, я любил игры обычные, старые, еще не виртуальные, а вот с новомодными не пошло. Попробовал раз – и понял: не мое. Взять квест и совершенно натурально ехать тридцать километров на лошади? «Цок, цок, цок» – и так, несколько часов отбивая свой зад? Выбить доспех с монстра и три часа волочь его по земле до магазина НПС? Нет, мне суток хватило, чтобы плюнуть на эту виртуальность и забыть. Но чем больше изучал мир «НТ», тем больше влюблялся в него. Влюблялся заочно.

Месяц назад я все оформил, переехал и получил в свое распоряжение комплект подключения класса «А». Стоил он бешеных денег и представлял собой не шлем виртуальности, а целый кокон. Специально подогнанный под меня саркофаг, который, пока я был в виртуале, следил за моим телом. В рекламе указывалось, что три часа в коконе так же полезны для организма, как получасовая кардиотренировка. И как я узнал, реклама не врала.

Мир «Небесного трона» был прекрасен. Реальность не могла конкурировать с плодом человеческой фантазии. А удобство, которое представлял интерфейс «НТ», было выше всяких похвал. Но я там провел всего час, а потом меня выкинуло из игры. Меня забанили. А бан в «НТ» – только на один срок: навсегда! И его не обойти: ведь не подделать свой разум, метки которого надежно считываются системой! И все из-за чего? Я сидел в каком-то сарае, и мою руку грызла большая крыса. А я не сопротивлялся, мне было любопытно и щекотно.

Единственное, чем могла оттолкнуть виртуальность «Трона», – это только то, что в этой игре люди чувствовали боль! Если в виртуальности «НТ» в вас кидали головешкой из костра, то вы могли обжечься. Если по вам попадали мечом, то это было реально больно. Нет, на реальных телах это никак не отражалось, было просто больно. И никак эту боль нельзя было убрать. Точнее, ее можно было ослабить путем привыкания, в игре даже был введен особый параметр, развивающийся только от привычки к боли в игре; назывался он стойкость и отвечал за сопротивляемость игрока физическому урону. Также болевые ощущения проходили, как только устранялся возбудитель боли: например, рана заживлялась магическим заклинанием. Так что люди научились с этой болью существовать, просто в «НТ» предпочитали не лезть на рожон там, где может быть очень больно.

Беда в том, что я калека. Пятнадцать лет назад, в автокатастрофе, повредил позвоночник и теперь не чувствую боли. Мне только щекотно там, где другие воют и лезут на стены от боли. Несколько раз только чудо спасало меня от верной смерти из-за этого свойства моих поврежденных нервов. Не чувствовать боли – на самом деле очень опасная в жизни проблема. По идее, в мире «Трона» я должен был вновь чувствовать боль, но почему-то было не так. Я и в волшебной «Виртуальности два точка ноль» остался калекой. А мой физический недостаток система приняла за багоюзерство, читерство и взлом.

Что я сделал после бана? Подал на «СиБиТу» в суд! О! Сколько экспертиз они провели! Даже три кокона различных производителей поменяли. Все без толку! Ну щекотно мне, а не больно – и все тут! А ведь в рекламе «НТ» уверялось, что любой калека может почувствовать себя нормальным в их мире! Когда эксперты корпорации поняли, что им придется выплатить мне космическую неустойку и поменять свою рекламу, юристы пошли на попятный и предложили мне досудебную сделку. Они восстанавливали мой аккаунт, снимали все обвинения и

оплачивали мою игру на год. Услышав это, я привел им выписку из своего банковского счета и громко рассмеялся. Я приготовился к долгой судебной тяжбе, в надежде вытрясти из них по максимуму; я и правда был зол. Настолько зол, что словами не передать.

А потом я узнал одну вещь. И все изменилось. Из-за того, что я узнал, мир «Небесного трона» стал для меня необходим как воздух, он стал для меня важнее жизни. Неделю назад связался с юристами «СиБиТу» и выдвинул свои требования.

Одно было простым. Раз я был забанен на столько времени, то прошу привести характеристики моего персонажа в то состояние, в котором бы они оказались, если бы та крыса ела меня все это время, а я «терпел» как бы эту боль. С этим, думаю, не должно было возникнуть никаких проблем. А вот второе мое требование они могли и не выполнить, предпочтя суд и выплату неустойки. Так как оно касалось конфиденциальности игроков, что было чем-то вроде священной коровы «СиБиТу». И это глупое требование я выдвигал только из-за того, что админы «НТ» придумали два вида светлых эльфов: лесных и высоких! Если бы не эта деталь, я бы и не подумал спрашивать! Требование звучало так: «За лесных или за высоких эльфов играет Наталья Юрьевна Свержина,???? года рождения? Я знаю, что она играет в вашу игру. Я не прошу узнать ее ник, или класс, или иную подробность, только один вопрос: ее персонаж – эльф лесной или высокий?»

Наталья – та единственная, кого я любил. Стоп, почему любил? Я люблю ее и сейчас, спустя пятнадцать лет после нашей последней встречи. Больше жизни люблю. Она ехала в той же машине, что и я, но ей повезло меньше: в той аварии у нее был сломан позвоночник. И после я ее не видел: она отказалась со мной видеться. Просила запомнить ее здоровой. Она слишком сильно любила меня, чтобы мириться с тем, что я буду жить с калекой. Я убеждал – о, как я ее убеждал! – что мне все равно, что я ее буду любить и такой! Она все решила за меня. А потом ее папа, бизнесмен не из последних, переехал в Штаты и увез дочь с собой. Я ее искал так настырно, что мне даже пару раз ломали ребра подосланные ее отцом бугаи. А потом, когда Юрий Сергеевич понял, что я не отступлю, он сам приехал и поговорил со мной, и я понял, что она никогда не даст мне увидеть себя калекой. Я понял, что это правда, потому как на плече семнадцатилетнего юнца взхлеб рыдал сорокалетний мужик, который был готов на все ради своей дочери, но не мог сделать ничего. И тут я узнал, случайно узнал, что она играет в «НТ».

А я ведь помню наш последний вечер, будто он был вчера. И ее слова:

– Я родилась не в том мире. Хочу быть королевой, – и звонкий смех любимой, – королевой эльфов!

В «Небесном троне» игрок мог стать кем угодно, даже богом, так говорила реклама. И раз Наталья в игре, то я уверен: она приложит все усилия, чтобы воплотить ту мечту – последнюю мечту себя здоровой – в реальность, пусть и в реальность виртуальную. А она у меня упрямая и своего добьется, я это знаю. А мне всего-то надо: пойти в мир «Трона» и стать королем эльфов. Так просто, по сравнению с тем, что раньше я жил в реальном мире и знал, что не увижу ее никогда! И пусть даже захудалым графом может стать один из ста тысяч, а королем целой расы – один из миллионов, это такая мелочь!

Мне оставалось только узнать, кем играет Наталья, и выбрать другую ветвь эльфов, чтобы потом, когда-нибудь, предложить ей руку и сердце как равный равному!

И вот ответ пришел.

Открыть письмо.

«Ваши требования будут выполнены при условии соблюдения полной конфиденциальности данной сделки. Вы также обязуетесь не искать известную вам личность, не расспрашивать о ней в игре и не прибегать к иным методам поисков».

Принять предложение: Да/Нет?

А зачем мне ее искать, я знаю, кем она будет! И пусть это знание больше похоже на психоз, мне плевать; я знаю, и все тут, не может быть иначе, просто не может!

Да.

И всего одно слово появляется в теле письма после моего согласия:

«Лесной»...

Глава 1

Итак, все просто. Мне надо создать персонажа. Войти в мир игры. И много, много играть, для того чтобы стать королем целой расы. Цель понятна. Реализация? А не знаю; никто не знает, как становятся королями. Для того чтобы получить самый низший титул – барона, надо было иметь минимум сотый уровень. А за семь месяцев, что проект «НТ» запущен, выше сотого добралось всего десять тысяч человек. Если переводить в цифры – пять сотых процента от общего количества игроков. А в монархических государствах стать благородным еще сложнее, все требования к кандидатам выше на четверть. То есть, по сути, как двигаться по иерархической лестнице мира сотни королевств, мало кто вообще представляет. В открытом доступе я такой информации не нашел в принципе!

Вселенная «Трона» была огромна. «СиБиТу» ввела принцип: «В наших мирах не будет пустоты! На каждого подписчика будет не меньше ста НПС, которые отыгрывают обычное население!» И корпорация четко следовала этому правилу. А если учесть, что на данный момент игроков было двадцать миллионов, то масштабы просто поражают. По условной площади поверхности мир «Трона» превосходил нашу Землю в десять раз! Потому как помимо королевств были и огромные локации размером примерно с Францию, полностью находящиеся под контролем чудовищ.

В «НТ» было сто двадцать восемь королевств. В большинстве своем они были многорасовыми, то есть игрок любой расы мог стать их гражданином. Но было и двадцать исключений. Исключениями были монархические государства, три таких имелось у людей и по одному – у каждой разумной расы. Начинать игру можно было где угодно: в любом из королевств имелись несколько начальных локаций, удобных для новичков. Тьютор утверждал, что начало игры в не шовинистически настроенных странах намного легче, игровые форумы и гайды утверждали то же самое.

Все страны в «НТ» были примерно одной площади и имели одинаковый доступ к ресурсам. Все было сбалансировано идеально. Королевства часто воевали, да почти всегда – хоть с кем-то, но каждое из них вело войну. Но пока эти битвы носили набеговой характер. «СиБиТу» уверяла, что захватнические войны королевства смогут вести только в том случае, если на данные королевства будут влиять сами игроки. То есть тогда, когда игроки подрастут настолько, что их голоса будут что-то значить в политике! А до этого момента все войны – не более чем за трофеи, а не что-то более весомое.

Структура иерархии королевств тоже была упрощенной донельзя. Правитель один: король или королева. Под ним – четыре герцога, которые правят провинциями. У каждого герцога в подчинении по четыре маркиза, что ведут дела в своих наделах. У маркизов также по четыре вассала в титуле графа, и у тех – свои земли. И самое низшее звено – это бароны со своими баронствами. Десять баронов – это копьё графа: именно столько баронов находится в подчинении у каждого из них.

Заглянул на форум теорикрафта. Там часто считали даже то, что могло случиться в будущем. Строили графики и схемы. Была там и любопытная тема: «Когда появится первый король из игроков?» И большинство игровых аналитиков сходилось во мнении: не раньше чем года через четыре! Это была радостная новость! Ту фору, что имелась у тех, кто начал раньше, за это время я могу легко наверстать – с моим-то количеством свободного времени и ресурсов! А главное, у меня, в отличие от большинства, есть цель – большая, чем добиться в игре успеха, и я к ней приду! И нет силы, что может меня остановить.

Одно из главных отличий «НТ» от других виртуалок – видимая простота, тут все казалось простым и понятным. Все сложности на игроков накатывались так медленно и равномерно, что казались чем-то несложным, так как естественно вплетались в развитие персонажей и игровой

опыт. Так же и тут: вроде простая структура, но я уверен – подводных камней в ней тысячи! Но пройдет время, и я все их изучу.

Так, цель понятна! Достигнуть ее теоретически можно. А практически? Посчитаем.

Запрос статистики «Небесного трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу высоких эльфов?

Открытая информация. Один миллион двадцать одна тысяча семьсот сорок четыре.

Итак, в теории – это количество моих прямых конкурентов. Огромное число, но стоит немного подумать – и становится понятно, что не все так страшно. Сразу отсеем тех, кто не может позволить себе играть круглые сутки напролет: они не конкуренты. Так, опять заходим на теорикрафт-форум и смотрим неофициальную статистику распределения игроков по времени пребывания в игре. Смотрю на кривую, похожую на график среднего распределения, и радуюсь. В этом со мной может конкурировать только один процент! Итого – примерно десять тысяч; что же, цифра уже не настолько пугающая! Две трети из них не играют по сути, а зарабатывают в игре, добывая игровые ресурсы, обмундирование и оказывая прочие услуги за реальные деньги. Они заняты иным, им не до короны. Итого – чуть больше трех тысяч соперников. Конечно, многие из них плевали на титулы и имеют другой интерес, иные захотят примерить корону других государств. Но лучше думать, что все они – самые натуральные соперники, идущие по одному со мной пути! Так надежнее. Эх! Если бы не фора в семь месяцев у многих из них, я бы, наверное, даже порадовался получившимся цифрам. Но семь месяцев реальности – это год и три четверти в мире «Трона»! Прорва времени! И мне придется это навестывать, хорошо, что у меня уже сложился вполне определенный план!

А с чем придется столкнуться Наталье?

Запрос статистики «Небесного трона».

Введите ваш запрос.

Сколько игроков выбрали расу лесных эльфов?

Открытая информация: один миллион восемьсот тридцать семь тысяч двести сорок.

Да, ей будет посложнее, конкуренция выше, но и начала она раньше. Я не знаю почему, но и допустить не могу, что мои домыслы о ее стремлении стать эльфийской правительницей не более чем моя фантазия.

Что мне теперь четко ясно, так это что поставленная цель выполнима. Сложно, трудно, но достигнуть ее – не из области фантастики. А значит, мои надежды не пусты.

Эх! Если бы я мог использовать для достижения своей цели реальные деньги со своего банковского счета! Насколько все было бы проще! Да я стал бы сотого уровня за месяц, при моем-то количестве свободного времени! Нанял бы гильдию из топовых, и меня бы легко прокачали. Но вот деталь. Когда мы играли с Наташкой в тогда еще обычные, не виртуальные онлайн-игрушки, я помню – она ненавидела тех, кто донатит. Кто поднимается в игре за счет вливания средств извне. А ведь когда (не если, а когда) мы встретимся, она попросит рассказать, как я шел по своему пути, и я не смогу ей соврать. А если она узнает, что я донатор, то это ее расстроит. А я не хочу этого и никогда не сделаю того, что сможет причинить ей пусть даже маленькую боль!

Кстати о реальных деньгах в мире «НТ». И опять в «СиБиТу» пошли давно забытой дорогой. Они не стали бороться с черным рынком. Но также не стали и продавать за реальные деньги игровые вещи. Они сделали проще: создали структуру, позволяющую игрокам торговать между собой за реал на игровых серверах. И ведь как просто это было реализовано! Заключалась сделка, и деньги покупателя переводились с банковской карты игрока на игровой счет, а оттуда – на игровой счет продавца, и уже с него – на реальный банковский счет про-

давца. Гениально! Полная конфиденциальность и защита от кидалова! И за данную услугу в «СиБиТу» брали всего-то смешных пять процентов комиссии!!

Без доната, конечно, плохо. Без реальных денег стать лучшим из лучших будет на порядок сложнее, но я все уже решил. Доната не будет! Но почему не будет реальных денег? Что мешает мне самому что-то найденное в игре и не нужное моему персонажу за реал продать, а потом на эти вырученные в игре деньги что-то купить, но уже нужное? Немного поразмыслив, я решил, что такой подход с донатом не имеет ничего общего, ведь реал этот будет добыт в игре. Как только эта мысль оформилась, я зашел на сайт банка и создал пустую банковскую карту. Это, конечно, рано, – может, на ней вообще никогда не появится ни копейки, но это простое действие придало мне уверенности.

Все, хватит ждать, пора.

Но сперва – поесть, и в душ!

Через полчаса я понял, что откладываю начало своего пути под любым предлогом. Нервы, будь они неладны. Неужели у меня и правда появился шанс? Страшно, что я могу все запороть, все испортить.

Так, стоп! Все сомнения долой, и – вперед!

Саркофаг внутри – очень уютный, мерно гудят сервомоторчики массажных валиков. Улегся – и он сам подстроился под мое тело: не зря такие деньги за него плачены.

