

Александр ШАПОЧКИН

мастера игры on-line

ПАЛАДИН
БАЛДАЕР БЕРБЕР

УРОВЕНЬ 10

スピリチュア
カズミ シノブ

УРОВЕНЬ 3

хроники игрока

ОРТЕН

GAMEMASTERS  N-LINE

Хроники игрока

Александр Шапочкин
Хроники игрока. Ортен

«АСТ»

2016

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

Шапочкин А. И.

Хроники игрока. Ортен / А. И. Шапочкин — «АСТ»,
2016 — (Хроники игрока)

ISBN 978-5-17-095323-3

«Хроники Ортена». Обычная онлайн-игра, в одночасье ставшая ловушкой для миллионов ее поклонников по всей Земле. Один из них – тридцатилетний художник Иван Соколов. Неведомым образом он переносится из московской квартиры в цифровое замониторье. Очнувшись в сыром подzemелье от хруста костей живого и, как вскоре выяснилось, агрессивного скелета, Иван с ужасом осознает, что отныне ему предстоит существовать в теле собственного персонажа. Теперь его зовут Вальдер Вебер и он подданный Империи Дарая, где жители приручили силу пара, но балом по-прежнему правят магия и меч. Новая действительность неласкова ко всем бывшим игрокам. Их поджидает множество приключений, сулящих смертельную опасность, но главная из них – сам Ортен. Загадочный и непредсказуемый виртуальный мир – иллюзия, которая всеми силами стремится стать полноценной реальностью, постепенно перекраивая собственные правила и опутывая свои жертвы таинственными Нитями Судьбы.

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-17-095323-3

© Шапочкин А. И., 2016
© АСТ, 2016

Содержание

| | |
|-----------------------------------|----|
| Пролог | 6 |
| Глава первая | 9 |
| Глава вторая | 18 |
| Глава третья | 24 |
| Глава четвёртая | 32 |
| Глава пятая | 40 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 44 |

Александр Шапочкин

Хроники игрока. Ортен

© А. Шапочкин, 2016

© ООО «Издательство АСТ», 2016

Пролог

Два быстрых нажатия на клавишу «S», и одновременно с этим, вдавив правую кнопку, тяну мышь на себя. Отпрыгнув на несколько шагов назад, мой персонаж делает обманное движение с целью обрушить меч на голову рыцаря, но выбивает сноп искр из подставленного под лезвие щита.

Герой, вместо того чтобы попятиться, пытаюсь сохранить равновесие, чутко реагирует на «Е», пробивая кулаком по шлему противника.

Оттягиваю мышку, и в тот же момент мизинцем левой руки зажимаю «Shift», отчего враг на пару мгновений становится «отслеживаемой целью». А я ухожу в перекат, спасаясь от резкого колющего выпада одноручного меча.

А парень-то – не промах. Через секунду я уже вновь вынужден отступать, с трудом сдерживая град вертикальных ударов. Лезвие его фальшиона мелькает так быстро, что мой персонаж просто не может контратаковать. Даже удивительно, как на наших уровнях нападающий смог так прокачать свою «скорость атаки».

Ещё мгновение, и мой меч автоматически отлетит в сторону, после чего я потеряю управление, а мой паладин какое-то время будет восстанавливать «баланс». Тут-то рыцарь и получит фору, достаточную, чтобы оглушить меня щитом, а там уж должно хватить пары попаданий, чтобы я отправился на перерождение.

Обидно, блин! Всегда неприятно проигрывать. Особенно в боях с другими игроками. Я – шестой уровень, рыцарь – восьмой, что, с одной стороны, на подобном этапе игры вроде бы и не важно, а с другой – дает ему преимущество в одну, а то и две уже изученные способности.

А началось всё, как обычно, с того, что парню чем-то приглянулась комнатка, в которой я убивал скелетов-палачей, в надежде добыть из их костлявых тел кое-какие необходимые мне ингредиенты. Хотя, возможно, рыцарь просто решил разнообразить свой досуг, напав на заведомо более слабого, связанного боем противника. От наличия в его действиях той или иной мотивации мне вообще-то было ни тепло, ни холодно. Погибать категорически не хотелось. Это означало бы, что на сегодня мой сеанс игры будет закончен, чего мне очень не хотелось.

Поймав момент, когда оружие супостата в очередной раз коснулось лезвия моего двуручника, я, зажав мизинцем клавишу «Caps Lock», активировал режим финтов и быстро «кликнул» правой кнопкой мыши. Лязгнула пиксельная сталь, паладин крутанул своим мечом, и рука рыцаря, с зажатым в ней более лёгким оружием, отлетела назад, выводя противника из равновесия.

Впрочем, он тут же прикрылся щитом. Не имея возможности в этом состоянии ни отскочить, ни сделать спасительный кувырок, парень активировал доступную ему оборонительную способность, мгновенно сменив боевой режим своего персонажа. Видимо, он думал, что я сейчас перейду в наступление и продолжу тупой обмен ударами, а он подловит меня на контратаке. И в этом была его ошибка.

Двойным нажатием на «W» я заставил паладина рывком переместиться к рыцарю и, ещё находясь в движении, клацнул по клавише «Е». Правильная и своевременная комбинация активировала особое действие, а потому вместо того, чтобы, перехватив двуручник в правую руку, нанести ещё один быстрый, но довольно слабый тычок, мой герой подпрыгнул и, сгруппировавшись, словно рестлер из американской национальной забавы, саданул в полёте по выставленному щиту коваными сапогами.

В системном чате тут же прошла информация об удачном применении комбо-приёма, а рыцарь, словно бы поймав пушечное ядро, кубарем покатился по каменному полу, грохоча железом доспехов. Правда, потерял он всего-то процентов пять от своей полоски жизни, однако мне в первую очередь нужно было сбить его с ног. Покуда парень пытался заставить своего

персонажа подняться, я, подбежав к нему, успел пару раз беззастенчиво рубануть рыцаря по спине, прежде чем клинок вновь столкнулся с выставленным щитом, и мне пришлось уходить от быстрого лезвия противника.

– Хана тебе, приду... «пиипп» – проорал из колонок разъярённый детский голос. – Сейчас я тебя «пиипп» и «пиппипп», а потом твою маму «пиииипипипп»!

Я улыбнулся, видя появившееся вокруг головы противника болезненное желтовато-зелёное сияние. Кое-кто, видимо, не знал, что кричать в микрофон во время боя матерные выражения – дело наказуемое. В сражении игра позволяла орать различные кличи и отдавать односложные приказы, подбадривать друзей. Но длинная, наполненная цензурированной бранью тирада – оперативно отлавливалась анализатором речи и называлась штрафом, в виде сбитого дыхания. Что, собственно, и произошло с моим малолетним вражиной.