Активировать подключение? Да/Нет.

Да.

Адрес?

«Небесный трон». И ввести данный адрес в функцию: «адрес по умолчанию». В дальнейшем такой вопрос не задавать, а сразу переправлять меня на данный сервер.

Изменить настройки «по умолчанию»? Да/Нет.

Да.

Долгая секунда – и вот я смотрю на перевивающийся логотип «Небесного трона».

Желаете войти?

Да.

Ждите, идет идентификация... Идентификация закончена. К сожалению, вынуждены сообщить Вам, что ваш персонаж заблокирован. Изви...

Но тут стандартное окно интерфейса подернулось рябью и выскочило следующее сообщение:

Особый режим. Корпорация «СиБиТу» и администрация серверов «НТ» приносят вам глубочайшие извинения. Желаете разблокировать персонаж или создать новый с теми бонусами, о которых вам известно?

Создать новый.

Мы рады приветствовать вас в созданном нами мире. Добро пожаловать!

И разноцветный снежный вихрь окутал мое сознание...

А вот и виртуальность. Нет, тут она не нужна, только мешает, зачем она мне в настройках и меню?

Активировать текстово-графический режим.

Вы уверены, что хотите отказаться от виртуальной оболочки в меню «Небесного трона»?

Уверен. Подогнать внешний вид под ретроигры.

Псевдовиртуальный режим активирован. Выберите внешний вид оболочек.

И список из десятков тысяч игр, когда-либо созданных человечеством! У-у-ух!

Я выбрал.

Активация оболочки под Фоллаут завершена, приятной игры!

Так; это уже более удобно и веет истинным хардкором!

Введите имя, под которым вы будете известны в игре.

Активировать поиск по слову «лучший», на любом из языков Земли, вывести на экран русские транскрипции, не занятые иными игроками.

Ждите... На ваш выбор: двенадцать незанятых транскрипций.

Я выбрал: ТоТНхат.

Принято.

А что: неплохо, и мало кто поймет, что это исковерканный вьетнамский!

Создание нового персонажа. Активировать функцию?

Да.

Выбор расы/ Случайный генератор.

Выбор расы.

Выберите одну из восемнадцати представленных в мире «Небесного трона» рас.

Активировать библиотеку для облегчения выбора?

Нет. Выбор сделан. Раса: высокий эльф.

Подтвердите свой выбор.

Подтверждаю.

И перед моим взором тут же появилась огромная книга, и голос из ниоткуда начал рассказывать историю этой расы. Я это пропустил, так как все читал на форумах. По сути – банальная история: была одна раса – светлые эльфы, жили они в Великом лесу и были счастливы. Но многие из эльфов тяготились тем, что их силы неразрывно связаны с лесом и природой, и решили они это изменить. Так разделилось некогда единое племя. И те величайшие маги, что восстали против привычного хода вещей, увели часть эльфов на плоскогорье Та на Ру. Прошли тысячи лет, и вдали от влияния леса они изменились, став новой расой мира «Трона». Ничем не примечательный рассказ, особенно если учесть, что если читать эту легенду при регистрации за зеленого эльфа, то будут фигурировать не «величайшие маги», а отступники от Древа жизни. Мне важно только то, что эти две ветви эльфийского рода – все же родня. И пусть в каждом из государств сторонников войны и мира между родней поровну, я когда-нибудь изменю этот баланс. Но такое в руководстве не прочитаешь, так что я закрыл книгу, обрвав голос посреди предложения.

Окно способностей расы. Ознакомьтесь, прежде чем продолжать!

Ознакомиться.

Высокие эльфы. Штраф на выносливость: количество очков жизни уменьшено на десять процентов по сравнению с остальными расами. Штраф на силу: по умолчанию минус один пункт силы. Штраф на владение дробящим оружием: тридцать процентов от урона. Штраф на владение рубящим оружием: двадцать процентов от урона. Штраф на ношение тяжелой брони: ношение тяжелой брони невозможно данной расой. Бонус: плюс два очка интеллекта. Бонус: способности, основанные на мане или духе, эффективнее на три процента. Обзор завершен. Вы подтверждаете свой выбор?

Да.

Добро пожаловать в окно распределения характеристик.

Уф-ф, а вот за это я люблю ролевые игры, еще те, старые: есть над чем подумать, поломать голову над цифрами и способностями! Точнее, этим я занимался месяц назад и сейчас уже все прекрасно знаю. Одно только гложет: слишком необычного персонажа хочу создать. И ко многим советам с форумов мне придется относиться с некоторой долей опаски. Но только при таком персонаже я смогу полностью реализовать свое преимущество перед другими игроками, а именно – нечувствительность к боли.

Желаете распределить характеристики?

Да.

После подтверждения тут же выпадает окно статистики с базовыми значениями:

Сила: 4. Ловкость: 5. Восприятие: 5. Интеллект: 7. Мудрость: 5. Выносливость: 5. Свободных очков для распределения: 5.

Стоит мне сосредоточить взгляд на характеристике, как тут же всплывает подменю-подсказка:

Сила: влияет на эффективность применения холодного оружия, максимальный-переносимый вес и скорость бега персонажа, а также необходима для умелого обращения с любыми видами оружия и ношения того или иного типа брони (у каждого конкретного вида оружия и брони – свой минимально требуемый уровень силы). Ваше текущее значение: 4, что уменьшает ваш урон холодным оружием на 10 % от базового. Желаете повысить данную характеристику?

Нет. Уменьшить силу на единицу.

Вы уверены? Это снизит урон от холодного оружия на 25 % от среднего. Уменьшит переносимый вес на 20 % и снизит скорость передвижения на 5 %.

Уверен. Снижить характеристику.

Ознакомьтесь с предупреждением. Начальные характеристики очень важны. Их невероятно трудно повысить в игре. Сделав необдуманный выбор при генерации вашего альтер эго, вам будет потом очень трудно что-то исправить.

Не показывать больше данную подсказку.

Принято.

Снизить силу на единицу.

Принято.

Больше снижать опасно: если характеристика падает ниже тройки, то такие дикие штрафы начинаются, что ужас просто!

Ловкость: влияет на эффективность применения дальнобойного оружия и урон ударов без оружия. Также влияет на скорость передвижения и вероятность уклонения от физической или магической атаки (у каждого конкретного вида луков и арбалетов – свой минимально требуемый уровень ловкости). Текущее значение: 5. Что является средним значением и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете повысить характеристику?

Да, на единицу.

Текущее значение параметра «ловкость»: 6. Урон стрелковым оружием увеличен на 10 %, урон в рукопашной схватке увеличен на 10 %. Вероятность увернуться от вражеских атак: 5 %. Скорость передвижения увеличена на 5 %.

Очень хочется вложиться в этот параметр побольше! Но, увы, количество свободных для распределения очков – не резиновое.

Восприятие: очень важный параметр, отвечающий за многое в игровой механике. Чем данный параметр выше, тем дальше видит ваш персонаж. Также восприятие влияет на вероятность нанесения критического урона любым видом оружия, без оружия и способностями, основанными на мане или духе. Также данный параметр влияет на многие навыки стрелков. Текущее значение: 5, что является средним значением и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете поднять данную характеристику?

Нет. Опустить на два пункта.

Восприятие: 3. Штраф: обзор уменьшен на 25 %. **Штраф:** вероятность критического удара составляет минус пятнадцать процентов. **Внимание:** если вы хотите создать персонажа-стрелка, то такое низкое значение данного параметра сделает невозможным применение многих способностей классов, чей урон основан на применении метательного или дальнобойного оружия. Вы уверены в своем выборе?

Да.

Я не собираюсь развивать ни война, ни лучника, так что мне этот стат не сильно нужен, хотя говорят, что восприятие влияет на нахождение секретных локаций и прочих вкусностей, но администрация этого не подтвердила; правда, и не опровергла. Так что на слухи я плюну.

Интеллект: является базовым параметром для социального общения с НПС. Получение многих заданий, а также вариативность решения квестов – все это напрямую зависит от данного параметра. Чем выше интеллект вашего персонажа, тем более разнообразна ваша игра. Также интеллект влияет на такой параметр, как лидерство, который доступен с двадцатого уровня. Лидерство изначально равно значению интеллекта плюс одна десятая харизмы и отвечает за то, сколько человек может быть в группе под предводительством игрока. Текущее значение: 7. Вариативность решения задач при данной величине параметра равна трем. Повысить характеристику?

А также, что недоговаривает библиотека, при высоком параметре интеллекта, а именно при девяти единицах, ваш персонаж будет получать перки не раз в четыре уровня, а раз в три. Вообще, любой стат, в который вложено девять или десять единиц, давал какой-нибудь бонус, но бонус от интеллекта я считал наиболее значимым. И со мной были согласны большинство гуру этой игры. При этом он не давал никаких плюсов к урону или защите и, казалось, вообще не влиял на боевой потенциал персонажа.

Повысить на единицу.

Принято.

Интеллект: 8. Вариативность решений сложных заданий: 4.

Почему недотянул до вожеленной девятки? Все просто: после первого же взятого мной уровня дадут перк, и я возьму им плюс один к интеллекту. Вообще, способностями можно повысить любую из начальных характеристик, но каждую – только по одному разу, не более! И выше десятки ни один базовый параметр не может быть поднят. Да и не нужна десятка в интеллекте: там бонус плевым, в сравнении с девяткой.

Мудрость: не важно, что вы выберете – реку маны или путь духа, – без этого параметра ваш персонаж не сможет использовать свои специальные навыки. Также данный параметр влияет на количество духа или маны и на скорость их регенерации. Также, чем выше мудрость, тем больший урон наносят ваши навыки и способности. Каждый уровень к вашим мане или духу будет прибавляться значение, равное вашему базовому параметру мудрости. Текущее значение: 5, что является средним значением, и не несет в себе ни штрафов, ни бонусов. Желаете поднять данную характеристику?

Это мне будет безмерно полезно! Но – увы. Скрепя сердце:

Нет, не повышать.

Дух; его мне будет очень долго не хватать с такой прокачкой. Потом это выправится, но начало будет тяжелым. А снизить этот стат и думать нечего! И так на спецприемы духа будет дефицит огромный.

Выносливость: отвечает за количество жизни у персонажа, а также за скорость ее регенерации. Также отвечает за сокращение времени нахождения персонажа под негативным воздействием, если параметр превышает среднее значение. Увеличивает переносимый вес, правда, данное увеличение – в два раза меньшее, чем от характеристики «сила». Каждая начальная единица выносливости выше 5 прибавляет плюс пять единиц жизни в начале игры. Также каждая единица выше 5 увеличивает эффективность лечащих заклятий на ваш персонаж на 1 %. Каждый уровень к параметру вашего здоровья будет добавляться значение выносливости. Текущее значение: 5. Желаете увеличить данную характеристику?

Да. До девяти единиц.

Выносливость: 9. Время нахождения под вредоносными воздействиями уменьшено на 50 %! Эффективность исцеляющих заклятий, направленных на ваш персонаж: +4 %.

Стоп, почему два стага висят не распределенными? А! Точно, в ловкость только единицу вложил!

Увеличение ловкости на два пункта.

Принято. Текущее значение ловкости: 8. Урон стрелковым оружием увеличен на 30 %, урон в рукопашной схватке увеличен на 30 %. Вероятность увернуться от вражеских атак и заклинаний: 25 %. Скорость передвижения увеличена на 15 %.

Завершить распределение базовых характеристик?

Да.

Подтвердите свой выбор. Ваши характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 8. Мудрость: 5. Выносливость: 9. Свободных очков для распределения: 0.

Завершить.

Принято.

Желаете выбрать стартовую способность персонажа или положитесь на волю случая?

Что ж я, дурак совсем, что ли?

Выбрать в ручном режиме, никакого генератора случайных чисел.

Принято. Ознакомьтесь со списком.

Игнорирую такие заманчивые для многих бонусы, как «Мастер меча», «Виртуоз парных клинков», «Повелитель стихий» и прочие плюшки дамагеров. «Длань защитника», «Быстрая помощь» и похожие также пролистываются: в моих планах ТоТ'Нхат никак не бафер и не лекарь. Социальные и просто прикольные перки – тоже в корзину, не про меня они. А вот между «Каменной стеной» и «Мастером уклонения» я раздумываю довольно долго. Все зависит от того, что мне дали в бонус админы. По сути, «Каменная стена» выглядит вкуснее, но у меня ощущение, что эта способность будет пересекаться с тем, чем меня «наградит» «СиБиТу». У меня, конечно, были догадки, что же я получу в итоге. Надо сказать, что во многом эти догадки и легли в основу распределения характеристик.

Выбор сделан, выбранная врожденная способность: «Мастер уклонения». Базовый модификатор уклонения вашего персонажа увеличен на 5 %.

Перейти в выбор внешности?

Да.

Загружается редактор.

Отставить. Подогнать мою внешность под высокого эльфа и оставить как есть, без каких-либо изменений.

Вы можете быть красивее, спортивнее и привлекательнее в нашем мире. Не упускайте такую возможность! Мы дарим перерождение.

Заткнись и выполняй, что сказано.

Принято, внешность скорректирована. Желаете взглянуть?

Нет. Желая перейти в следующий раздел.

Принято.

Выберите дорогу, которой пойдет ваш персонаж. Путь духа или река маны?

Путь духа!

И тут как выпрыгнет окошко предупреждения, чуть меня зайкой не сделал!

Внимание: высокие эльфы – раса магов; именно выбравшие плавное течение реки маны представители данной расы получают наибольшие плюсы. А вот воины из высоких эльфов получают ниже среднего!

С чего это? А, вот в чем дело... Приглядываюсь, и выпрыгивает подмену:

Данное предупреждение введено администрацией семь дней назад по настоятельным и многочисленным просьбам игроков.

Путь духа!

Принято.

Ваш персонаж создан. Прежде чем войти в игру, удостоверьтесь, что ваш персонаж сгенерирован именно так, как вы хотели!

Ник: ToГ'Нхат.

Раса: высокий эльф.

Дорога: путь духа.

Уровень: 1.

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 8. Мудрость: 5. Выносливость: 9.

Врожденная способность: «Мастер уклонения».

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 7–8 (много, это работает ловкость)

Вероятность уклонения: +30 %

Вероятность критического урона: –15 %

Скорость передвижения: +10 %

Количество духа: 25 единиц (5x5=25)

Количество здоровья: 41 (9x5)–10 %

Бонус к способностям, основанным на духе: +3 %

Модификатор ускорения регенерации духа: 0

Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %

Модификатор бонусного излечения: 4 %

Игнорирование урона магии огня: 0

Игнорирование урона магии воды: 0

Игнорирование урона магии воздуха: 0

Игнорирование урона магии земли: 0

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

ЧТО?! Сколько-сколько физигнор?! Я смотрел скриншоты с данными лучших топ-танков мира «НТ», многие в игре любят мериться стагами, эта характеристика ни у кого не была выше восемнадцати процентов! Пятьдесят процентов – это же АБСОЛЮТНЫЙ кап! То есть максимально возможное значение в игре. Больше не повысить в принципе, будь ты хоть миллионным уровнем! Я рассчитывал на значение двадцать процентов, не больше; не думал, что в «СиБиТу» чувствуют себя настолько виноватыми! И не надо путать игнорирование, базовую характеристику персонажа, которая поднимается только в результате упорных тренировок, с обычным параметром сопротивляемости, который можно повысить бижутерией и броней. Сопротивляемость режется способностями мобов или врагов, снижается, если противник выше вас уровнем, а вот игнор работает всегда одинаково эффективно! Это именно полное игнорирование урона, которое вычитается после вычисления всех остальных модификаторов. К горлу подкатил комок: именно сейчас я понял, что реально могу справиться с поставленной задачей.