Не обратив внимания на появившееся пенальти, паренёк рванулся вперёд, делая богатырский замах, от которого я легко ушёл, шагнув в сторону и на всякий случай выставив перед собой блок. Героическая фигура рыцаря, в бригантине, покатом шишаке и обтянутых кольчужной деревянных наплечниках ссутулилась, с трудом поднимая свой лёгкий меч и низко опустив щит.

Персонаж моего противника прерывисто дышал, грудь и плечи тяжело вздымались, а движения заметно замедлились. Собственно, в этот момент результат боя был уже предreshён.

В колонках вовсю бесновался незадачливый убийца игроков, то угрожая найти меня в реале, вычислив по IP, то осыпая отборным трёхэтажным матом, отчего по моей комнате разливалось неблагозвучное пицание автоматической цензуры. В то же время он всё ещё пытался нападать, яростно размахивая своей зубочисткой и еле-еле переставляя ноги, словно сломанный робот двигался в мою сторону.

Ему бы сейчас уйти в глухую оборону и, избегая активности, попытаться переждать действие штрафа. Но вместо этого он танком пёр на меня, с каждым шагом и словом усугубляя своё положение.

Я же, в свою очередь, не торопился добивать его. Тому было две причины. С одной стороны, я выжидал, когда парень окончательно выдохнется, чтобы закончить дело одним-единственным точным ударом в уязвимую точку. Насколько я помнил описание, персонажей класса «Рыцарь», они обладали многочисленными пассивными способностями, срабатывающими при удачно заблокированных щитом атаках. Была ли у него такая возможность или нет – я не знал, а экспериментировать с уже практически побеждённым противником – не хотелось.

А ещё я всегда считал, что подобных товарищей нужно учить уму-разуму. А что может быть обиднее для плеер-киллера, нежели ситуация, в которой намеченная жертва не просто превратилась в хищника, но ещё и играет со своим обидчиком как кошка с мышкой?

Нет! Я не видел ничего предосудительного в том, что он напал на меня со спины, когда я дрался с монстром. Такие поступки, называемые на игровом сленге «ганк», на мой взгляд, – были неотъемлемой частью игры. Иногда, кстати, очень интересной её частью, значительно разнообразящей геймплей. Дело было в другом.

Я всегда искренне считал, что дети не должны ругаться матом. Я не ханжа и сам порой могу завернуть так, что портовые грузчики заслушаются. Но мне – уже за тридцатку, и я отдаю себе отчет, когда ругань уместна, а когда нет. Слышать же от школьников брань – по-настоящему отвратительно. И вот за это – их нужно наказывать любыми доступными способами.

Со стороны рыцаря посыпались обвинения в трусости, а затем – в жульничестве и обещания написать на меня жалобу в администрацию игры. Уже полностью сорвавшимся голосом паренёк заорал что-то про своего брата и его суперклан, который он сейчас же немедленно позовёт, и они будут убивать меня на точке возрождения до тех пор, пока я не уйду из игры.

Наконец, в колонках раздался полный возмущения женский голос. На вопли своего чада пришла нерадивая мать и, видимо послушав лексикон отпрыска, решила-таки заняться его

воспитанием. К тому же вряд ли ей понравилось, что в ночь с воскресенья на понедельник сынишка сидит за компьютером после двух часов ночи.

– Но ма-а-а-ам! – жалобно заныл грозный рыцарь. – Но я не...

Дотянувшись указательным пальцем до кнопки «4», я активировал единственную имевшуюся в своём распоряжении боевую способность и, резким движением мыши, опустил свой двуручный меч, полыхнувший огненным лезвием, на беззащитную шею окончательно выдохшегося вражины.

«Вы нанесли персонажу Все-Вы-Раки Я-Папка 920 единиц физического урона критической атакой. Броня персонажа Все-Вы-Раки Я-Папка поглощает 15,2 % нанесённого урона. Вы наносите Все-Вы-Раки Я-Папка 780 единиц повреждений»

«Персонаж Все-Вы-Раки Я-Папка, уровень: 8, погибает от вашей руки»

– А-а-а-а-а-а! Это всё ты виновата! – заорал парень прежде, чем трансляция оборвалась.

– Ву-у-у-у-у! – подхватил его крик, взмывший над поверженным телом скорбный дух, отправляясь на посмертные приключения в подложку игрового мира.

Прочитав сообщения о получении небольшого количества опыта, престижа и медалек за победу, я нажал большим пальцем левый «Alt», вызывая мышинный курсор, и ткнул им на обезглавленного рыцаря.

Всё, что мне причиталось с противника, по мнению игровой системы и великого корейского рандома, – пара серебряных монет, пустая склянка, дырявая ложка и обломок ножа. Скажем откровенно, не густо. Но претензии следовало предъявлять исключительно своей собственной удаче.

Набросив на себя базовое регенерирующее заклинание, я постоял пару секунд в центре комнаты, а затем развернулся и выбежал из неё. От греха подальше. Мало ли какой ещё балбес решит повоевать со мной, вместо того чтобы спокойно кромсать обычных мобов. Возможно, на здешних скелетов есть какое-то задание, о котором я ничего не знаю, а бой со следующим оборотом, который вздумает очистить для себя выгодную полянку, – я могу и не пережить.

Глава первая

Добравшись до более-менее безопасного места, я устало откинулся на спинку старенького, протёртого до дыр кресла. Всё-таки родительский компьютер пора списывать в утиль. Очень сильно всё подтормаживает, даже на самых низких графических настройках. Надо бы поменять видеокарту, добавить оперативной памяти... Да и вообще, давненько я не перетряхивал его пыльное нутро.

А может быть, не мучить ни себя, ни технику? Отправить пенсионера на заслуженный отдых, на балкон – к обшарпанным горным лыжам, сломанной отцовской военной рации и дедовским часам с кукушкой. Купить завтра же новый системный блок, да и от трубочного монитора заодно избавиться. Или, может быть, лучше взять мощный ноутбук? Таскать удобно, да и по характеристикам они уже давно не уступают стационарным машинам...

В любом случае пусть штатным квартирным пылесборником работает что-нибудь приличное и современное, а не собранный по друзьям металлолом восьми-, а то и десятилетней давности. Старичку давно уже пора на покой – странно вообще, что эта игра на нём запустилась. У моего монстра Франкенштейна силёнок меньше, чем у смартфона последней модели, а про планшеты я вообще молчу.

Заглянув под стол, я критическим взглядом осмотрел системный блок и крикнул. Даже кнопка питания вырвана с мясом из корпуса и примотана изолентой к передней панели. Прямо возле чудом сохранившегося трёх с половиной дюймового флоппи-дисковода – мамонта, пережившего тяжёлую руку отца, в отличие от своих «CD» и «DVD» коллег.

Решено! Если уж я поддался на мамины уговоры, и какое-то время буду жить на две квартиры, – следует облагородить свой технический парк. Таскать туда-сюда через полгорода тяжеленный системник только ради игр – верх глупости. Деньги в наличии имеются, так что жадничать не стоит – лучше купить что-нибудь нормальное. В конце концов, своему кошельку я теперь единоличный хозяин.

Поморщился, вспомнив мою, уже бывшую, супругу Елену, и вновь сосредоточил всё внимание на мониторе, где в этот момент на персонажа самым наглым образом напала появившаяся откуда-то тройка скелетов.

Я с детства люблю компьютерные и видеоигры. Наверное, за то, что, разменяв четвёртый десяток, именно благодаря им продолжал чувствовать себя молодым и периодически даже удивлялся, когда на улице меня называли «дяденькой».

Затянули они меня в свою пиксельную круговерть ещё в девяносто третьем году прошлого века. Как сейчас помню тот тёплый августовский вечер и папу, вернувшегося с работы в обнимку с большой цветастой коробкой. Раскрыв её дрожащими от волнения ручонками, я прямо-таки обомлел от счастья, найдя в ней крутую по тем временам восьмидесятибитную телевизионную приставку и пару картриджей с играми к ней. Так я, нежданно-негаданно, стал обладателем вещи, о которой мечтали все парни во дворе и даже некоторые девчонки.

Добив последнего костяного агрессора и собрав причитающееся мне вознаграждение, я отбежал в относительно безопасное место, где меня не могли бы достать вездесущие монстры и, что самое главное, – увидеть другие игроки, после чего свернул игру. Бросив быстрый взгляд на гаджет с новостной лентой, проверил электронную почту. Хотел было залезть на сайт знакомого мне крупного магазина, торгующего компьютерами и комплектующими, чтобы немедленно сделать заказ, но передумал.

Часики на «Панели задач» показывали третий час ночи. Семь дней назад закончился отпуск, взятый за свой счёт, пролетела первая рабочая неделя, а за ней и выходные, которые я даже не заметил. Надо бы уже закругляться с ночными бдениями, а то опять в офисе буду литрами глушить растворимый кофе, медленно, но верно зарабатывая язву желудка. Поёрзав в

кресле, жалобно скрипнувшим под моим весом, и прямо из горла хлебнув успевшего нагреться пива, несмотря на то, что передо мной стояла почти полная кружка, я задумался.

Наступил понедельник, а это, как известно, – день тяжёлый. Утром, с трудом продрав слипающиеся глаза, нужно будет ползти на работу, как обычно закинув в себя по дороге чего-нибудь съестного. Хотя нет! Деятельная и суровая в подобных вещах мамка просто так меня не отпустит, а потому классический «Завтрак спецназовца» мне обеспечен. Так что никаких больше фастфудов, да и обед можно будет пропустить.

Но это – маленькая ложка мёда в огромной бочке дёгтя. Всё равно весь день придётся терпеть завывания прогрессивных во всех отношениях коллег о «проклятом кровавом режиме». Выслушивать рассуждения о том, что жить в стране, где на полках магазинов отсутствует пармезан и хамон, – невыносимо, участвовать в каких-нибудь популярных ныне мероприятиях по поддержанию корпоративного духа, больше похожих на сектантские обряды. И, ко всему прочему, стоически переносить командирские рыки бесноватого проджект-менеджера Давида.

Молчать, чтобы не попасть под раздачу, и выполнять не свою работу, а рисовать какую-нибудь муть. Что-то типа очередного интерфейса, который оказался не по зубам профильному дизайнеру. Или, того хуже, – править иконки предметов за девочками-аутсорсерами.

А что поделать? Я работаю в фирме, занимающейся разработкой компьютерных игр. На пожелания какого-то там концепт-художника высокому начальству плевать. Умеет рисовать – значит, можно затыкать им все дыры, и никого не волнует, что это не его специализация.

Надоело – сил нет! Вот только зарплата меня в этой конторе и держит. Ну да ладно, добавлю эту рабочую рутину вдумчивой подборкой компьютерного железа. Закажу онлайн, а по пути домой заберу из магазина. Но перед этим нужно будет поспрашивать наших компьютерщиков на тему ноутбуков...

В квартире родителей, в которой я вырос, царила приятная тишина. Вернулся я сюда сразу после того, как мой паспорт заклеили штампом о разводе и Ленка, вильнув на прощание хвостом, покинула мою берлогу. Бывшей жене так и не удалось отжать у меня жильё, несмотря на все старания её хахалы-адвоката. Что вообще-то не удивительно, если знать из какой структуры был человек, защищавший мои интересы в суде.

За приоткрытым окном гудела сотнями автомобильных двигателей ночная Москва, знакомый с детства вид на крыши усеянных горящими окнами панельных коробок – притягивал, навевал ностальгические воспоминания. В соседней комнате мерно тикали напольные часы – раритет советской эпохи, на кухне капала из вечно текущего крана вода. С забытых книгами полок молча взирали на потомка фотографии отца, двух дедов и прадеда по отцовской линии. Все в военной форме и при погонах, казалось, они осуждали меня – непутёвого отпрыска, отказавшегося в конце девяностых годов отдать свой долг Родине. Да и вообще порицали за тот жизненный путь, который я для себя выбрал.

И предки обязательно сказали бы мне об этом, будь кто-нибудь из них ещё жив. Ведь гордиться-то мне, тридцатилетнему лбу, вообще-то нечем...

За стеной в родительской спальне тихо бубнил телевизор. Я приобрёл его примерно полтора года назад, а через пару дней отец попал на своей старенькой «Ниве» в страшную аварию на МКАДе, прямо возле поворота на Ярославское шоссе. Он умер, так и не придя в сознание в реанимации Склифа, а мама узнала о трагедии из выпуска новостей по этому самому телевизору еще до того, как начал разрываться телефон. С тех пор она ящик не выключала. Всё говорила, что так ей как-то спокойнее живётся.

Крякнув и попеняв на себя за отсутствие силы воли, я вернулся в игру. Мимо колонны, за которой была расположена ниша со статуей, где я и спрятал от посторонних глаз своего персонажа, пробежало несколько игроков, уровня на два-три младше меня.

Забавное это было ощущение. Настоящее дежавю, приправленное литрами ностальгии. Как будто я вернулся в прошлое, лет на пятнадцать назад. В старшей школе я точно так же

засиживался допоздна в этой комнате. Прислушиваясь, не проснулся ли отец, играл до посещения в только что появившиеся в те времена онлайн-игры. Экономил каждую копейку на приобретение бывших тогда в хождении интернет-карточек, необходимых для доступа в сеть со старенького dial-up-модема через обычную телефонную линию. Хорошее было время – безденежное, но душевное.