Подтверждаю генерацию.

Принято.

Желаете в ручном режиме выбрать локацию или положитесь на волю случая?

Что ж эта виртуальная машина такая тупая-то?

В ручном режиме.

Укажите место рождения вашего персонажа.

Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Внимание: данная локация является монорасовой, что может привести к более сложному началу вашей жизни в нашем мире. Не желаете передумать?

Нет. Не желаю. Повторяю: Плоскогорье Та на Ру. Локация: Заповедник пестрых елей.

Как пожелаете; приятной жизни в нашей игре!

И опять снежинки вокруг, и я кружусь, кружусь, кружусь...

Глава 2

Тот, кто никогда не был в виртуале, всегда поражается, как здесь все по-настоящему. Тот же, кто частый гость в таких местах, знает: тут все намного лучше. Все хорошее – его здесь просто больше, а все плохое уменьшено, насколько возможно. Есть, конечно, хардкорные версии виртуальности, где все как на самом деле. Только вот они почти не пользуются популярностью.

Полной грудью вдыхаю свежий воздух, пропитанный ароматом еловых веток. Изумительно! Плоскогорье Та на Ру; высота – от восьмисот до полутора тысяч метров над уровнем моря; его площадь огромна и сравнима с двумя Испаниями. Та на Ру – это же и название королевства высоких эльфов, их расовый оплот, сердце их вида, с населением одних только НПС около семидесяти миллионов особей.

– Та на Ру, здравствуй. – Я опускаюсь на одно колено и прикасаюсь ладонью к земле, такой мягкой и теплой, как пушистый травяной ковер. – Здравствуй, познакомься со мной, Та на Ру. Я ТоГ'Нхат, и я родился.

Мне кажется, что земля у моей руки потеплела. Но я верил словам разработчиков: «Тому, кто отыгрывает своих персонажей и относится к нашему миру серьезно, и мир ему ответит тем же!» Так что кто знает – может, мне это зачтется. И к тому же уверен в том, что без правильного отыгрыша роли высокого эльфа мне не то что королем, и захудалым бароном не стать никогда! Поэтому надо привыкать сразу, вживаться в роль с игровых пеленок. Игра невероятно насыщена скрытыми модификаторами, и каждый шаг игрока может повлиять на что-то. Никогда причем не знаешь, на что. Но можно было догадаться о последствиях многих из своих поступков, применив простую логику. Я же решил подстраховаться и буду очень осторожен, выверяя каждый свой шаг.

– Приветствую тебя, родина высоких эльфов. Я твой сын, – мой шепот не услышать никому, – я твой будущий король.

С этими словами встал на ноги. Пора оглядеться. В первую очередь – оглядеть самого себя. Итак, сандалии, штаны из грубой ткани, рубаха навыпуск – и все. Взглянул под завязку штанов – точно, все. Трусы новичкам не положены! Это, кстати, было предметом многих шуток на форумах, но по какой-то причине администрация не давала столь полезный аксессуар в самом начале игры.

Инвентарь.

Перед моим взором тут же появилась полупрозрачная картинка, видимая только мне одному. Вот за что многие любят «НТ» – за условность! Ну зачем давать людям реальные рюкзаки, которые надо таскать на спине, как это реализовано в других играх? Зачем вводить параметр тяжести и ее ощущение? Что, в реале этого мало людям? Вот-вот, и в «СиБиТу» считали так же. Игрок не чувствовал тяжести, кроме веса надетого на себя, все остальное не весило ничего, программа просто просчитывала, что по параметрам ты можешь таскать сто килограмм, и, значит, больше ста килограмм в твой инвентори просто не влезет. Но даже если сейчас забью весь виртуальный рюкзак камнями, я не буду чувствовать его веса! Удобно! И практично.

В инвентори сиротливо лежат три предмета: учебный меч с уроном в пять единиц и щит, имеющий броню один. А также корочка хлеба. Вот, кстати, хлеб: ну зачем в виртуальности есть? Чтобы было похоже на реал? А зачем? И опять вильнули разрабы «НТ» с проторенной тропы. Еда в «Троне» присутствовала, но не была необходимостью. То есть игрок в принципе мог вообще не есть, никто бы его не заставлял! В отличие от многих иных игр не было тут такого параметра, как «чувство голода». Ибо зачем игрокам отрицательные эмоции в игре? А вот еда была. Во-первых, она была вкусной! И даже эта корочка, что лежит в рюкзаке, по вкусу – как самый душистый, только что испеченный хлеб. А если говорить о том, что готовят

прокачанные повара!.. Судя по форуму, сам-то я не пробовал, – это вообще вакханалия вкуса. А во-вторых, еда давала временные бафы, в основном они касались скорости восстановления жизни, маны или духа. Так и корочка эта – если приглядеться, то выпрыгнет справка:

Ускоряет исполнение XII вне боя на 50 % в течение 5 минут.

Как же тут все просто и удобно! Но я, кажется, говорил, что влюбился в этот мир еще месяц назад; так вот: и не буду повторяться.

Так, а сколько у меня денег? Как-то вылетело из головы, сколько дают новичкам. Тем более, может, у эльфов не такое начало, как у людей, за кого я уже пробовал играть. Что-то совсем не так у эльфов. Ну не может даваться такая сумма в самом начале! Значение, что в цифровом виде описывало количество моих игровых финансов, было явно ошибочным:

100 золотых.

Не, бред! Не может быть, эту сумму реально набрать лишь уровню к двадцатому, и то выполняя все доступные денежные задания!

Связь с администрацией. Причина: сообщение о баге.

Связь активирована. Изложите вашу проблему.

Я новичок в игре, но на балансе моего персонажа находится сто золотых.

Пожалуйста, подождите. Спасибо, что поставили нас в известность о сбое.

Ждите...

Да жду я, жду, не буду я их трогать!

Влететь в бан за багоюзерство – проще простого! Это я уже ощутил на своей шкуре и повторять не хочу тот печальный опыт.

Спасибо за ожидание. Это не баг. Все в норме. Это подарок от администрации «Небесного трона». Вы можете свободно использовать эти финансы, они полностью ваши.

Понял. Завершить сеанс связи.

Ох! Облизнулся даже. Сто золотых. Это многое облегчает, и придется немного скорректировать свои планы! Судя по всему, «СиБиТу», когда хочет, нагло нарушает то, о чем орет на каждом шагу: о равных начальных условиях для всех! В общем-то они не врут, так как даже богатеи, готовые вкладывать реал, первые двадцать уровней находятся в одинаковых условиях с остальными, потому что до двадцатого уровня запрещены торговля, выход на игровой аукцион и даже передача предметов между игроками. Но ради меня сделали исключение, а мне совсем не верится, что один я такой уникальный, у кого старт – с бонусами от админов! Вот точно уверен: мутят они, когда им выгодно, ой как мутят! Просто делают это достаточно грамотно, и их еще ни разу не поймали на вранье.

А тут красиво. Чтобы немного отвлечься, оглядываюсь. Кругом красивый, ухоженный, но при этом не выглядящий парком хвойный лес. Землю покрывает густой травянистый покров, сплетенный в изумительно красивый узор. Сразу видно, что территория эльфов; и пусть не лесных, а высоких, но корней-то они своих не забыли!

Заповедник. Одна из стартовых локаций. Но реализована необычно. Тут много высокоуровневых НПС, так как это место считается базой отдыха и курортом. Один из потом признанных неудачными экспериментов с тем, куда и где размещать стартовые локации. Тут не встретишь бегающих по лесу агрессивных тварей, на которых можно прокачаться. Тут тебя, наоборот, оштрафуют, если ты атакуешь хоть какую-то живность. Зато тут много мирных квестов типа «принеси», «сходи», «поговори» и прочих в таком роде. А потренироваться в драках можно в тренажерном зале. Многие новички сидят в таких залах сутками, прежде чем выйти в большой мир, прокачивают умение на оружие. Хотя большинство этим себе голову не забивает, да и неделю бить чучела многие считают скучным. Тем более умения можно прокачать и по ходу роста своих уровней.

А если игрок хотел научиться действиями в группе, то к его услугам в локации Заповедника имелись целых две пещеры, набитых монстрами под завязку. С одной из них у меня были связаны большие планы. Обычно в таких локациях не более одного инстанта, но беда в том, что первая из введенных в игру пещер Заповедника была несколько специфической, и в нее никто не ходил. Ее не стали убирать, а воткнули вторую, попроще, в паре километров от первой. О! Это не уникальная ситуация. Мир «НТ» очень изменчив, но его отличает от других виртуальных игр то, что из него ничего не убирают, а только добавляют в него. Инстантов, аналогичных «Пещере огненных фамильяров», которые оказались чрезмерно сложны, – около двадцати по всему миру, но их не закрыли, а просто продублировали более простыми. На эту пещерку у меня были особые планы. Впрочем, если эти планы не выгорят, то что же, пойду запасным путем.

Инвентарь.

Уничтожить щит и ученический меч.

Подтвердите уничтожение. Внимание: уничтоженный предмет будет потерян безвозвратно!

Подтверждаю.

А зачем они мне? Только место в рюкзаке занимают. А продать начальные вещи нельзя; точнее, стоят они ровно ноль. Меч мне вообще противопоказан, я ручками в три раза больше урона нанесу, из-за своего распределения характеристик. Щит же – это хорошо. Но мой урон 7–8, это если буду бить обеими руками, щит срежет мой ДПС вдвое, что, мягко говоря, нехорошо. Хотя броня – это ой как заманчиво! В игровой механике это очень значимый параметр. Броня один означала, что если я буду экипирован этим щитом, то весь входящий урон по мне будет снижен на единицу. То есть если я оденусь в доспех с показателем брони девять, а на меня нападет монстр с уроном в десять единиц, то показатель брони будет вычтен из урона чудовища. А значит, по мне будет проходить чистого урона всего в единицу! Вот вроде мало на щите, а как полезно: ведь на первых уровнях враги бьют от силы на четыре-пять единиц урона. То есть единичка брони срежет входящие повреждения больше чем на четверть! Но все равно – уничтожить, так как тот класс, которым, как я надеялся, станет мой аватар, не может носить тяжелую броню из-за выбранной расы; да к тому же из-за такой низкой силы я не могу себе позволить даже кожаную броню с металлическими вставками. То есть параметр «броня» для меня не актуален, так и не надо к нему привыкать!

Карта.

Мне не пришлось лезть за пазуху и доставать обрывок бумаги. Перед взором просто появился нужный мне интерфейс. Так, сориентироваться. Я «родился» в трехстах метрах от прогулочной тропы. А по ней всего пять минут ходу – и я уже у корпусов санатория, которым по сути и являлся Заповедник.

Закреть карту и инвентарь. Открыть окно настроек интерфейса.

По опыту знаю: полчаса, потраченных на удобный и легко понятный игровой интерфейс, потом вам не раз спасут много жизни и опыта. Чем и занялся. Тем более делал это не с бухты-барухты, а вопрос был мной изучен. Я не стал изобретать велосипед, а скопировал одну из самых популярных интерфейсных оболочек, созданных игроком. Только немного подогнал ее под себя, чуть сдвинув полоску жизни и изменив процентное заполнение бара духа на числовое, а в остальном все было прямо как на меня шито, то есть спрограммировано! Как только эту работу завершил, отправился на прогулку.

Как ни хороша «Виртуальность два точка ноль», как ни приятно в ней играть и жить, но если созданный вами персонаж сильно отличался от вас реального, требовалось время на адаптацию. Эту адаптацию достаточно было произвести один раз, потом при следующих заходах в игру мозг уже воспринимал аватара как второе тело. Обычно новички поэтому и «рождаются» где-нибудь в глуши, но не сильно далеко от НПС, чтобы привыкнуть к виртуальному телу.

Когда подходил к кустовой ограде санатория, то уже полностью свыкся с аватаром и с любопытством поглядывал по сторонам. Я хоть и был уже ранее в этой игре, но настолько немного, что чувство новизны еще не успело притупиться. Окружающее меня очень напоминало какую-нибудь зону отдыха в Финляндии, только еще лучше: иголки не колются, ветер только приятный, без порывов, а если пойдет дождь, то он будет нести лишь свежесть, а не ощущение сырости. А тут многолюдно! Точнее, многоэльфово, но мне этот термин режет слух, буду говорить как привык. Пять минут смотрел на своих новых сородичей. Чуть выше, чем лесные, чуть более худые, и глаза еще больше. А в остальном – обычные светлые эльфы, с острыми ушами и гордой осанкой. И их тут много, ходят в основном парами, чинно беседуют о своем, всем своим видом показывая, что они на отдыхе. Никогда не скажешь, что неписи настолько хорошо проработаны. И даже если с ними заговорить, будет тяжело понять, что перед вами компьютерный персонаж, настолько совершенны алгоритмы, которые ими управляют.

О! А это кто бежит так, заплетаясь в рваных штанах? Пригляделся – ну конечно, игрок! Теперь стало полегче, неписи не торопились никуда, а аватары людей почти всегда передвигались бегом. Хм-м-м, а ведь точно: зачем ходить, когда можно бегать, тут же нет понятия усталости, кроме моральной. Бегающие наверняка носятся по своим квестам, которых в этой локации огромное количество, правда, все они рассчитаны на уровни от одного до девяти. И почти все они мирные. Боевые задания касались только двух пещер. Правда, на каждую из них приходилось чуть ли не по дюжине заданий. Гейм-дизайнеры «НТ» не зря получали такие огромные деньги. В игре было настолько все разнообразно, что до сотого уровня можно было подняться, ни разу не взяв оружие в руки и не произнеся ни одного боевого заклинания: исключительно социальными квестами. Или, наоборот, вообще не брать задания и качаться только в бою. Что угодно игроку, все в воле его!

Море заданий, но мне нужно только одно. То, которое даст ровно сто очков опыта, не меньше и не больше. А таких немного. Но я не зря штудировал «гайд по Заповеднику пестрых елей» перед тем, как начать игру. Свернув с тропы, ведущей в главный корпус санатория (меня все равно не пустят внутрь, там вход только для гостей пансионата), оказался перед входом на кухню.

Ага, а вот и Маньон, служка из молодых. Посуду моет у колодца. Он-то мне и нужен. Вообще-то он может дать три квеста, и какой кому достанется – выбирается случайно. Точнее, случайность тут правит бал, если у вашего персонажа не прокачан интеллект. Мой был достаточен, чтобы склонить его дать мне именно то задание, которое мне нужно.

– О! Простите, – я сделал вид, что споткнулся и толкнул Маньона, – но я засмотрелся вот на те прекрасные цветы, в окне одного из номеров для гостей...

Опа! Кажется, получилось. Парень погрузился так, что у него уши повисли.

– Молодой человек, что с вами? Да на вас лица нет, – обращаю внимание на очевидный факт.

В реальности, конечно, никто бы не стал изливать свою душу первому встречному, но этот мир полон условностей, за что его все и любят.

– Да вот: мне столько посуды помыть надо! И я едва успею на свидание с прекрасной Агтой!

Тут бы мне и получить квест на мытье посуды, что выпало бы делать большинству. Но не зря я упомянул про цветы в окне.

– Но ведь успеваете, а это главное.

– Да-да, конечно. Но это наше первое свидание, и мне не хотелось бы приходить на него без цветов. Ах, она так любит полевые ромашки! Если бы меня отпустили пораньше...

Возможность активировать задание – уговорить его начальника на то, чтобы он отпустил Маньона пораньше я проигнорировал. Хотя это давало начало очень перспективной цепочке заданий, связанных с кухней пансионата, но меня не устраивала награда в двести очков опыта

за первый же квест цепи. Слишком много экспы, что противоречит моим планам! Да-да, кому-то покажется странным, что опыта может быть слишком много, но у меня был свой резон.