Это сейчас я в любой момент могу купить себе новый компьютер или даже автомобиль. Трудно поверить, но когда-то мои мечты, подкреплённые малыми финансовыми возможностями, не распространялись дальше похода с любимой девушкой в недорогую кафешку.

«Внимание! Сервера игры «Хроники Ортена» будут отключены для установки нового обновления 15.002.44s через 5 минут. Просим вас отвести своих персонажей в безопасную зону и самостоятельно выйти из игры. Напоминаем, что технические работы с 03:10 до 14:00 по времени вашего региона».

– Ну вот, блин! – расстроился я.

Совсем забыл, что у них в ночь на понедельник профилактика, а тут ещё и установка обновления... Все против меня! Ведь только-только уговорил себя, что растворимый кофе вовсе не вреден для моего организма...

Пробежав со своим героем ещё несколько комнат, уничтожая по дороге скелетов-лучников, мечников и магов, перепрыгивая через поваленные колонны, нашёл в одном из коридоров помещение, в котором не было монстров. Шмыгнув туда, я притулился персонажа носом в угол у дальней стены и вновь потянулся к кружке.

«Внимание! Сервера игры будут отключены через...»

Оставлю паладина здесь. В конце концов, комната-то всё равно пустая, да и не проходная. А если и появятся какие-нибудь вражины – пофиг! Сразу после возвращения в игру персонажей, mobs нападают с небольшой задержкой. Заведу я его в безопасную городскую зону или брошу прямо тут, в этой келье – разницы нет.

Но я уже довольно глубоко забрался в подземелья Графской Гробницы, и если телепортироваться отсюда на точку привязки, то придётся почти три часа потратить только на то, чтобы вернуться на этот уровень подземелья. Вот завтра вечером – после работы, да на новой машине, устрою жителям катакомб форменный геноцид!

«...5».

«...4».

«...3».

Кстати сказать, не помню, чтобы я когда-нибудь за всю свою «игровую карьеру» прислушивался к этим предупреждениям. Обычно из других игр меня просто выбивало посреди боя с каким-нибудь монстром, часто с самыми печальными для персонажа последствиями.

«...2».

Сделав большой глоток и немного подумав, я развернул своего героя лицом к входу. Ну не наказанный же он, в самом деле, чтобы носом в угол стоять...

«...1». Экран ярко моргнул, осветив белым светом всю комнату, и почернел. В корпусе монитора что-то неприятно щёлкнуло, и не успел я подумать: «Неужели отмучался бедолага?» – как вновь появилось изображение.

«Соединение с сервером разорвано!» – гласила надпись, помещённая в полупрозрачное окошко с винтажной рамкой.

На экране возник титульный экран игры. Спinoй ко мне стоял мой персонаж. Камера находилась чуть выше его левого плеча, показывая, как красиво трепещут на ветру полигональные волосы, замечательно оптимизированные даже под такое старое железо, как у меня. Привалившись плечом к зубцу крепостной башни, он любовался шумящим под стенами замка ночным лесом, почти вплотную подходящим к широкому, утыканному кольями рву. Далёкие

горы искрились снежными шапками в лучах лунного света, а над ними танцевали свой небесный вальс два потрясающе красивых дракона.

«Хроники Ортена» – с фанфарами появилось название игры, вышедшее, казалось, из-под кисти австро-венгерского живописца Альфонса Мухи, жившего столетие назад и работавшего в стиле Art Nouveau, или по-нашему модерн.

С удовольствием потянувшись, я какое-то время любовался идиллической картиной, вслушиваясь в тихие, мягкие переборы далёкой лютни, а затем нажал кнопку выхода из игры. Нарисованная мною много лет назад эльфа, выставленная обоями на рабочем столе, всё так же мило улыбалась, протягивая мне букетик осенних листьев. Оттолкнув от себя мышку, я залпом осушил кружку, подхватил со стола бутылку, в которой ещё плескалось на доньшке, и, зажав в зубах сигарету, направился на балкон.

Тёплый и свежий ночной воздух принял меня в свои объятия, тут же взлохматив волосы, как будто доказывая, что он умеет это делать не хуже своего цифрового аналога. Поднеся к бумажному кончику огонёк зажигалки, я сделал глубокую затяжку и прислонился спиной к дверному косяку. Мысли неслись галопом. Спать совсем не хотелось.

Эх, на что я трачу свою жизнь? Неужели сделанный когда-то выбор, которым я в своё время гордился, оказался ошибочным? Все школьные друзья уже давно – кто большая шишка в органах госбезопасности, кто бизнесмен с кучей денег, а кого-то вкусно прикормили за бугром.

А я всё в игрушки играю... Хотя нет. Я пылюсь в офисе по девять часов в день, делая эти самые игры. И пусть по количеству вложенных денег творения нашей компании уступали тем же «Хроникам», но всё равно трудно было назвать меня лоботрясом. А играть я вновь начал только на этой неделе...

Выдохнув струйку дыма и прильнув на секунду к бутылочному горлышку, я огляделся в поисках «банки-американки» – импровизированной пепельницы родом из наборов забугорной гуманитарной помощи начала девяностых годов прошлого века.

Ярко-оранжевые соевые сосиски, которые в таких «американках» поставляли нам наши заокеанские «друзья» в качестве гуманитарной помощи, были спущены отцом в унитаз, а вот банка осталась. Затушил тлеющий окурок о её бортик и, шаркая тапками, вернулся в комнату, а там, подхватив с тумбочки смартфон, завалился на свою старую кровать.

* * *

Спине, как и тому, что располагается ниже, было: жестко, холодно и крайне неудобно. Где-то капала вода – её шлепки сопровождало гулкое эхо.

Тяжелый спёртый воздух щекотал ноздри, принося с собой какой-то отвратительный, незнакомый запах. Такое бывает иногда во сне, когда кажется, что его почти невозможно отличить от реальности. Но если ты знаешь, что это сон, то нужно всего лишь заставить себя проснуться, перевернуться на другой бок и пожелать себе увидеть что-нибудь приятное. И ещё желательно, чтобы в этот момент не сработал установленный на телефоне будильник.

Кто-то, странно похрустывая, вошёл в комнату и, постояв около дверей, приблизился ко мне. Вряд ли это мама, у неё никогда не было костяных бус, которые могли бы издавать подобный треск... Или, что это? Бамбуковые трубочки? Помню, была в моём детстве такая мода – вешать в коридорах гремучие каскады. А многие ещё холодильники наклейками обклеивали. Монстры, динозавры, роботы, автомобили, герои американских боевиков родом из восьмидесятых и, конечно же, вездесущие полуобнажённые дамочки, которых строгие мамы почему-то всегда игнорировали.

А это что такое металлическое бренчит?

– Гарк-аруэа-а-а... – прозвучало нечто непонятное почти рядом, и меня обдало волной отвратительного смрада.

– Что за дела! Мам, ты чего... – возмущённо промычал я, открывая глаза, и тут же заорал во всю мощь своих лёгких.

Передо мной, слегка наклонив голову, стояло чудовище, пришедшее из самых жутких похмельных кошмаров. Скелет. Самый что ни на есть настоящий мертвяк. Не та пластиковая анатомическая модель, которую можно купить в магазине и пугать ею детишек, а вылезший из гроба костяк, с ещё сохранившимися ошмётками плоти.

С сухим хрустом он наклонился ко мне, издевательски щёлкая челюстями и уставился на меня пустыми глазницами с клубящимися в них фиолетовыми огоньками. Протянул руку и дотронулся до моего плеча.

Со стороны это, наверное, выглядело так, словно бы заботливый прохожий, увидев сидящего на дороге привалившегося к стене дома человека, переборов брезгливость, решил узнать, не нужна ли тому помощь. Вот сейчас он ещё раз откроет рот, и вместо щелчков я услышу: «Молодой человек, с вами всё в порядке? Может быть, скорую вызвать?»

Ошалело хлопая глазами, я осмотрелся. А где я вообще? Подворотня или это какой-то подвал? Что я здесь делаю? И почему я ничего не помню? Вроде заснул в родительском доме, или... Или нет... Может, чем-то траванули, когда я ехал домой на попутке. Слышал много подобных историй, и у меня даже был в своё время знакомый, которому в киоске продали «заряженную» газировку, а затем, ограбив до нитки, выбросили полумёртвого перед каким-то банком.

Или меня обкололи, и это наркотический «приход». Лежу теперь где-нибудь в чужом спальном районе, и потому вместо доброго самаритянина, решившего протянуть мне руку помощи, вижу скелета в драных кожаных доспехах.

– Кук-к-к-какуке... – прохрустел незнакомец и, убрав от меня костлявые пальцы, распрямился, нащупывая что-то у себя на поясе.

Ну, так и есть. Приплыли! Вот он за мобильником полез, сейчас в ноль-два или в ноль-три позвонит, и валяться мне в больничке месяц, а то и все полтора. Пока из моего организма не выведут ту дрянь, которой... Господи, как же больно!

– Ты чё творишь, су... – подтянув к себе ноги, я изо всех сил пнул ими в грудь этого уроды, который, склонившись на до мной, радостно пырнул меня ножом в плечо.

Гремя костями, маньяк-самаритянин отлетел почти на середину подвала и, рухнув на каменный пол, сразу же стал подниматься.

Эй! Да у него есть меч! Куда полиция смотрит! Этот гад вытащил самый настоящий палаш! А вон, на поясе, болтаются ножны, которые я, погружённый в невесёлые мысли, до этого момента попросту не замечал.

– Твою мать... – в ужасе прошептал я, зажимая хлещущую из раны кровь и пытаюсь подняться на ноги.

Я даже стал лучше видеть в темноте подземелья, настолько шокировало меня это внезапное нападение. Под руку попало что-то округлое – кажется, палка. Хотя нет... Судя по весу – самый настоящий лом.

«Ну, сейчас я ему покажу, как в людей ножичками тыкать!»

Кое-как встав, стараясь не сильно беспокоить раненную руку и увернувшись от неумелого выпада, я с размаху опустил арматуру на покрытую кольчужным капюшоном черепушку безумца. Странно, хотя в первый момент рана дико болела, сейчас я не чувствовал даже нытья от пореза. Да и рука, долю секунды назад болтавшаяся как плеть, прекрасно меня слушалась. Наверное, сказывалось действие адреналина.

Ну, прости-извиняй, родная полиция. Сейчас будет самое что ни на есть настоящее превышение необходимой самообороны! Я жить хочу, а у этого придурка есть меч! Перехватив ломик второй рукой, я замахнулся и приложил пытающегося встать скелета по хребту, просвечивающему сквозь прорехи в кожанке.

После третьего удара он перестал дергаться и только жалобно похрустывал. Ещё пара замахов вконец успокоили выходца из могилы.

«Ваша честь, я убил этого человека, потому что думал, что он оживший скелет... – промелькнули в голове слова моей оправдательной речи. – Нет, я был абсолютно уверен, что у него в руках не зонтик, а настоящий средневековый клинок, а я...»

Осмотрел свою «арматуру». Оказалось что это совсем не строительно-дорожный инвентарь, а самый что ни на есть настоящий двуручный меч. Длинный, как грозящий мне срок заключения, в надетых на него украшенных тиснением кожаных ножнах, от которых к полу свисали крепёжные лямки.

Что-то вспыхнуло на периферии зрения. Я напрягся, пытаюсь разглядеть очередной глюк, наличием которого буду оправдываться в зале суда. Глаза неприятно резануло, но мне удалось прочесть:

«Скелет-страж Графской Гробницы, Уровень: 5, погибает от вашей руки!»

«Получено 198 единиц опыта. До следующего уровня осталось 18 461 единиц опыта».

«Это что за ерунда?» – вытаращил я глаза, хотя вообще-то смысла в этом действии не было никакого.

Взгляд медленно переполз на заляпанные собственной кровью руки. На них были надеты две совершенно разные перчатки. Одна похожая на лётные краги, а вторая – на варежку, обшитую железом. В них оказались заправлены зауженные рукава серого, также покрытого пластинами доспеха, чем-то напоминающего обычный армейский ватник, и...

За массивной каменной входной аркой послышалось уже знакомое щёлканье, потрескивание, топот и лязг металла. Кажется, на помощь прибитому мною неведомому чуду спешила его костяная братва. Я заметался, выискивая, где бы спрятаться, но в абсолютно пустом каменном мешке, в котором я находился, укрыться мне было попросту негде.

Зато наконец-то я узнал это место. В эту комнатку, скрытую в глубине Гробницы Графа Лурка, раскинувшей свои катакомбы под некрополем Лугов Одиночества, я завёл своего персонажа перед тем, как меня вчера выбило из игры. Персонажа...

Дрожащей рукой я ощупал своё лицо. Совершенно чужие нос, рот и брови. Борода и усы... Это что же получается? Я попал в компьютерную игру? Я теперь – не Иван Соколов, а Вальдер Вебер? Паладин шестого уровня? Да быть такого не может!

Шум внезапно стих. Перехватив поудобнее рукоять оружия, стал вспоминать, как вообще правильно махать этой штукой. В мозгах творился суший кавардак. Хотелось орать, бегать и в панике биться головой о стены.

О попаданцах в другие миры или, там, в компьютерные игры, я, конечно, читал, и чаще всего их приключения были мне интересны. Порой даже самому хотелось оказаться на месте одного из них. Но то книги – там чаще всего на героя сыплются блага, как из рога изобилия, а здесь меня ножом порезали. Вот так вот, с первой секунды!