– Ромашки? О, я сам их люблю! Я сейчас совершенно свободен, хотите – вам соберу и приготовлю букет?

– О! Вы и правда мне поможете?

– Да, мне нетрудно, я все равно тут отдыхаю, брожу, дышу этим великолепным воздухом, меня нисколько не затруднит.

– Да, вы мне бы очень помогли!

Доступен квест: «Первый букет влюбленного».

Задача: собрать пятнадцать полевых ромашек и принести их Маньону.

Время выполнения: два часа.

Награда: 100 очков опыта.

Принять?

А что я тут с ним разоряюсь – просто так, что ли? Конечно:

Принять!

– Конечно, я помогу вам.

– О, спасибо, буду вас ждать, не опоздайте!

– Ну что вы, ни в коем случае!

А теперь – сделаем финт ушами! Да-да, я же теперь – эльф и могу ими превосходно шевелить! Но тут я имел в виду аллегория, конечно. Просто использую незнакомую тем, кто не читает форумы и гайды, хитрость. Обычно данный квест брали сопутствующим, то есть просто по ходу. Все равно бегать по территории, выполняя иные задания, так почему бы не собрать и ромашек? И многие попадались в ловушку, а потом плакали.

У этого квеста было двойное дно. И если его выполнить просто в лоб, как делало большинство игроков, то у них страдала репутация среди НПС в данной локации, причем страдала очень существенно. А все почему? Потому что эльф, рвущий цветы, – это НОНСЕНС, это варвар и психопат, с их точки зрения. Что, впрочем, очень логично, но девяносто девять из ста делают квесты, не думая! Собрать букет? Так пошел и нарвал, вот их логика. То есть поступил как варвар. И такие ловушки в заданиях «НТ» были очень частыми, за что я еще больше уважал тех, кто все это придумал. Правда, все мной сказанное вовсе не означало, что эльф не может собрать гербарий или сорвать нужный ему цветок или травку. Может, но не сорвать, а «попросить» – это особое умение эльфов. НПС этой расы владеют им, конечно, с условного «рождения», а вот игрокам его надо выучить. Причем учиться это совершенно бесплатно у любого садовника. Кстати, данная профессия среди высоких эльфов очень почетна. Потому как то, что творят они с живой природой, – это поистине искусство!

Посмотрел карту; в качестве начального бонуса карта выбранной для рождения локации доставалась игроку сразу и бесплатно. Определил, куда мне идти, чтобы найти нужного мне НПС. Это было недалеко, и через две минуты я уже здоровался с мастером Дагани.

– Доброго и светлого дня вам, мастер.

– И тебе светлого неба над головой, мальк. – Мальк дословно значит «недавнорожденный».

– У меня к вам просьба, мастер, не сочтите ее за грубость.

– Ну что тебе, я занят.

– О! Я ненадолго. Просто меня постигла трагедия. Я разучился разговаривать с растениями.

– Что?! О, божественная Уару, как же так! За что такая страшная кара постигла вас?! – Для эльфа это, наверное, сродни тому, как человеку сказать, что он ослеп.

– Не переживайте так, мастер! Мне сказали, что меня легко обучит заново любой мастер листвы. – Это было одним из уважительных обращений к садовникам.

– Да! Давайте, я попробую прямо сейчас. Нельзя же быть настолько неполноценным. Это же просто трагедия: пусть на время, но допустить такую потерю! Я даже не представляю, как вы сейчас страдаете!

Я только кивал в такт его словам и делал грустное лицо, полное скорби и непередаваемой печали.

– Вы и правда попробуете?

– Да, и прямо сейчас.

Сухие ладони высокого эльфа прикоснулись к моему лбу, и тут же выскочило сообщение:

Вы изучили расовую способность «Разговор с природой». Позволяет не рвать травы и цветы, а уговаривать их, чтобы они сами отдавали вам то, что вам нужно. Если вы изучите навык травника, то данная способность даст вам бонус в пять единиц умения.

То есть я теперь могу «попросить» любой цветок, прикоснувшись к его стеблю. Со стороны это выглядит как просто сорвать, но имеет глубокий ментальный смысл, доступный только лесным и высоким эльфам. Мелочь и чушь? Не скажите: меня такая детальная проработка отношения рас к миру очень радует. Это значит, что мир «НТ» невероятно богат и имеет свое неповторимое лицо. А значит, есть вероятность, что я в нем не заскучаю!

Еще минуту рассыпался в комплиментах и словах благодарности перед Дагани. Это мне не помешает, он мне еще пригодится. Вообще-то садовников в Заповеднике – около ста, и мастеров из них – не меньше десятка, но раз меня свела судьба именно с ним, то надо его запомнить. Он меня теперь знает и чувствует ко мне благожелательность. Люди вот так же очень расположены к тем, кому помогли, особенно если эта помощь им ничего не стоила. Так почему у игровых эльфов должно быть иначе? У них все так же. И я этим непременно воспользуюсь, это знакомство мне еще понадобится в будущем!

Перед тем как попрощаться с мастером, поспрашивал его, где лучше собрать ромашки. Он пояснил. Некоторые вот с НПС не разговаривают, а потом жалуются на форумах, что задания чрезмерно сложны. Тьфу. Большинство заданий в «НТ» решаются легко, надо только приложить мозги. Правда, если этих мозгов нет, то и в самом деле некоторые из заданий могут выполняться неделями!

Для сбора букета мне пришлось примерно двадцать минут побродить по лесу. Лесу, который так красив, что гулять по нему – истинное наслаждение! Я даже обувь снял и ходил босиком. Правда, не только наслаждался видами, но и искал: цветы для квеста и лечебные травы. Проблема в том, что без навыка травника, который подсвечивал желтым подобные растения, мне приходилось гадать и напрягать память, вспоминая скриншоты лечебных трав, что видел на форуме игры. Пока набирал пятнадцать ромашек, нашел около четырех чем-то похожих на виденные травинок и все их собрал. Точнее, не собрал, а «попросил» их самих отделиться от корней и упасть мне в руку, но я лучше буду употреблять в дальнейшем термин «собрал». Я все же человек и не вижу разницы.

– О! Это, это... О! Они великолепны, Атта будет просто в восторге! – Получив свой букет, служка радовался как юнец; впрочем, он им и был, так что ничего необычного.

– Я рад, что помог.

– Но мне нечего вам предложить! – Тут цинично настроенный игрок мог немного надавить и получить в награду с мальчишки доступ внутрь служебных помещений и, как следствие, доступ к тем, кто может дать новые задания. Но мне это неинтересно.

– О, мне достаточно простого «спасибо»! Наоборот, я должен благодарить вас, что ваша просьба скрасила мой досуг.

– Еще раз спасибо вам, путник!

Квест «Первый букет влюбленного» успешно завершен.

Награда: 100 единиц опыта.

Для вежливости перекинулся с ним еще парой фраз и быстро ретировался. Ибо мне не давала покоя мерцающая на грани видимости надпись:

Опыта достаточно для повышения уровня!

А то я не знаю! Сто экспы – ровно то значение, которое нужно, чтобы достигнуть уровня два. Ради этого я и старался. Эти сто очков были мне необходимы. Ибо только со второго уровня можно войти в «Пещеру огненных фамильяров». Но и больше набрать было нежелательно! Ибо ставило под угрозу один из лучших путей прокачки и получения очень вкусных бонусов намного раньше, чем их получают большинство просто играющих людей, которые не утруждают себя оплатой взломов внутренних сайтов топ-гильдий. Чем озаботился я. И на моем домашнем вычислителе были террабайты полезной информации, которые десятки тысяч лучших игроков собирали месяцами, а потом делились ей только со своими сокланами. Я посчитал, что мне этот чужой опыт не помешает, и нанял одно из подразделений корпорации «Анонимус» для взлома клановых информационных хранилищ. Взломать те сайты, которые были на хостинге «Трона», у них не получилось, но из сотни топовых гильдий тринадцать имели сайты в других местах. Что ж, изучив добытое мне «Анонимусом», я расстался с пятьюдесятью тысячами евро без всякого сожаления. Эти секреты – мне очень полезно их знать! Впрочем, их полезно знать любому игроку, но я, как и гильдии, не собирался ни с кем этой информацией делиться.

Надо бы поднять уровень.

Кстати о уровнях! «СиБиТу» наняла лучших аналитиков, и те явственно доказали, что в первое время игрока нужно всячески поощрять очень быстрыми левелами. Так что первые пять уровней брались в мире «Трона» невероятно быстро. Потом рост уровней замедлялся. Но до десятого все было по-прежнему очень легко. Трудности начинались с сорокового, а с семидесятого, как писали сами игроки, начинался ад.

Окно характеристик.

Открыто.

Повысить уровень.

У вас достаточно опыта для повышения уровня персонажа. Внимание: каждые четыре уровня вашему персонажу будет доступен выбор одной способности. Сейчас вы можете выбрать первую из таких способностей. Перейти в окно выбора способностей?

Переход.

Выберите понравившуюся вам способность.

На втором уровне мало приличных перков. Да я уже давно выбрал, какой возьму. Но тут мой взгляд зацепился за иной перк. Которого тут не должно быть. Он раньше давался только на уровнях пять или выше. А именно способность «Здоровяк», что давала плюс один к базовой выносливости. Пригляделся и прочел справку, что данная способность была переведена на ранг ниже, буквально вчера. Интеллект или выносливость? Остальное – полный шлак для запланированной мной раскачки. Если возьму «Умника», то следующий перк получу не на шестом, а на пятом уровне. Если возьму «Здоровяка», то получу плюс одну жизнь за каждый левел. Понятно, что при следующем выборе я возьму то, что не взял сейчас. Что же лучше? Так, считаем, что лучше плюс три жизни и получить перк на шестом. Или перк на пятом, но минус три ХП из-за отложенного взятия «Здоровяка»? А, ладно... Буду действовать, как и было в планах.

Выбрана способность «Умник». Внимание: ваш базовый интеллект повышен на единицу. Поздравляем, ваш интеллект: 9! Вами открыта способность «Быстрое обучение». Теперь вы получаете каждую новую способность раз в три уровня! Перейти к выбору умений?

Переход.

А вот тут, в умениях, и скрывалась самая соль ролевой системы «Небесного трона». Этих умений были тысячи. Не все, конечно, можно было взять в самом начале вашего развития. А скорее, выбор этих умений напоминал путешествие по дереву. Когда, взяв корневое из умений, вы потом могли дальше продвигаться по стволу прокачки в выбранном вами направлении. В конце концов, пройдя определенный путь, вы могли выбрать класс своему аватару и получить классовые плюшки.

Раздел «Боевые умения».

Переход в раздел «Боевые умения».

Социальные умения меня не интересовали на данном этапе. Первой целью был сто двадцать пятый уровень, для возможности претендовать на титул барона в Та на Ру, остальное подождет!

Выделить начальные умения борьбы без оружия.

Выделение произведено.

Итак, по сути, я могу выбирать только из пяти вариантов. Но два из них отсеиваются сразу, потому как в дальнейшем переходят в разряд классов ниндзя, с их кастетами, серпами и прочей экзотикой. А у меня сила не прокачана для такого. Мне только рукопашный бой светит, и ничего более. Остаются три умения. Все они ведут меня к нужному мне классу – монаха. Но одно из умений очень скоро переходит в ветвь посохов, так что тоже забраковано – там опять силушка нужна. И остаются всего два умения. Впрочем, с самого начала моего распределения статов было видно, что из умений «Пустой кулак» и «Удар духа» я выберу второе, так как «Кулак» – это в дальнейшем ветка монков-дамагеров. А какой из меня, к чертям, дамагер-то, с модификатором крита в минус пятнадцать?!

Вы выбрали умение «Удар духа».

Условие применения: персонаж без оружия.

Действие: наносит противнику повреждение силой духа, равное среднему значению вашего урона. Игнорирует любую броню и сопротивляемость цели, кроме божественных защит и базовых характеристик.

Бонус: цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 1 %.

Затраты духа: 5 единиц.

Откат: 5 секунд.

Влияние на другие умения: каждая единица в навыке «Удар духа» усиливает все способности данной ветви развития на 5 %.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 4.

Активация умения: Словесная команда «Кю» или жест (изображение жеста).

Подтвердить выбор?

Подтверждаю.

Поздравляем, вы достигли уровня 2!

Ваши характеристики:

Ник: ТоГНхат

Раса: высокий эльф.

Дорога: путь духа.

Уровень: 2.

Характеристики: Сила: 3. Ловкость: 8. Восприятие: 3. Интеллект: 9. Мудрость: 5. Выносливость: 9.

Врожденная способность: «Мастер уклонения».

Модификаторы:

Базовый рукопашный урон: 8–9 ((5–6 +1/за уровень, только рукопашникам!)+30 %)

Вероятность уклонения: +30 %

Вероятность критического урона: –15 %

Скорость передвижения: +10 %
Количество духа: 30 единиц (25+5)
Количество здоровья: 49 ((9x5)+(9-10 %))
Бонус к способностям, основанным на духе: +3 %
Модификатор ускорения регенерации духа: 0
Модификатор ускорения регенерации жизни: 50 %
Модификатор бонусного излечения: 4 %
Игнорирование урона магии огня: 0
Игнорирование урона магии воды: 0
Игнорирование урона магии воздуха: 0
Игнорирование урона магии земли: 0
Игнорирование урона магии тьмы: 0
Игнорирование урона магии смерти: 0
Игнорирование физического урона: 50 %
Умения: «Удар духа», ранг 1.
Закреть окно.

Ну что ж, перед тем как приступить к основной части начального плана, надо получить первую профессию. Кстати о них, о профессиях: их было придумано в мире «НТ» вполне достаточно, чтобы каждый мог найти себе хобби или просто то дело, которым он будет заниматься в перерывах между выполнением заданий и боями. Каждая проффа также давала какой-нибудь бонус, помогающий в игре. И именно из-за этих бонусов я был совершенно лишен возможности подобрать себе игровое хобби по своему личному вкусу. Каждый игрок мог выучить только две мирные специальности, это ограничение было введено искусственно, чтобы игроки не могли стать самодостаточными. Точнее, администрация никак не объясняла это ограничение, просто поставив игроков перед его фактом, но именно такое мнение было основным на игровых форумах. А так как прокачка моего персонажа у меня была давно продумана, то и профессии выбирались не по интересности для меня лично, а по тому, какую пользу они могут мне принести в игре. Принцип «Все для фронта, все для победы» стал для меня в мире «Трона» основной путеводной звездой.

Обычно получить первую профессию можно на десятом уровне. Но это обычно; а так как мир «НТ» – живой, то во всех его правилах есть свои исключения. Причем некоторые из них – на самом виду. Вот, например, так популярная у эльфов профессия – травник. Да, конечно, можно найти мастера трав, он даст вам квест, который вы можете выполнить на десятом уровне и получить это умение. Но! Если подумать, то становится понятно, что этой профессией среди НПС владеет не только специальный персонаж. И уж кто-кто, а мастера-садовники ее также должны знать: иначе ну какие они садовники, если в травах не разбираются! Правда, если вы вот так просто попробуете с мастерами листвы заговорить, то, скорее всего, они вас проигнорируют или просто не станут вам помогать. Так что для большинства и правда лучше дождаться десятого уровня и спокойно получить профессию. Но мне было лень выполнять довольно муторный квест на травника, к тому же у меня уже был знакомый садовник, который вряд ли откажется со мной поговорить.

Правда, пришлось минут десять побегать в поисках мастера Дагани, прежде чем получилось его найти. Повезло, что он не ушел присматривать за каким-нибудь дальним участком паркового комплекса Заповедника.

– Мастер Дагани!

– Что? А, это вы, мальк! – В его глазах блеснул огонек узнавания. – Как ваше самочувствие?

– Только благодаря вам я чувствую себя превосходно! – Лесть, в умеренных количествах, бывает очень полезна. – Это так замечательно – чувствовать единение с природой! – Садовник кивает моим словам, для него это – истинная правда. – Могу я вас как-нибудь отблагодарить?

– То, что вы излечены, для меня и так истинная награда.

Все же здесь есть своя специфика. Это место – санаторий, где эльфы ищут успокоения и исцеления души. И то, что садовник меня вылечил, в его собственных глазах поставило мастера листвы на одну ступень с целителями душ, то есть эльфийскими врачами. А кому не будет приятно такое сравнение? Так что этот НПС был ко мне очень доброжелательно расположен.

– Мне безмерно неловко, но не могли бы вы посмотреть на то, что я нашел в лесу? Эти растения мне показались какими-то необычными.

С этими словами я протягиваю ему те четыре травинки, что нашел, пока выполнял задание с букетом. И тут важно только одно: если три из четырех и правда относятся к полезным травам, значит, все замечательно, а если меньше, то – провал, и профы травника так рано мне не выдать как своих ушей!

– Хм-м. Молодой эльф, – Дагани поднимает на меня полный удивления взор, – вы знаете, а у вас талант!

– Да что вы? У меня талант, а к чему? – И пусть мое удивление чрезмерно наиграно, но ведь передо мной не человек, а НПС, и он принимает на веру эту, надо признать, отвратительную актерскую игру.

– Вы говорите, что эти растения отличались от других?

– Да, мне так показалось. Я ошибся?

– О! В том-то и дело: нет, не ошиблись! Все эти четыре травы относятся к алхимическим ингредиентам начального уровня! Нельзя, чтобы такой талант пропал. Вам просто необходимо учиться на мастера травы!

– Ну-у-у. Я не знаю. Не думаю, что мне это интересно.

– Что вы, что вы! Вам непременно надо научиться, у вас удивительная чувствительность к нахождению необычных трав! – Он был и правда удивлен, что я отказываюсь.

– Понимаете, я очень спешу, и искать учителя у меня нет времени!

– Не беда. Я могу обучить вас, – и бормочет в сторону, явно волнуясь: – Такой талант не должен пропасть зря.

– Вы?

– Да-да, и прямо сейчас!

– А это займет много времени?

– Нет, что вы, передать это умение очень легко. Так вы согласны?

– Да! – А! Прокатило! Слава форумам! И моей памяти, которая верно запомнила внешний вид нужных растений. – Я согласен.

Его руки прикасаются к моей груди.

Внимание: вы изучили профессию: «Травник», это позволяет вам определять полезные растения и собирать их.

Текущее значение профессии «Травник»: 5 (0+5/от умения «Разговор с природой/).

Бонус: бродя по прекрасным просторам мира в поисках нужных или прекрасных растений, ваш дух раскрывается навстречу вселенной. Каждая единица в навыке данной профессии увеличивает максимальное количество вашего духа на 1 %. Текущее значение бонуса: +5 % к максимальному значению духа.

Е-е-ху! Именно этот бонус-то мне и нужен! Именно ради него эта профа была мне настолько необходима! Хотя сейчас этот бонус, в числовом значении, добавляет всего плюс полторы единицы духа, зато потом, с развитием навыка, это будет огромным подспорьем!

В принципе я мог никуда не торопиться: все равно на то, что запланировал, могло уйти неизвестно сколько времени. Зашел в аптеку, купил десяток самых дешевых зелий излечения,

что обошлось во все мои начальные деньги. Те деньги, что даются всем игрокам вначале. Так что пришлось залезть в те сто золотых, что достались мне на халяву, и изъять оттуда серебряную монетку, на покупку кресала. Я легко мог ее заработать, выполнив несколько заданий, которых в этой локации было просто огромное число, но любая сверх ста единичка в опыте может оказаться роковой. По первому плану, я должен был ходить и собирать травы на эту серебришку, что с учетом цен на начальные травы могло затянуться часа на три. Мне было лень, и я распечатал золотые, хоть изначально и не планировал их трогать так рано.

Потом пришлось столкнуться с той проблемой, о существовании которой и не подозревал. Мне нужен был костер. Можно самый малюсенький. У меня уже было кресало, и дело оставалось за малым, за дровами. Ага. Шаз! Так я и нашел дрова в эльфийском лесу. Почувствовал себя полным нубом и немного бесился от того, как админы настолько глубоко проработали этот мир, что учли и такие детали. Ну не могут эльфы жечь костры из деревьев! Они для этого пользовались огненным камнем: чем-то похожим на уголь реальности, но горящим намного дольше, лучше и зажигающимся куда легче. Ах да: еще он не пачкался; условный мир, такой условный!

Копать камень мне было лень. Так что опять залез в кубышку и потратил еще пять серебра, чтобы забить весь инвентарь горючим камнем, купленным с черного хода кухни. Теперь мне надо было найти место для костра, что в эльфийском лесу было задачей не настолько тривиальной, как может показаться. Ведь на простой полянке я этого сделать не мог, так как пожег бы траву, что неприемлемо с точки зрения местных НПС. Что-то, несмотря на то что я теперь эльф, всю эту лабуду с любовью к природе я начинаю тихо ненавидеть!

В итоге все же удалось найти подходящий плоский камень диаметром в полметра, на нем я и разжег костер. Затем уселся рядом, закатил рукав и протянул голую ладонь прямо в огонь. Щекотно! И полоска жизни медленно поползла вниз. А я как зачарованный смотрел на то, как моя ладонь покрывается ужасными волдырями, потом – как слезает кожа. Ужас, админы тут – извращенцы! Зачем такие подробности?! А как представляю, что все остальные чувствуют от этого реальную боль, так вообще...

Внимание: ваша базовая характеристика «Игнорирование урона магии огня» увеличена до 1 %.

Через пять минут и две банки жизни данный параметр вырос до пяти процентов, потом рост, конечно, замедлился, но я был доволен: мой план обретал все больше реальных черт! Всего-то надо было терпеть эту невыносимую щекотку!

Но не успела моя радость оформиться, как что-то полыхнуло перед глазами...

Когда я проморгался, то понял, что нахожусь не в мире игры! Я одет в деловой костюм и сижу в удобном кожаном вращающемся кресле, в каком-то кабинете, забитом различной вычислительной техникой. Прямо передо мной – массивный стол, за которым сидит худой бородатый мужчина средних лет и стучит по клавиатуре. Что происходит? На бан непохоже, вроде! И тут понимаю, что я хоть и одет не так, как в игре, но по-прежнему – эльф, а значит, я на серверах «СиБиТу», и передо мной сидит, скорее всего, один из админов. Что тут же подтвердилось, стоило бородатому со мной заговорить.

– Я так понимаю, просить вас остановиться будет бесполезным? – Он разворачивает свой монитор ко мне, и я вижу картинку, на которой мой аватар сидит, протянув руку над огнем.

– Мы вроде договорились, что моя нечувствительность к боли – не багоюзерство. – Лучшая защита – это нападение, и я атакую своим главным доводом.

– Да, но мы не можем все пустить на самотек, – он пожимает плечами, – стоит кому-то увидеть, чем вы занимаетесь, и у игроков возникнут вопросы: а почему они не могут так же? Пойдет волна возмущения и слухов, что негативно скажется на нашей репутации.

– Понимаю, но считаю это вашей проблемой. – И тут у меня идея возникла! – Доведите огненный игнор до капа, и я про эту ерунду забуду!

– Я это же хотел вам предложить. – Наглость, говорят, – второе счастье. Стоп, что он сказал?!

– Что-что? Вот просто так вы пририсуете мне стат?

– Понимаете, эта характеристика, она не просто так введена. И прокачать ее, как любой иной навык, невозможно, хотя механика и может показаться похожей. Игноры – просто констатация того, насколько восприятие боли от того или иного вида урона развито у игроков.

Администратор встал и начал прохаживаться рядом.

– Боль игроков – наш бич. Но увы. Если даже в реальности можно натренировать нечувствительность к боли, то тут, по неизвестной нам причине, все не так! В обычной виртуальности боль можно отключить, в «Виртуальности два точка ноль» – нельзя! Это как-то связано с работой мозга. Вот вроде же медицина его изучила вдоль и поперек, а все равно человеческий разум ставит нас иногда в тупик. – Он замолчал, а я обнаглел вообще донельзя.

– То есть вы можете мне просто пририсовать и все другие игноры! Не нарушая внутренней логики игровых правил?

– Ох, вы меня не слушаете, молодой человек. Я вам про Фому, а вы мне про Ерему. – Опа, а он русский! Правда, как эта информация мне поможет – ведь передо мной виртуальная оболочка и я вообще не ведаю, с кем веду диалог? – Но да, могу.

– Так рисуйте! – Кажется, я ухватил джекпот!

– Об этом я и хотел с вами поговорить. Понимаете, вы можете нас поставить в неудобное положение, у всех на виду показывая свою нечувствительность. Это, конечно, сулит нам огромное количество проблем, потому как истинную причину вашей нечувствительности мы обнародовать не можем, так как это нарушение конфиденциальности и разглашения тайны здоровья: ассоциация инвалидов нас в порошок после такого сотрет. – Он смотрит, как я кивком подтверждаю его догадки. – Но прежде чем нас так шантажировать, подумайте: а нет ли у нас рычагов воздействия на вас?

– Вы о чем?

Он молча что-то набрал на клавиатуре, и на мониторе возникла фотография улыбающейся молодой парочки, что самозабвенно целуются на Карловом мосту в Праге. Я и Наталья. У меня сбилось дыхание.

– Мы не знаем ваших точных планов, а можем только догадываться. Но если вы пойдете на принцип, мы...

– Я понял. Не продолжайте.

– Не надо с нами воевать. Мы понимаем, что вы можете сильно нам испортить жизнь, но зачем вам это? Поймите, я с вами разговариваю не потому, что вы такая угроза деньгам «СиБиТу», а потому как вы – угроза миру «Трона». Угроза сложившемуся негласному договору между игроками и администрацией. Который звучит примерно так: «Вы устанавливаете правила и больше к нам не лезете, а мы живем в вашем мире». Ваша уникальность может зародить сомнения игроков в том, что игра и правду честна, что мы, администрация, соблюдаем договор. Они могут подумать, что за деньги или услуги можно от нас добиться привилегированного старта. И этот мир рухнет, он уже не будет таким, каким мы его знаем сейчас. Неужели вам этот мир не по нраву?

– Так все серьезно?

– Поймите: то, что я вам показал это фото, – не объявление войны и не давление на вас; это просто предостережение и попытка договориться.

– Договориться?

– Да. Понимаете, среди игроков «Трона» – около миллиона инвалидов! Некоторые из них в реальности могут самостоятельно разве что моргать, но здесь они здоровы, полностью здоровы! Есть даже несколько человек с той же проблемой и диагнозом, как и у вас. Так вот, они боль чувствуют!

– Да?

– Да! Поймите, вы нам нужны. Мы должны выяснить, почему вы такой. Вы уникальны!

– Что!!! – Я вскочил на ноги и схватил этого разглагольствующего человека за грудки. – Уникален?! Вы хоть понимаете, о чем говорите?! Вы думаете, это приятно – быть уникальным КАЛЕКОЙ?! Вы, как все, думаете: «О! Он не чувствует боли, это так прикольно, хочу так же!» Вы не знаете, что я чувствую, не знаете! – Черт, я думал – такое меня уже не задевает, но вот наступили на любимую мозоль, и сорвался. – Извините. – С трудом разжал пальцы, отпустив его свитер, и сел обратно в кресло.

– Это вы меня извините. Я увлекся и был некорректен.

– Извинения приняты. Давайте продолжим. О чем вы хотите договориться?

– Мы заинтересованы в следующем...

Он протягивает мне листок с договором, суть которого заключается в следующем: они меняют мой саркофаг, который я использую для игры, на свою разработку, напичканную медицинскими приборами, и те будут ежесекундно отслеживать абсолютно все параметры, от давления до мозговых импульсов. Также раз в неделю мне нужно будет летать на обследование, в клинику, которую укажет «СиБиТу». Хм-м-м, видимо, я им и правда нужен.

– Что мне за это будет?

– Бесплатный аккаунт. – Я морщусь. – Ах да, вам это неинтересно. А как насчет остальных капов игнора?

– Всех?

– Всех, кроме смерти и тьмы.

– Почему кроме них?

– Наши аналитики решили, что вы не сможете их просто так прокачать. Один выход у вас в их прокачке: что вы наймете других игроков, специалистов в этой магии, и оплатите им то, что они неделями будут вас обстреливать своими заклинаниями. А вы мне сейчас пообещаете, что не будете так делать, если мы заключим этот договор. Да и нечестно, если у вашего персонажа не будет ахиллесовых пят. – Он насупился. Он переживает за «НТ», и мне кажется, именно вот это, последнее, – самое важное, а не что подумают иные игроки.

– Я вам настолько нужен?

– Не буду ходить вокруг да около: да! Настолько. Вы единственный. Наши ученые волосы рвут, желая получить вашу телеметрию, и желательно в течение нескольких лет. Обещают золотые горы, если разгадают вашу загадку.

– И вы предлагаете столь мало за мою уникальность? – кривлю губы в усмешке.

Он ничего не ответил, только на мониторе опять возникла ТА фотография. Шах и мат.

– Только я не буду никуда летать на обследования.

– Хорошо, раз в неделю к вам будет приезжать наш врач.

Как быстро он на это пошел! А, это наверняка был пункт, на который я явно бы не согласился, а они бы его при торговле со мной отменили с широкого плеча. Чтобы я чувствовал: они вот идут мне навстречу. Банальная хитрость продавцов. А впрочем, какая разница – мне предлагают кап на все стихии! Но это не все, нельзя показывать свою уязвимость, надо поторговаться.

– Ваше исследование связано с восприятием боли, я правильно понял?

– Да.

– Включите пункт, что если ваши исследования приведут к успеху, то я буду первым, кого вылечат ваши кудесники.

– Договорились.

– Я согласен!

– Послезавтра к вам привезут оборудование. Приятно было познакомиться. И последнее: ваше обещание?

– Обещаю, что не буду никого нанимать для прокачки игноров.

– Удачи.

Вспышка!

И вот я сижу перед погасшим костром, будто и не было этого разговора. Впрочем, мне не до костра. Слишком неожиданной была эта беседа. И сейчас, как только она завершилась, чувствую, что в одну калитку проиграл эту встречу.

Ну почему я так себя повел? Как только разговор завершился, сразу стали понятны мои в нем ошибки и просчеты. Черт! Фактически я отдал все за то, что они дали бы и так. Как он меня поймал на желании излечиться! Не админ со мной разговаривал, а переговорщик, которому я и в подметки не гожусь. А кабинет, забитый техникой, – не более чем антураж, создающий нужное для успеха переговоров настроение. В общем, развели меня как младенца.

Ну вот взять фотографию – ясно же, как ее воспримет влюбленный человек: ага, они могут испортить жизнь не мне, так Ей! Но с чего я взял, что это правда, ведь они кичатся своим невмешательством? Банальный трюк, на который я купился как дите!

А телеметрия?! Он верно сказал, что их ученые волосы на себе рвут. Если в «Виртуальности два точка ноль» будет благодаря мне убрана боль, то в мире «Трона» будут играть не жалкие двадцать миллионов, а миллиарды! Но я повелся на то, что меня излечат. Все же неизлечимо больные люди, такие как я, становятся неадекватными, если речь заходит о возможности вылечиться. И здесь на этом очень грамотно меня купили.