Шаркающие шаги и костяной перестук начали удаляться. Я с шипением выпустил воздух из лёгких. Даже не заметил, когда задержал дыхание.

Выждав с десятков минут, медленно подошёл к выходу из комнаты и аккуратно выглянул в коридор. Подспудно приготовившись, что кто-нибудь обязательно выпрыгнет на меня из-за арки или дико заорёт, в лучших традициях интернет-пугалок.

Тишь да гладь. Скелеты убралась по своим мертвячьим делам и не поджидали меня за углом. Тот капающий звук, что я услышал, едва очнувшись, издавала совсем не вода, а какая-то фосфоресцирующая субстанция, вытекающая из дыры в потолке и собирающаяся в широкий жёлоб в центре прохода. Оставалось только надеяться, что эта жидкость – не биологическое оружие, превращающее московских художников в ходячие скелеты, и я ещё не успел заразиться чем-нибудь эдаким.

Зло сплюнув, окованным медной пластиной носком сапога в сердцах пнул попавшийся на глаза камень. Ноги и руки мелко дрожали – то ли от страха, то ли от перевозбуждения. Бульжник, описав дугу, улетел в темноту, застучал по плитам древнего склепа и с тихим бульканьем нырнул в бледно-зелёную, светящуюся жижу. А я, с удивлением и даже какой-то ненавистью, рассматривал оставшуюся на металле чашки, прикрывавшей мыс сапога, небольшую едва заметную царапину.

Разлетевшееся по коридорам эхо заставило меня болезненно поморщиться и обругать себя за глупость. Если на звук сбежится толпа этих костяных уродцев, мне сильно не поздоровится. Но спустя минуту и даже две ничто, кроме размеренного звука падающих капель, не нарушило тишину подземелья, и я даже немного успокоился. Усевшись около стены и положив меч на колени, погрузился в размышления.

Вопросов было море. Но основной, пожалуй: «Кто я?»

То, что это не сон, а я действительно нахожусь в игре или, может быть, вижу бред про «Хроники Ортена», – было доказано экспериментальным и очень болезненным путём. Да какая, собственно, мне сейчас разница! Валяюсь привязанным к койке в «Кащенко», или меня перенесла сюда добрая волшебница, танцующая танец живота верхом на единороге, который стоит на ракете, закреплённой на спине у гигантской акулы... Сейчас мне от этого знания ни тепло, ни холодно. А вот от того, художник ли я Ваня, или паладин Вальдер, – зависели мои дальнейшие действия.

Если я – всё ещё Иван и, как говорил один известный ёжик: «...я упал в реку» – то это повод серьёзно усомниться в собственном рассудке.

Переиграл мальчик – бывает... Можно было верить или не верить в параллельные реальности, магические миры и прочих макаронных монстров... Но смиренно признать то, что где-то есть мир, копия компьютерной игры, и из всех доступных в нём мест Его Величество Случай выбрал именно то, в котором я оставил своего персонажа, – пахло шизофренией.

Только вот... судя по тому, что лицо у меня сейчас именно то, которое я собственноручно слепил в редакторе персонажей «Хроник Ортена», я теперь – паладин... Этот вариант всё-таки оставлял слабую надежду на то, что случившееся – не плоды внезапного сумасшествия, а всего лишь крепкий сон. Или не сон... Я совершенно запутался во всех этих размышлениях о самоидентификации и решил пока подумать о насущном.

Раз я каким-то образом оказался в шкуре своего героя... то мне лучше... Ну, например, начинать вытаскивать из окружающих меня камней... да хотя бы из этой самой стены, автомат Калашникова.

Шансов, что я его когда-нибудь сделаю и что он будет стрелять каменными пулями благодаря пороху из гранитной крошки, несоизмеримо больше, чем выжить в чужом мире, по которому толпами бегают ожившие мертвецы. А с АК, тем более каменным, помирать, как известно по фэнтези-книгам, – куда как веселее...

Тяжело вздохнув, я принялся перебирать в памяти всё то, что знал о моём Вальдере Вебере. Паладин, шестой уровень, жизнью... кажется, под две тысячи. Я – то, что называется «нуб». То есть новичок, недавно влившийся в игру, а теперь калека с дыркой в плече, полностью лишённый игрового интерфейса. Хотя...

Прислушавшись к себе, я понял, что плечо не то что не беспокоит, а вообще абсолютно здорово. Набравшись храбрости, сунул палец в окровавленную прореху ватника и тут же почувствовал прикосновение к гладкой здоровой коже. Раны как будто и не было. Но что поразило меня ещё больше, стоило мне только задуматься о своём здоровье, как перед глазами нарисовалась орнаментированная красная полоска с цифрами: тысяча пятьсот двадцать очков жизни, из тысячи семисот сорока пяти.

«Вот оно значит как...» – тот или иной элемент интерфейса становится доступен, если подумать о нём. А как насчёт «колдунства»? Могу я вызвать шкалу «маны» – магической энер-

гии, которой у меня отродясь не было? Всплыла синяя – точнее, на данный момент, чёрная полоса с благородным нолём доступного мне ресурса.

Ну да. Я же теперь «профессиональный паладин». Он же «пал», он же «паладильник», он же... Впрочем, не стоит повторять оскорбительные прозвища. В любом случае я вроде как «рыцарь без страха и упрёка», бла-бла-бла и всё такое. Правда, по мнению разработчиков именно этой конкретной игры, паладин – это вооружённый психопат, которому в бою полностью срывает башню.

Не знаю, руководствовались ли создатели «Хроник Ортена» древними шутками про интеллектуальные способности паладинов, или просто хотели выделиться из серой массы... Но их «Воин светлых богов» получился донельзя странным, мрачным типом, явно сбежавшим из отделения для особо буйных пациентов. Черпающий силу в терзающих его разум «Божественном безумии» и «Демоническом спокойствии».

Когда я только скачивал игру, чтобы убить время, залез на официальный сайт – посмотреть описания игровых классов, проникнуться атмосферой и ознакомиться с историей мира. Вчитавшись в текст рядом с картинкой явно взбесившегося мужика с вырывающимися из глаз лучами ярко-жёлтого света, я чуть было не передумал играть за паладина. Уж больно далёким, в представлении создателей игры, этот религиозный фанатик был от классического образа. Впрочем, в этом не было ничего удивительного, как я узнал чуть позже – к созданию игры приложили руку японцы, а это – те ещё затейники-экспериментаторы.

Под медленно затухающими шкалами жизни и маны, вспыхнули новые. «Безумие», вместе с небольшой иконкой в виде черепа с мигающими огоньками в глазницах, и «Спокойствие», возле которого был изображён полуприкрытый кошачий глаз.