К тому же их слова о том, что они так заботятся о балансе в своем мире, шли вразрез с тем, что они мне давали. Капы на все стихии. При их-то щепетильности? Что-то тут не то! И когда я заглянул в характеристики, то совсем не удивился тому, что увидел:

Игнорирование урона магии огня: 20 %

Игнорирование урона магии воды: 20 %

Игнорирование урона магии воздуха: 20 %

Игнорирование урона магии земли: 20 %

Игнорирование урона магии тьмы: 0

Игнорирование урона магии смерти: 0

Игнорирование физического урона: 50 %

И, сосредоточившись на характеристике игнорирования магии, прочел подсказку:

В сегодняшнем обновлении были пересмотрены значения капов базовых характеристик, так как никто в игре за семь месяцев не смог приблизиться к старому значению даже близко. Мы обеспокоены тем, что многие игроки истязают себя, терпя мучения, чтобы хоть на единицу повысить характеристики игноров. Заботясь о психологическом здоровье игроков, мы вводим новое значение капа игнорирования. Теперь оно равно двадцати процентам. Как всегда, в мире «Небесного трона» это изменение не влечет за собой аннулирование предыдущих достижений игроков. Спасибо за понимание, с заботой о вашем здоровье, администрация «Небесного трона».

Я в восхищении сидел с открытым ртом. Давно меня так не надували! И я уверен – это обновление прошло примерно за минуту до нашего разговора. То есть юридически не придраться: то, что я не просмотрел обновления и был не в курсе, на суде не прокатит, на момент разговора капы были двадцать, а не пятьдесят! Молодцы! Будь я циником – наверное, стал бы планировать войну и месть. Но вот «беда» – я искренне восхищался теми, у кого получалось меня обдурить. Я предпочитал не воевать с такими людьми, а учиться у них.

Погоревал – и хватит. По сути, я мог получить намного больше, но ведь мог и вообще ничего не получить. Они могли ввести такой патч, а потом ограничить рост игноров не более чем по проценту в неделю, и я вообще бы остался у разбитого корыта. Так что буду считать случившееся хорошим уроком и подарком. Хотел даже написать админам письмо с одной фразой: «Спасибо за науку», но все же передумал.

По сути, я все же больше приобрел, чем потерял. Ведь даже до двадцати процентов прокачивать игноры – на это бы ушел месяц, а то и два! То есть я это время банально выиграл. Сократил фору других на такое время, а это серьезный бонус, на который и не рассчитывал. По правде, не надеялся на то, что мне дадут все вкачать на пятьдесят процентов: я хоть и романтик, но не наивный дурачок. Так что в изначальном своем плане опирался только на физигнор и на игнор огня, который рассчитывал получить те же двадцать или двадцать пять процентов, прежде чем меня остановят. Так что в этом смысле все пошло даже со значительным опережением графика.

Немного беспокоили нули в игнорировании магий смерти и тьмы. Но прав был админ: прокачать эти защиты очень проблематично. Обычных мобов, которые владеют данными магиями, нет, только рейд-боссы, а у тех удары такой мощи, что не постоишь так просто под ними. Ладно, это забота на отдаленную перспективу. Успею еще что-нибудь придумать.

Собрал ненужный теперь огненный камень обратно в инвентарь и отнес в лавку торговца, продав по бросовой цене. Медяк – он золотой бережет!

Так, все предварительные условия мной выполнены даже с перевыполнением, теперь дело за малым – начать реализацию первой стадии плана!

Прикупил еще пару десятков зелий исцеления и отправился к горам. Благо идти тут было всего минут двадцать. Попутно собирал травки, что попадались по дороге, повысив свое умение в профессии на два пункта.

Из-за наличия карты локации блуждать не пришлось совсем. И несмотря на то что тропа к пещере была заброшена, на карте эта дорога отмечена, и найти ее не составило труда.

Сюда и правда почти никто не ходит. Пещера огненных фамильяров – не из самых популярных мест для игроков в Заповеднике. В отличие от Муравейника, второго инстанта начальной локации. Там от игроков не протолкнуться обычно. А вся разница в посещаемости обусловлена только одним: монстры Муравейника наносят физический урон, а огненные фамильяры, как понятно из названия, – урон магией огня. И пусть во всем остальном эти мобы почти аналогичны по ХП, урону и броне, но вот это вроде кажущееся мелким различие на самом деле изменяло очень многое.

Защиту от физического урона легко поднять показателем брони. А вот защиту от магии – сложнее. Предметы с магической сопротивляемостью начинают появляться уровня с двадцатого, не ранее, а прокачать игноры, как я, доступно не многим. Так как даже завзятый в реале мазохист тут не чувствует наслаждения от боли, а только мучения, как и остальные игроки.

В итоге, чтобы пройти Пещеру фамильяров, надо было приложить намного большие усилия, чем для прохождения Муравейника. Некоторые считали, что ее даже невозможно осилить в принципе, так как игроки в ней получали ничем не срезаемый урон. На самом деле она была проходима, для этого нужна была только сплоченная команда или такой игрок, как я, в роли танка.

И пусть админы сделали награды за квесты в Пещере выше, чем в Муравейнике, увы, это никак не изменило ситуацию. Пусть награда лучше, толку-то от этого, если инст непроходим! По сути, правильнее было бы Пещеру вообще убрать из игры, как и ее аналоги в других локациях, но «НТ» их оставил по какой-то причине, хоть они и простаивали без желающих в них войти.

Вообще, после неудачного опыта с этими начальными инстантами, фамильяры были приравнены к духам, которым покровительствуют боги. И переведены на уровни семьдесят пять и выше. Теперь начальные пещеры стали тем единственным местом, где новичку можно встретить этих фамильяров. В принципе мелкая деталь. Незначительная деталька. Мизер, по сути. Но было одно обстоятельство, из-за которого именно этот незначительный факт был для меня важен. Не больше чем совпадение в этом гигантском мире. Совпадение, которое я и обнару-

жил-то совершенно случайно. Изучая две, казалось, несовместимые вещи. Выбор начальных локаций и теорикрафт о лучших игровых танках. Там я и нашел то, ради чего так старался.

Как и все инстанты или рейдовые подземелья, вход в Пещеру огненных фамильяров закрыла светлая дымка. Но, разумеется, я в нее не пошел. Даже самые начальные инстанты, такие как этот, требовали не менее пяти игроков в партии для их прохождения. То есть монстры там были рассчитаны на противостояние с пятеркой игроков. Одиночку самый простой монстр там убьет очень легко. Так что мне придется ждать, пока соберется пати для совместного прохождения.

Несмотря на то что Пещера – место не особо популярное, сюда все же забегают игроки, выполняя квест на изучение Камней призыва. Такие Камни стоят возле каждого инстанта. Это своеобразные телерепортеры и доски объявлений одновременно.

Прикасаюсь к камню ладонью и отдаю команду:

Активация.

Камень призыва «Пещеры огненных фамильяров» активирован.

Просмотреть заявки листа ожидания.

Как я и думал, никто не собирал партию, список был девственно чист.

Ввести в лист ожидания: ТоТ'Нхат, уровень 2, дорога духа, желательная роль в группе – танк.

Данные занесены.

Внести добавление в статус ожидания: «Я знаю, как пройти пещеру».

Выполнено.

Ну вот и все, теперь от меня ничего не зависит. Вся надежда, что те, кто на втором уровне берут квест по камням, все же заинтересуются моим предложением. Иначе придется идти в санаторий и собирать людей, крича на всех углах, что было бы не совсем желательно.

Но мне и сейчас было чем заняться, эдак с пару реальных суток. Это касалось того, как повышаются умения во владении оружием. А именно – тренировкой с этим оружием. Мечники, к примеру, лупили чучела в учебном зале, копейщики кололи их же, и так далее. Конечно, нанося урон мобам, эти навыки можно прокачать быстрее, но ведь моба еще найти нужно, и он сопротивляется! Поэтому начальные уровни умений такого рода грамотные игроки прокачивали в тренировочных залах. Они прекрасно понимали, что лучше потратить время вначале, чем потом долго мучиться без прокачанных навыков.

Мне же для совершенствования умения ударов без оружия тренажерный зал не нужен. Чтобы прокачаться в нем, обычные игроки бьют кулаками макивары. Но давно было замечено опытными игроками, что если бить по деревянной доске, то будет больнее и неприятнее, но навык станет расти в два раза быстрее. А мне-то не нужно себя щадить, в отличие от других, так что зачем мне макивары и деревяшки? Подойдя к гранитной скале, я встал в стойку и нанес мощный удар кулаком по граниту. Щекотно-то как!

Глава 3

Через час и десяток склянок здоровья выскочило уведомление:

Внимание: вы достигли некоторых успехов. Ваш навык ударов без оружия повышен.

Достижение: «Деревянный кулак». Ваш урон без оружия повышен на 10 %.

Так, на первую ступень ушел час. Значит, на вторую уйдет пять часов. На третью соответственно – двадцать пять, и так далее. А никто и не говорил, что будет легко. Хорошо, что благодаря ста золотым я избавлен от поиска трав для заработка на зелья исцеления. А то никак иначе, без получения опыта, я бы заработать не смог.

Ладно, порадовался достижению, и будет. Мне еще пахать аки волю на пашне. Стойка: и-раз, и-два; и-раз, и-два...

– Смотри: он что, мазохист?

Оборачиваюсь и смотрю на тройку персонажей второго уровня. Они явно знакомы между собой. И сейчас один из них тыкал в меня пальцем. Вот гадость какая, не услышал их приближения. Увлёкся гранитной стеной, да и восприятие мизерное. Кстати, это занижение восприятия при создании ТоТ'Нхата мне еще аукнется в боях с другими людьми. Но то был осознанный риск.

– Не, просто так прокачиваться быстрее, – отвечает тому, кто задал вопрос, один из его друзей, видимо, более опытный.

– Но больно же!

– А тебе-то что, это его личное дело, вдруг он и правда мазохист? – То, что мазохисты тут чувствуют ту же боль и она им так же неприятна, как и остальным, известно всем, но мало кто в это верит, предпочитая больше доверять игровым мифам, нежели фактам.

Вот наглецы – им явно фиолетово то, что я все слышу. Прекращаю свое занятие и рассматриваю их. Эти трое – как близнецы. Различия – только в мелких деталях внешности. А значит, это группа друзей или знакомых в реале, которые решили играть совместно.

Странно, это не маги, а ведь именно их выбирают большинство тех, кто играет за высоких. Стрелки, вот кто они! Под плащом одного из них мелькнула рукоятка арбалета. Странно. Что-то тут не так. Высокие эльфы, конечно, мастера стрельбы, но все же проигрывают лесным. Это давно доказанный факт, что лучник лесных выигрывает у арбалетчика высоких около десяти процентов ДПС при прочих равных. Одно отличие: у арбалета разовый урон намного выше, чем у лука. Что-то тут не так. Арбалетчиков если уж выбирать, то лучше брать гномов, у тех бонус на использование механики. А эти что-то не похожи на новичков. Вон стоят у Камня, шепчутся о чем-то, косясь на меня. Есть у них какой-то секрет, зуб даю – это рерольщики. Но для чего им понадобился рерол именно в высоких эльфов-арбалетчиков? Должен же быть какой-то резон в этом?

А впрочем, мое-то какое дело: они сейчас уйдут по своим делам, выполнив квест, и я их больше не увижу. Есть у людей своя загадка, мне-то что?

– ТоТ'Нхат – это ты? – обращается ко мне один из тройки «близнецов».

– Да.

– И правда знаешь, как пройти пещеру?

– Легко не будет, но да, знаю.

– Откуда? – Он что, меня за дурака держит?

– У всех свои секреты, – киваю на его арбалет, что явно смущает моего собеседника.

– Хм-м-м. Мы бы не против пройти.

Двое из тех, кто не участвуют в разговоре, недоуменно переглядываются между собой после этих слов. Но говорящий бросил на них только один короткий взгляд, и их возмущение утихло, не начавшись. Ага, точно рерольщики. А то, что без значка клана или гильдии? –

так только потому, что вступить в объединения можно лишь с двадцатого уровня. И кажется, я начинаю догадываться, почему арбалет – их выбор. Судя по всему, передо мной те, кто в будущем желает быть заядлым ПВПшником; видимо, в какой-то гильдии формируется боевое крыло. А арбалеты с высоким разовым уроном способны в ПВП на многое. И становится понятен их выбор эльфов: у гномов – штраф на восприятие, что для ПВП-аспекта очень критично, ведь тот, кто первый обнаружит врага, тот часто и выигрывает! Правдивы ли мои догадки – не знаю, но вроде мысли эти логичны и не противоречивы. Впрочем, что это я: какое мне дело до чужих тайн, мне бы свои скрыть.

– Нужно найти лекаря. – Итак, четверо из пяти – это хорошо, но я поднял закономерный вопрос.

– У нас есть. Но сперва мне нужен ответ, что за секрет.

– Я не тороплюсь, мне именно ваша пати без надобности, для меня тут на неделю занятия найдутся, – киваю на гранитную скалу. – Не вы, так другие пойдут, не сегодня, так завтра я свою группу найду...

Этот ответ явно смущает главного в тройке. Но и заставить меня признаться в чем-то он не может никак. А мне, конечно, хочется начать прохождение пораньше, но не такой ценой.

– Хотя бы скажи, зачем тебе именно сюда. Квесты в Пещеру огненных фамильяров, конечно, очень вкусны по награде. Но не стоят того, чтобы торчать тут сутками.

– Ачивку хочу.

– Какую?

– «Огнеборец».

– Что дает ачивка?

– А тебя в энциклопедии забанили? – Это начальная локация, и тут нельзя причинить другому игроку вред, так что я не боюсь эту тройку будущих убийц.

Я не боюсь делиться этим знанием. Так как оно бесполезно без второго кусочка пазла, которым они вряд ли обладают. Да даже знай они второй кусок, для них он был бы бесполезен, не тот класс у них, чтобы бонус получить! К тому же все это в энциклопедии лежит в совершенно свободном доступе.

Энциклопедия. Запрос. Ачивка «Огнеборец».

Достижение «Огнеборец». Для его получения вы должны убить тысячу духов огня. Каждая ваша смерть скидывает счетчик достижения.

Бонус: отсутствует.

– Так этот «Огнеборец» не дает ни шиша, – видимо прочтя энциклопедию, проговорил один из пары ранее молчавших.

– Зачем она тебе? – тут же подключился второй.

Я равнодушно пожал плечами в ответ на этот вопрос.

– Что к человеку пристали, хочется ему ачивку – и все, – тут же рыкнул на них главный.

И он сразу же увел остальных за Камень, о чем-то пошептаться. Черт, будь неладно мое низкое восприятие, разобрать из их шепота почти ничего не вышло. Но по обрывкам у меня сложилось ощущение, что главный настаивает на том, чтобы они пошли в пещеру для отработки «чувства локтя». Но не уверен в правильности моих догадок.

– Рерол? – подходит ко мне главный из арбалетчиков.

– Ага. – Мой предыдущий персонаж просуществовал меньше часа, формально я не лгал.

– Так я и думал, новички такие нюансы не знают. Я сам играю уже четвертый месяц, но только сейчас понял, что эту ачивку можно получить или тут, или только на «семьдесят плюс» уровнях. Ибо все остальные духи огня – левела семьдесят, не ниже. Только в этой пещере можно найти духов огня столь низкого уровня.

– Почему только тут? Еще в королевствах Набала и Ошакра, там есть похожие начальные инстанты. – Зачем скрывать очевидное?

– А ты подготовился. В этой ачивке есть что-то особенное? – Вот проныра-то!

– Так круто же на десятом уровне ходить с ачивкой, доступной хайлелевам! – тут же прикинулся я школотой.

– Хм-м, ну да, круто. – Но слова – одно, а я успел заметить эту складку в губах. Не любит он, видимо, это – погоню за достижениями ради самих достижений. – погоди полчаса, я посоветуюсь с остальными. Если даже мы решим не идти, то тебя уведомим; только если кто-то предложит пати, кроме нас, ты не принимай это предложение сразу. Полчаса, ок?

– Ок.

Они ушли, а я продолжил заниматься тем, чем занимался до их прихода. Раз, удар, два, удар, раз...

Ждать пришлось чуть менее получаса. В этот раз к Камню пришло четверо. Уже знакомая мне тройка и еще один, явно маг третьего уровня.

Подойдя ко мне, они представились.

– Хамисар, – сперва это сделал главный.

– Тиорис, – затем – один из «близнецов».

– Багарим, – тут же свое имя произнес второй.

– От сот Тар. – А это уже имя мага, точнее, не мага, а хилера, судя по цвету посоха.

– ТоТНхат, – отвечаю с легким поклоном. И пусть они уже знают мое имя – это дань вежливости.

Вас пригласили в группу. Приглашение от игрока Хамисар. Принять: Да/Нет?

Да.

Внимание: вы теперь в группе. Желаете получить справку?

Нет.

Закреть окно.

– Вы не против, если я потрачу пару минут времени на подгонку группового интерфейса под себя? – осведомляюсь у своей новой группы.

– Нет, не против. Это важно, делай, – тут же отвечает Хамисар. И, обернувшись к своим, продолжает: – И вы бы этим занялись, кто еще этого не сделал!

Судя по тому, что взгляд остальных стал отсутствующим, они не подготовились заранее и сейчас кинулись выполнять указания своего командира.

Настройка группового интерфейса! Переместить иконки баров состояния игроков в верхний левый угол обзора. Настроить показатели агрогенерации как первоочередные. Установить звуковые и визуальные сигналы на следующие события: нападение на дамагера, нападение на хилера, переагривание моей цели, мана у хила падает ниже одной трети...

Я управился за минуту. Явно опередив остальных.

Когда все были готовы, лидер пати произнес:

– Пошли, что стоять-то?

Прикасаюсь к вуали, что закрывает вход в пещеру.

Пещера огненных фамильяров. Уровни сложности:

Легкий: 2–4 лвл.

Средний: 5–7 лвл.

Сложный: 8–10 лвл.

Внимание: данный инстант рассчитан на группу из пяти игроков. Если вас в группе меньше, то это неоправданно усложнит прохождение. Если же ваша группа больше пяти игроков, то доступ в инстант для вас будет закрыт.

Войти?

Да.

Из-за хитрости админов мира «НТ» мне и приходится так извращаться! Потому как если вы не проходите по уровню в ограничения, то вы и пати, в которой вы состоите, не будете получать в этом инстанте ни опыта, ни вещей, а также не будет идти счет никаким достижениям. Одно исключение: будут падать квестовые вещи, если вы выше уровнем, чем указано при входе, а если ниже – то и их не будет!

Для того чтобы убить тысячу фамильяров, мне надо пройти эту пещеру восемь раз. Но вот беда: если я умру, то войти в пещеру обратно не смогу. Точнее, смогу, но она начнется заново. Тут нельзя было умереть, возродиться и снова прибежать к своим. Тут если пати теряла игрока, то или шла без него, или стартовала инстант заново. А так как до двадцатого уровня никаких штрафов после смерти в игре не было, то... То если я умру несколько раз – в очередное прохождение просто стану уровня одиннадцатого и, не добив десятка фамильяров, не смогу зайти в пещеру! Точнее, смогу, но на одиннадцатом это будет уже не важно, счет ачивке не пойдет. То есть у меня запас в одну смерть и один рестарт подземелья. Именно поэтому для меня было так важно получить именно сто опыта, и не больше. В одной из старых тем форума я видел вопли, что игроки получали одиннадцатый левел, не добив буквально трех-четырёх фамильяров! Я такой облом себе позволить не мог. Именно по этой причине и рассказал так много Хамисару, они – команда, и вероятность того, что они не облажаются, намного выше, чем в случайной пати.

История Пещеры огненных фамильяров очень проста. Тут когда-то было логово гигантских мух. Но в один совсем не прекрасный день в самую главную муху вселился дух огня. А потом фамильярами стали «заражены» все мухи в пещере. Маги высоких закрыли вход в инстант, так как никому не приятно находиться рядом с логовом плюющихся огнем мух, каждая из которых – с ротвейлера размером, и забыли о ней. Такова была легенда: как и многое в мире «Трона» – очень условная легенда конечно же. Будь мир реальным, одного мага-НПС уровня двадцать и выше хватило бы для полной зачистки этой пещеры и устранения проблемы навсегда.

В пещере было значительно темнее, чем на поверхности, и пришлось несколько секунд усиленно моргать, привыкая к перемене освещенности. Будь этот инстант высокоуровневым, нам бы не дали времени на эту своеобразную акклиматизацию. Но здесь все пока проще. Мы еще стояли в своеобразном «предбаннике», то есть в коридоре, который был отделен от остальной пещеры несколькими резкими поворотами: эдакий тупик, в который мухи не залетали.

– ТоТ – впереди, ДД – на расстоянии десяти шагов от него, Тар – вообще как можно дальше.

Группа послушно перестроилась.

– Прошу прощения, но у меня восприятие тройка, – встречаю я, хоть и знаю, что лидеру не противоречат, ему или подчиняются, или ищут иную группу. Но мое замечание было важно.

– О как! – Он на секунду задумывается. – Все остается так же, но с одним дополнением. Вы все стоите, я впереди, как более опытный, буду агрить и тащить мобов к вам.

– Так ты и ляжешь – он же не танк, посмотри: у него и щита нет! Чем он переагрит с тебя моба-то? – это было дельное замечание, исходящее от хилера. Без агрогенерирующих способностей оторвать моба от выбранной вначале цели – очень непростая задача.

– Стоп! – тут я опять подаю голос. – У меня есть агроабилка.

– Танк – высокий? Необычно, – бубнит про себя главарь этой шайки.

И правда: высокий эльф и танк – это то, что для многих нарушает шаблон. Ведь у данной расы – штраф на тяжелую броню. А значит, для большинства народа вывод прост: высокие не могут быть танками. Но на самом деле все сложнее, и мир «Трона» гораздо разнообразнее их узких взглядов. И тут лицо лидера расплывается в улыбке.

– А ты жук! Но не думай, что ты один такой умник!

– Ты о чем?

– Хочешь попасть в Зал вечной славы?
– Ты о чем? – тут же прерывает его один из команды.
– Да все просто же! Высокий с начальным умением на агро, рукопашник – раз тренировался на скале. А это значит, что он качает танкомонка!

– И?

– И то, что первый, кто достигнет в своем классе сотого уровня, навечно будет возведен в ранг Героя!

Вот черт, попался мне догадливый какой!

– А единственный класс, который не имеет сейчас Героя, – это аскеты! А аскет – это высшая точка развития класса монахов-танков из тех, что известны!

– А что, не было никого, кто бы попытался? – осведомился маг поддержки.

– Почему не было? Пытаются, периодически. Но монки не носят броню. Ты вот готов терпеть не смягченные ничем удары рейд-боссов по своему телу, брони-то не будет?!

Тут все посмотрели на меня как на сверхизвращенца и мазохиста в кубе. А и черт с ними! Мне пофиг, что они обо мне подумали. Но вот то, что мои намерения так легко читаются, меня поразило. А я ведь и правда стремлюсь к статусу Героя. Что-то, а нахождение в Зале вечной славы – неплохой бонус для того, кто будет претендовать на корону!

– Это что-то меняет?

– Не-э. Просто последний, кто пытался, рерольнулся на семьдесят втором уровне. Он не смог больше терпеть. Интересно, сколько продержишься ты? Судя по твоим ударам по граниту, ты упорный.

– Есть такое, – пусть лучше думает так.

– О, как Зал вечной славы! – Оба «близнеца» посмотрели на меня как на выскочку.

– А ну заткнулись! – рыкнул на них лидер. – Хватит болтать. Готовы?

– Да... – слитно ответили мы.

– Я пошел!

И с этими словами Хамисар скрылся за поворотом. Я же выдвинулся немного вперед. Так, чтобы видеть, что происходит за поворотом, но и одновременно так, чтобы пространство рядом со мной простреливалось арбалетчиками.

Не прошло и десятка секунд, как Хамисар со всех ног пронесся мимо меня. И тут же вспышка красного в глазах и тихий колокольчик зазвенел в ушах.

Внимание: атакован ДД вашей пати.

Муха оказалась резвее, чем я предполагал. И преследовала нашего лидера буквально по пятам. Будь Хамисар не эльфом, прокачанным в ловкость, то его давно бы прибили, но он был быстр.

– Кю!

И мой «Удар духа» поражает цель. Но не сбивает агро! Вот черт! Я переоценил свои силы! Надо было вкачать умение рукопашника на следующий ранг, и только потом лезть сюда! Откат умения – пять секунд, и я просто бью кулаком в брюхо пролетающей рядом гигантской мухи.

Внимание: на вас агро, противник выделен красной каймой!

Вау, получилось! Я сбил агро с Хамисара! Но не успел обрадоваться, как муха развернулась и атаковала уже меня огненным плевком. Щекотно.

Урон по вам пять единиц!

Тут в сторону врага полетели две и почти сразу – еще одна стрела, сразу убавив ХП цели на две трети.

Я бью кулаками, снимая суший мизер своими ударами. Черт, я же не ДД!

Урон по вам пять единиц!

Урон по вам шесть единиц!

Урон по вам четыре единицы!

Урон по вам пять единиц!
Да что ж они не стреляют-то?

Урон по вам шесть единиц!

Урон по вам пять единиц!

И, наконец-то, – еще залп. И короткие арбалетные болты впиваются в агрессора.

Цель уничтожена!

Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Ну, е-мое, дождался, блин! В бешенстве оборачиваюсь к остальной пати!

– Начальные арбалеты, они перезаряжаются медленно, – пожимает плечами Хамисар в ответ на мой пронизывающий взгляд.

– А посох у хила сломался вообще? Что меня не лечили-то?

– Если бы ты тут упал, без лечения, на начальной мухе, то дальнейший путь не имел бы смысла. – Вот эгоист: так это была проверка?

– Еще проверки будут?

– Нет, теперь все всерьез!

– Хорошо, я вам поверю, но еще одна подстава – и я покидаю пати.

– Договорились, – с максимально возможно серьезным лицом отвечает мне пати-лидер.

– Дальше?

– Погоди минутку, мы апнулись до третьего. Распределимся – и дальше.

– Ок, жду.

А мне до следующего уровня – всего одна огненная муха. Что я и озвучил. Как только народ был готов, Хамисар приказал:

– Все стоим так же. Я приведу еще одну. Потом апнется еще и ТоТ, и станет полегче.

– Оки!

Со второй мухой оказалось сложнее. Мне не удалось снять агро, так как у Хамисара увеличился урон, и его первый выстрел, которым он выдернул эту муху из стаи, набрал больше агро, чем предыдущий. Но все оказалось не так плохо. За пять секунд лидера не убили, а вторым «Кю!» я перенацелил моба на себя.

– Ты как, терпишь? – Все же Хамисар – не я, ему больно от этих плевков.

– Не впервой. Тем более Тар – хороший лекарь.

– Если нетрудно, ты бы не бегал от следующей мухи: встань рядом, я ее сагрю в течение пяти секунд. А то бегать за мухой, что за тобой летает, у меня не та скорость, трудно это.

– А что, Хамисару нужно терпеть ее плевки оттого, что ты не можешь переагрить? – огрызается один из «близнецов».

– Заткнулись! ТоТ дело говорит, а я потерплю. Или вы думаете – ему легче, что ли?

– Минуту, мне апнуться надо, – теперь моя очередь.

Повышение уровня.

На третьем уровне вам доступна одна единица умений. Желаете распределить ее?

Да. Поднять умение «Удар духа» на единицу.

Принято. Ваше текущее значение умения «Удар духа»: 2.

Бонус: цель на пять секунд теряет точность ударов и заклинаний на 2 %.

Затраты духа: 5 единиц.

Откат: 5 секунд.

Коэффициент агрессии: урон умножить на 5.

Подтвердите ваш выбор.

Подтверждаю.

Закреть окно.

В общем, пока все по плану. И пати-лидер прав: «Удар духа» теперь генерирует больше агрессии, а следовательно, всей пати будет легче.

Еще четыре мухи Хамисар выгасил без особых проблем, и вся пати, кроме хилера, тот перешел на следующий уровень раньше, легко апнулаась. Я только повысил свое профильное умение еще раз. Не получив на этом никаких бонусов, кроме еще одного процента к вероятности промаха цели.

А вот в следующий раз Хамисар ошибся. В общем, он приволок трех мух сразу!

– Алярм!!! – Его крик мы услышали секунды за три до появления самого пати-лидера перед нашими глазами. – Везу троих!

– Хил! – только и успеваю крикнуть. – Тащи Хамисара. Я справлюсь! Остальным приоритет – цель пати-лидера!

Времени не оставалось, у меня был выбор: сбить одного моба с пати-лидера, того, в кого он выстрелил, или снять двоих, которые сагрились за компанию. Я выбрал второй вариант. И теперь – всего два вопроса. Первый: смогут ли они положить одну муху без танка, прежде чем упадет Хамисар? И второй вопрос: устою ли я без хила все это время?

– Я кайчу! – Крик Хамисара вверх меня в уныние.

Это означает, что он будет бегать от мухи, пока остальные в нее стреляют. В таком узком пространстве он все равно будет получать урон, но намного меньший, так как моб не сможет атаковать его постоянно. Для Хамисара это хорошо. Но для меня это значит, что по первой мухе будут бить два арабалета, а не три, а значит, время, пока я буду предоставлен сам себе, вырастает на треть. На бегу Хамисар свой арбалет не перезарядит!

И завертелось! На мне висели две мухи. И мне было все равно, как тяжело без танка приходится остальным. Если я сдерну на себя и третью муху, то вообще каюк, никакой хил не поможет. А так – были шансы, и я начал бегать сам, иногда только используя «Удар духа». Но не сильно усердствовал: духа было не так и много, чтобы им кидаться налево и направо. Моя бегодня скинула входящий по мне урон примерно в два раза. Беда в том, что бегать и держать агро я бы не смог, именно поэтому Хамисар отдувался за свою ошибку без меня. Как же быстро убывают ХП!

Инвентарь.

Вытаскиваю банку ХП и выпиваю. Поможет, но, судя по всему, ненадолго. И когда я себя уже мысленно хоронил, вдруг прорезался мой основной танковый модификатор:

Внимание: вы уклонились от огненного плевка.

Внимание: вы уклонились от огненного плевка.

Внимание: вы уклонились от огненного плевка.

Ура! А я-то думал, что уклонение не работает уже! Но все равно: я погибал – мухи плевались и плевались...

Внимание: оповещение. Мана хилера упала ниже одной трети от максимального значения!

Ну вообще прелестно! Просто зашибись, как классно! Этого мне и не хватало для полного счастья! Сейчас все и упадет тут. Тоже мне «четыре месяца опыта в игре». Напулил трех мобов, профи в кавычках, е-мое!

Взгляд на бар жизни: черт, осталось всего двадцать ХП! И тут же:

Урон по вам шесть единиц!