Мда-а-а. Не следовало, наверное, вновь влезать в болото онлайн-игр, из которого моя бывшая супружница за шкуру вытащила меня на просторы реальности. А ведь всего лишь хотелось потешить распалившиеся после развода и судебных тяжб нервы.

Я усмехнулся. Точно так же оправдывается алкоголик в завязке, наливая себе первый за полгода стакан. Да... похоже, что я доигрался, в прямом и переносном смыслах...

«Ванёк! Ты чего в игре сидишь, морда твоя ленивая? – вспыхнула перед глазами чёткая малиновая строка текста. – Живо на работу дуй, придурок! А не то Давид всех собак за ваш отдел на тебя спустит! У вас тут жуткие факэпы по графике всплыли!»

– Кто это? – спросил я вслух.

«Соколов, ответь! Я же вижу, что ты онлайн! Хватит в игрушки играть, наркоман проклятый. Ведь я же себя виноватым чувствовать потом буду...»

– Да здесь я! Кто это? – рявкнул я и тут же затих, прислушиваясь, не стучат ли по камням древнего склепа сапоги сбегающих на шум костяных воинов.

«Иван! Ау! Приём!»

Понимая, что так эта имитация чата не работает и, как бы громко я ни кричал, меня всё равно не услышат, я в очередной раз запаниковал. Попробовал мысленно составить вопрос, как будто печатая его в своём сознании, и как-то даже не удивился, когда, вспыхнув, появилась желаемая фраза:

«Кто это?»

«Это я, Рольф! Вань, что с тобой – ты читать разучился?»

«Рольф» – он же Рудольф Васильевич Свойский, мой друг и коллега по работе. Собственно, именно он уломал меня неделю назад погонять с ним в новую игрушку – «Хроники Ортена». На рынке она появилась уже относительно давно, но русскоязычная локализация была издана всего-то пару месяцев назад.

«... Там тебе и грандиозные сражения между игроками, и осады! Всё, как ты любишь!» – говорил он.

«Там тебе и битвы с гигантскими боссами, и исследование почти необъятного мира, и прочие маленькие радости сетевого игрока!» – соблазнял меня Рольф.

Не отставал от меня приятель, в течение нескольких дней каждым словом подтачивая волю и желание держаться от онлайн-овых игрищ подальше. Но опрокинули чашу решимости и сломали хребет слону его слова: «Поиграешь немного... Ну помнишь, как в старые времена! Не залипнешь же ты на самом деле. Зато отдохнешь, взбодрись! А то, как с Ленкой разошёлся, совсем смурной стал!».

«Я тут! Рольф, хорошо, что это ты!»

«О! Вань, я вижу, что ты тут, а не на рабочем месте! Ты какого хрена сотовый отключил? Дуй на работу! Твой начальник рвёт и мечет! А ты в игры играешь!»

«Рольф, я не могу...»

«Что значит «не могу»!»

«Не могу – значит, не могу! – зло подумал я. – Беда у меня, Рольф! Меня только что ножом пырнули, и вообще, я...»

«Хрена себе! Ты ментов вызвал? Ты что, из больницы с ноута играешь? То-то, когда я к тебе на квартиру звонил, твоя мама сказала, что ты давно уже собрался и ушёл! Мужик, держись! Скажи адрес больнички, я после работы к тебе...»

Вот эта новость оказалась для меня ещё большим шоком, чем оживший скелет! Получается, я всё-таки не сплю и не валяюсь в дурке, а... А может быть, это – очередной глюк? Почему я так безоговорочно верю болтающимся в воздухе светящимся буквам?

«Иван, ты чего не отвечаешь? Напиши адрес больнички!»

Говорят, что глюки всегда соглашаются со своими свихнувшимися хозяевами, что бы те им ни говорили. Набрав полную грудь воздуха и зачем-то зажмурившись, я мысленно напечатал.

«Не могу. Рольф, нет никакой больнички. Я нахожусь в игре. Сажу на полу в «Гробнице Графа Лурка». То есть, понимаешь, я очнулся, и последнее, что помню, – как ложился спать! И ни на какую работу я не уходил! Ты понимаешь?»

Если он сейчас со мной согласится, значит, я всё-таки сошёл сума! А если нет...

«Ты что, бухой?»

«Нет».

«Неужели, ты это... С расширяющими сознание веществами поэкспериментировать решил? Вань – ты это завязывай! Вот никогда бы не подумал! Кто угодно, но не ты...»

«Да не наркоман я! Рольф, твою мать! – Меня наконец-то прорвало. – Звони в полицию – не знаю, сделай, что-нибудь! Пусть ищут моё тело! Или...»

«А чёрт, моя начальница припёрлась! Короче! Постараюсь прикрыть твою задницу, а ты давай заканчивай дурить. Жду твоего звонка вечером!»

«Рольф? Рольф, чтоб тебя!!!»

С хлопком передо мной появилась маленькая, похожая на визитку бумажка, на которой было написано:

«Системное сообщение: Персонаж, к которому вы обращаетесь, находится вне игры».

Глядя на слегка выпуклую надпись, я в сердцах выругался и саданул кулаком по стене. Опять я остался один в тёмном подземелье. И что мне теперь делать? Одна радость – похоже, я всё-таки не свихнулся, раз уж со мной спорят мои же собственные фантазии. Но если всё вокруг – не плод моего воспалённого воображения, что будет, если я здесь умру?..

Глава вторая

Да! Самое время поразмышлять о бренности бытия и мимолётности жизни. Так что произойдёт, если следующий супостат перережет мне горло? Иван Соколов перестанет существовать, или я, как Вальдер Вебер, пострадав да помучавшись, через какое-то время возрожусь на ближайшем виртуальном кладбище? Как обычно – в поломанной броне и со штрафом к получаемому опыту, да ещё и подарив кому-нибудь часть экипировки и снаряжения?

«Хроники Ортена» игра довольно хардкорная – неласковая к неосторожным игрокам. Трудно даже сказать, на чём при таком подходе строилась её популярность. На агрессивной ли рекламной кампании, в которую были вбуханы огромные средства, или виной тому было то, что, даже несмотря на свою боевую систему и строгие посмертные штрафы, она не казалась чем-то сложным и перемудрённым. Разобраться в правилах довольно легко. Но если воевать у кого-то не получалось, он всё равно находил в «Хрониках» занятие по душе.

Изначально разработкой занимались японцы совместно с корейцами, давно уже поднабившими в создании красивых онлайн-миров, а потом недоделанный продукт взяли да и выкупили американцы. Перекроили игровую механику под западный вкус, кое-что добавили, кое-что переделали, оставив неизменными только великолепную графику и шикарный игровой мир.