Вот же ж! Четырнадцать уже! Но тут пришло долгожданное сообщение:

Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Ес-с-с! Короткий взгляд на статус пати: все живы. Убили все же они эту муху!

Вы излечены на тринадцать единиц жизни!

Как же вовремя! А то до отката банки жизни еще целых десять секунд. Если выпью сейчас, просто не подействует. На частоту приема эликсиров в мире «НТ» было введено временное ограничение по частоте приема. На каждый эликсир – свое.

Так. Раз они со своей целью справились, то пора кричать!

– Бейте правую от вас! На левой почти не набрано агро!

– Ту, что с повреждениями?! – тяжело пыхтя при натягивании арбалета, в ответ орет пати-лидер.

– Да!!!

Если они ошибутся и начнут стрелять по левой, то кирдык. Но вот залп болтов проходит рядом, и проходит по нужной цели! Опять по мне попадают, ХП падает совсем на уровень плинтуса, но вовремя поспевают хил и откат банки!

Инвентарь. Использовать зелье малого излечения!

Бар жизни неуверенно выползает из опасной зоны. А вот еще и уворот спасает от очередного плевка.

Цель уничтожена!

Ваша награда: 10 медных монет и 100 опыта.

Уф-ф!

– Не стрелять!!! – Зря я наговаривал на Хамисара. Его окрик следует как нельзя вовремя. – Ждем команды ТоТа!

Все верно, на новой цели мне надо набрать показатель агрессии, иначе эта муха на меня плюнет и полетит пинать дамагеров; а еще хуже – если полетит на хила! Проблема в том, что агро мне набирать нечем. Дух еще не восстановился. Но вот значение бара духа достигает вождельных пяти единиц!

– Кю! – и в последнюю живую цель летит «Удар духа». – Атакуйте!

Нам повезло, мы выжили. По сути, чудом. Точнее, только благодаря моим игнора, без них все тут уже были бы мертвы. Без этих кажущихся такими мелкими двадцати процентов защиты от огня. Как кто-то проходил эти пещеры без моих способностей? Не знаю, но такие точно были, я читал. Ведь помимо этих мух тут же есть два мини-босса и один самый настоящий босс, а эти монстры – не то что простые мухи!

Нам пришлось сдвинуться до следующего поворота и продолжить. Еще пару раз Хамисар выгаскивал по одной мухе, но потом меньше чем по две не привозил. По его словам: «Ну никак! Кучкуются, гадины!» И вдруг после очередной убитой мухи выскакивает перед глазами надпись.

Внимание: вы больше не получаете опыт в данном подземелье. Выпадение наград невозможно. Счетчики достижений отключены. Доступно выпадение только квестовых вещей!

– Что за...?! – тут же кричит один из «близнецов».

– Ребят! – раздается очень разочарованный вопль хилера. – Извините, но я на пятый уровень апнулся!

– Твою ж...! – точно выражает мои мысли Хамисар. – Выходим.

Вот облом-то! Всем обломам облом. Одно дело – циферки на форумах считать, но, столкнувшись с реальностью игры, я понял: без слаженной пати пройти это подземелье, несмотря на мой кап игнора, будет малореально. Черт! Как обидно-то!

Наша партия в гробовом молчании покинула Пещеру огненных фамильяров.

В общем, еще недельку мне тут сидеть, кулаки набивать о гранит, и только потом со случайной группой пробовать. А может, ну его, этот план? Ну да, он самый быстрый, наглый и по сути – простой, если не считать эту пещеру, конечно. Но ведь есть и запасной. А бонус, за которым я охочусь, получу в свое время на уровне восемьдесят или выше. Обидно, но я, похоже, недооценил сложность «Трона». Хотелось долго и образно материться, но сдержался.

– Спасибо за пати! – поблагодарил я вполне искренне.

– Да это тебе спасибо. Я тупанул и привез трех, без тебя мы бы не справились вообще, – в ответной любезности рассыпается Хамисар. – Нереально сложный инст. И ты, это... – он

в сомнении мнется, – погоди полчаса реального времени. Ты же все равно тут будешь, в надежде получить ачивку?

– Да, буду. Потренируюсь пока в рукопашке, – киваю на скалу.

– Это хорошо. Не принимай других пати; есть у меня одна мысль, но ее нужно проверить. Он отошел в сторону к своим, но не так далеко, чтобы я не слышал, о чем он говорит.

– Так, у всех полчаса реала. Пожрите, в туалет сходите, покурите, кому надо, но через тридцать минут чтоб все были тут. Те, кто останутся в игре, – чтобы ни одной единицы опыта не подняли! Приказ ясен?

Все с ним согласились, и вскоре четыре персонажа подернулись рябью и растаяли. Вышли в реал. Точно растят боевую группу – слишком четкие иерархия и дисциплина. Очень надеюсь, что действия Хамисара как-то связаны с его желанием пройти Пещеру огненных фамильяров. Посмотрел статус достижения «Огнеборец». Там значилось следующее:

Достижение «Огнеборец». Статус выполнения: 18/1000.

Не радостно как-то! Что-то эти циферки прямо вгоняют в уныние. Но цифры говорили: это возможно; а значит – и я смогу! Раз уж люди без моих капов делали это, то если провалюсь – о короне можно забыть. Так как это будет говорить о том, что я просто банально хуже тех, кто справился до меня! Нет, стоп! Что за слюни! Я – ТоТ'Нхат, я – лучший, и я это докажу! Иначе к чему все это?

Стойка: и-раз, и-два; и-раз, и-два...

В тот раз я старался. Не просто так бил скалу, прокачивая какое-то игровое умение. А реально работал: работал над собой. Ибо меня как молнией пронзило, что я могу не справиться, провалиться, что все зря! И удары сыпались на гранит один за одним! И в каждый я вкладывал больше силы, чем ранее. И был за это награжден очередным сообщением:

Внимание: вы достигли некоторых успехов. Ваш навык ударов без оружия повышен.

Достижение: «Медный кулак». Ваш урон без оружия повышен на 20 % от базового.

И примерно через пять минут игрового времени после этого достижения проявился у Камня один из «близнецов».

– Привет еще раз, ТоТ! – машет мне рукой От сот Тар. – Я что, первый?

– Ага!

– Как скала, поддается? – Он кивает на кровавые следы на граните.

– А куда она денется? – За усмешкой прячу гримасу от того, что такие расспросы мне не нравятся.

– Н-да. Я так не могу. Я вообще боль терпеть не умею. Не то что ты или Хамис, – его явственно передернуло, – у меня даже в настройках стоит «Быстрая смерть».

«Удивил»; эта опция у многих стоит, она позволяет активировать мгновенную и безболезненную гибель персонажа. Например, вы знаете, что погибнете: зачем терпеть бесполезную боль, когда можно убить себя безболезненно? Хотя для ПВП-хилера эта опция нежелательна, ведь он – первая цель для врагов. Интересно, а Хамисар знает? А впрочем, их проблемы. Не мне вступать: я же не знаю всех деталей; может, так и надо? Может, из-за того, что я сую нос не в свои дела, они на меня окрысятся; ну это побоку, в общем.

Но мои мысли очень скоро вильнули в иную сторону. Почти одновременно проявились и другие, уже знакомые мне игроки.

– О! ТоТ! Ты еще здесь – я рад! – И мне не по себе от того, что эта радость Хамисара – искренняя. Ему что-то от меня надо. И мне от этого немного тревожно.

– И тебе не хворать.

– В общем, у меня к тебе предложение.

– Да?

– Мы помогаем тебе взять «Огнеборца». А ты на десятом уровне помогаешь нам полностью пройти Пещеру фамильяров, со всеми боссами.

– Заманчиво, но в чем ваш интерес?

– А тебе зачем это знать?

– Не люблю играть втемную.

– Хмм... – Он явно задумался. – А, ладно. Секрета в этом нет. ТоТ, ты знаешь, сколько игроков прошли начальные инсты фамильяров уровень в уровень, во всех королевствах?

– Нет, не знаю. – Я и правда не узнавал точное число.

– Всего триста пятнадцать игроков!

– Так мало? – Из многих миллионов – всего немногим более трех сотен?! Ну и проверочка моим способностям!

– А это, ТоТ, не какая-то ачивка «Огнеборца», которая есть у половины хаев. – У четверти, но по сути он прав. – Это разговор о вхождении в игровую элиту Трона! – О! Да его проняло! А сам-то как морщился на «ачивку ради ачивки». Но вот: достижение покрупнее – и на тебе, попался.

Хотя надо признать: достижения из тех, которые есть менее чем у тысячи игроков, считаются в игровом мире «Трона» элитными.

– В общем, я просмотрел форум, поболтал с людьми. Все говорят: шанс меньше процента. Нужен танк с десяткой в ловкости и выносливости. И это минимальное требование, которое и дает тот самый один процент успеха. Ну и большое везение, конечно. Мы готовы рискнуть. Основная сложность – не в мухах, а в боссах. То есть рискуем только мы; ты так и так получишь сперва своего «Огнеборца»

– Вы его получите также.

– Он нам побоку, этот «Огнеборец». Так что, договорились?

– Но я не обещаю, что мы сможем. Все же один процент успеха – это...

– Мы просто будем пытаться, пока не станем одиннадцатого. – В его голосе слышится отчаяние. У него уже перед глазами то достижение, которое есть меньше чем у четырехсот игроков «Трона»!

– Но если мы провалимся, ваш клан не внесет меня в черный список как кидалу? – Только вот этого мне не хватало: а вдруг они из крутой гильдии, это бы помешало моим планам быстрого кача.

– Ну если не кинешь нас, то с чего тебя в ЧС-то?

– Да? А я вот лягу на боссе тройку раз, а вы мне скажете, что, мол, специально я так.

– Специально? Нет, я же вижу, что ты на идиота непохож. – Ох, везучий ты человек, Хамисар, не кидали тебя еще, наверное. Человек – существо сволочное, и бывают такие экземпляры, что хоть падай. – Зачем тебе погибать специально-то? А вот если после получения своей ачивки ты нас бросишь, то тут уж – добро пожаловать в наш блэк-лист.

Ну что же. Он расставил точки над «Ё». И по сути его предложение мне невероятно выгодно. В итоге помялся, якобы в сомнениях, а потом произнес:

– По рукам!

– У тебя же десятка в ловкости? – Хамисар намекает на то, чтобы я показал свои статьи. Ага, разбежался, так я и буду светить свои игноры.

– Возможно.

– Но вот судя по количеству ХП, выносливость-то у тебя девятка?

– Возьму первым же перком, и станет десятка. – Выносливость очень легко вычислить по хилбару игрока, если ты с ним был в пати. Так что скрывать значение этого стата смысла нет.

– Ага, так я и думал, – кивая своим мыслям, произносит собеседник. – Тебе же четыре сотни экспы до пятого?

– А тебе – три, я тоже считать умею. – Раз они апнулись на третий левел на сто опыта раньше меня, то все логично: и что он знает мое значение опыта, и что я знаю, сколько у него.

– Отлично. Знаешь квест на доставку горячих пирожных?

– Нет! – Этого квеста я и правда не знал.

– Ок, пойдём провожу, – и к остальным: – Народ, вам задача: апнуться до пятого. Через полчаса сбор тут. Квесты ровно на триста опыта подсказать?

– Не, мы знаем, – тут же кивнули оба «близнеца».

– А мне что делать – у меня уже пятерка? Курить? – встречается хилер.

– Ну покури, десять минут реала у тебя есть, – машет ему рукой Хамисар.

Чтобы продолжить путь в этой пати, мне надо апнуться на пятый. Впрочем, это логично. Но вот вопрос: а если мы погибнем, хоть один раз? То все! Эти лишние пять сотен опыта, что мне предлагает получить Хамисар, поставят крест на самой возможности второй попытки! Ведь, по математике, моего запаса опыта хватает на убийство примерно тысячи трехсот мух. То есть если я умру до того как счетчик достижения перевалит за три сотни, у меня будет еще попытка, а если после – то все, кирдык; можно закрывать лавочку и идти как все. Мой план теряет запас прочности с каждым набранным не на фамильярах очком опыта! План станет безальтернативным. Ой как я такое не люблю! Но в то же время прекрасно осознаю, что сыгранную пати я могу еще раз и не найти вообще. Как же я не люблю такой выбор, когда альтернативой является снижение вариативности решений!

Впрочем, кто не рискует...

– Что за квест-то с пирожными?

– Пойдем, нам по пути.

До санатория добежали быстро, по пути он мне рассказал о сути квеста и как его можно быстрее выполнить. Задание было малопопулярным, так как сильно ограничивалось по времени его исполнения. Причем ограничение было настолько значительным, что без начального бонуса в пятнадцать процентов к скорости бега оно было невыполнимо «в лоб». Но имелся один секрет, которым Хамисар со мной и поделился, это позволяло выполнить задание буквально за пару минут. Правда, для этого надо было не бояться боли, на что мне-то вообще плевать! Перед главным корпусом санатория мы разбежались по своим делам, договорившись, что кто первый завершит свой квест, тот побежит к Камню и портанет всех к пещере.

Легко взбежал на третий этаж. Все же насколько это приятно – не чувствовать усталости! Этажи-то тут не чета привычным, до потолков – метров пять, не меньше. А эти винтажные лестницы из живых переплетенных ветвей деревьев? Да я бы в реале дыхание сбил по ним бегать, а тут и намека нет на это!

«Тук-тук». Стучусь в ничем не примечательную с виду дверь. Пятая от лестницы слева, по словам Хамисара.

– Войдите. – Судя по голосу, тот, кто за дверью, явно не рад, что его потревожили.

Приоткрываю дверь. Ко мне тут же оборачивается весь седой как лунь, но при этом резкий в движениях и с гладкой, как у младенца, кожей высокий эльф, одетый в цветастую пижаму.

– А! Служка! Ну наконец-то! Надеюсь, в этот раз прислали расторопного! – Стою, моргаю, немного в шоке от такой наглости какого-то НПС.

– Да. – Мне едва удалось себя взять в руки и не наорать в ответ.

Раньше, когда играл в обычные ММОРПГ, без виртуальности, на эту повсеместную наглость компьютерных программ внимания не обращал. Но вот так, лицом к лицу встретиться с этим игровым аспектом оказалось совсем другим впечатлением.

– Что ж они присылают всяких оборванцев постоянно? – Эльф брезгливо морщится, глядя на мою одежду.

– Извините, но другие заняты.

– О! Вежливый служка! – Похоже, в этом месте игроки его часто костерили, что он так прореагировал на мою простую, по сути, фразу. – Мир, наверное, перевернулся! Знаешь, что делать надо?

– Сказали: прийти к вам, взять, что дадите, и доставить, куда скажете.

– Быстро доставить!

– Да-да, так и сказали. – А меня начинает забавлять этот мир. Тут столько ролей можно сыграть!

– Жди, сейчас.

И он отвернулся к своему столу. Только сейчас, оглядев комнату, в которую попал, понимаю, что это, по сути, импровизированная алхимическая или магическая лаборатория. Видимо, этот старик, а именно так выглядят очень долго прожившие высокие эльфы, был мастером алхимии.

По его бормотанию я определил, в чем дело. Оказывается, у него давний спор с шеф-поваром санатория. Этот алхимик с ним спорил на тему, что возможно создать вкуснейшее пирожное из неорганических элементов. Повар в это не верил, алхимик бесился. Пока седой проигрывал спор, так как его творения очень быстро становились безвкусными. Буквально за десять минут.

– Вот, уже скоро, – вещает из-за реторт эльф. – Я сейчас сделаю пирожное, положу его в корзинку. Твоя задача – донести его до главной кухни и передать шефу Лараси это пирожное на пробу. Понятно?

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.