Наши игроделы тоже поймали на «Ортене» свой бутерброд с чёрной икрой. Локализация, которая началась незадолго до релиза, длилась долгие два года. Производила её довольно известная фирма, и на протяжении всего этого времени вокруг работ не утихал водоворот страстей. Руководство ловили на нецелевом использовании средств, случались утечки внутренней информации и тестовых сборок в общественные сети, сроки выхода постоянно переносились. Как закономерный финал, полиция Италии арестовала по запросу, пришедшему из США, бежавшего из России генерального директора Гарика Черкенипьяна в одном из его шикарных особняков на берегу Адриатического моря.

Тем не менее русифицированная версия таки увидела свет. С заметным отставанием от Европы, Америки и Китая, в глобальном игровом мире появились русскоязычные государства.

Первыми, как обычно, вошли в силу представители Тёмной стороны. Их ряды очень быстро наполнились несбалансированными толпами некромантов, чернокнижников, разбойников, миньонов, колдунов и прочих рыцарей смерти пубертатного возраста, которые, немного подняв уровень и окрепнув, полезли в полупустую Дарею и прочие светлые земли, дабы нести на острие своего меча «разумное, доброе, вечное».

К моему появлению в «Хрониках» комьюнити уже устаканилось. Демография выправилась, в игру пришло множество как новичков, так и опытных бойцов из известных сообществ. Персонажи светлых и тёмных королевств выровнялись в численности и теперь, часто совместно, нахраписто теснили на игровых фронтах наших соседей – европейцев и азиатов, во внутренней политике которых не наблюдалось подобного единодушия.

Как и во многих других играх, ориентированных на противостояние в первую очередь между фракциями, русские выигрывали в основном за счёт слаженных действий десятка крупных топовых кланов с обеих сторон, готовых сутками напролёт превозмогать силы иноземцев. Они как таран проминали границу очередного герцогства или провинции, с ходу захватывая пару замков, которые потом делили между тёмными и светлыми. А уже вслед за этими мастодонтами через образовавшуюся брешь в чужое игровое пространство вливался сонм мелких гильдий, одиночек-«нагибаторов» и прочих, сметающих всё на своём пути бешеных Иванов.

Ещё раз глубоко вздохнув, я попытался собрать разбегающиеся мысли. Что же делать-то... что делать? Ну конечно! И почему я не сообразил об этом раньше! Нужно стучаться

в службу поддержки! Я внутри их игры, вот пусть и помогают, а ещё лучше – вытаскивают отсюда! Только как мне это проверить? Вопрос...

«Если, подумав о своём здоровье, можно сделать видимой его шкалу, то, наверное, этот же принцип верен и для других элементов интерфейса!» – осенило меня.

Я попытался мысленно представить себе, как нажимаю на кнопку вызова внутриигровой справки. Именно через это меню в других играх обычно открывалась форма обращения в службу поддержки игроков. Вот только я никогда им не пользовался, и не представлял, как оно устроено в «Хрониках».

После десятка минут и сотни попыток выдумать что-нибудь толковое у меня разболелась голова, так что пришлось забросить это занятие. Нахлынуло чувство опустошения и безнадёги.

Оборвалась очередная ниточка, которая, казалось бы, уже связала меня с реальным миром. Даже если оставалась возможность связаться с администрацией «Хроник Ортена», я просто не знал, как это делалось. Может, пользователей вообще перенаправляли на специализированный интернет-портал технической помощи! В таком случае все мои потуги превращались в бессмысленную трату драгоценного времени.

Что ещё можно сделать? У каждого в сумке есть «личный телепорт». Предмет под названием «Путевой камень», способный почти мгновенно, раз в день, переместить персонажа в собственный дом или в таверну, с хозяином которой игрок договорился о «привязке».

Дома у меня ещё не было, но таверна, в которой я прописался, находилась в столице. И это хорошо. Просто замечательно! Теперь осталось только понять – как достать камень из вещмешка...

Потерев виски, я зажмурился и пожелал, чтобы открылось окно инвентаря. Ничего не произошло. Попробовал сделать жест руками, как будто открываю горловину торбы и тоже безрезультатно. Наконец, представив, что снимаю с плеча рюкзак, протянул руку, и пальцы сжались на твёрдой кожаной лямке, появившейся, стоило мне только дотронуться до этого места.

– Вот ты ж... Машку за ляжку! – беззлобно выругался я, стягивая со спины маленький, но увесистый мешочек.

Не знаю уж, что со мной случилось и как я оказался внутри «Хроник», однако, несмотря на кажущийся реализм происходящего, вокруг меня оставалось огромное количество игровых условностей. Можно было подобрать камушек, бывший ранее не более чем неподвижным элементом окружения, а то и вовсе нарисованным объектом. Пересыпать из ладони в ладонь пригоршню песка, взяв его с того, что совсем недавно было обычной фототекстурой пола, или с помощью угля написать на стене матерное слово из трёх букв. Скелетам, так сказать, на память.

Между тем что-то в этом мире всё равно оставалось игрой. Внутренности заплечной сумки были забиты ровными рядами покрытых глазурью плиточек-иконок, с искусно нарисованными на них картинками. Я погрузил между ними руку и попытался зачерпнуть ладонью несколько штук. Однако они тут же ссыпались с неё, оставив одну-единственную с изображенным на ней куском сырого мяса, под которым я легко прочитал микроскопическую надпись: «Лежалое мясо волка».

Пробежавшись взглядом по цветастым картинкам и найдя нужный мне «Путевой камень», я аккуратно вытащил его из мешка. Впрочем, радовался я не долго. Стоило, сжав керамический квадратик пальцами, вытащить его из внутреннего пространства мешка, как раздался тихий хруст ломаемого льда, и иконка со спасительным телепортом рассыпалась на моей ладони кучкой бесполезной пыли.

«Вот те раз...»

Пожелав здоровья и счастья создателям игры, я вновь полез в сумку и, уже не глядя, ухватил первый попавшийся предмет. В этот раз плитка не рассыпалась и ничего не захрустело. Между тем я даже не заметил, как произошло превращение – мгновение назад на моей ладони

лежал маленький цветастый кусочек глазурированной глины, а уже в следующую долю секунды я с трудом удержал в руке тяжёлое, почти полуметровое «Простейшее паровое ружьё».

Я настолько погрузился в исследования, что чуть было не подпрыгнул, услышав тихий, навязчивый шорох, похожий на тот, что издаёт крупная змея, ползущая по раскалённому солнцем песку. Довелось мне в своё время ходить в московский серпентарий и рисовать там наброски с этих ползучих гадов. Наслушался я тогда и шипения и различных сопутствующих звуков.

Отложив в сторону карабин и нащупав ладонью рукоять двуручного меча, я начал медленно подниматься. Перехватив поудобнее оружие, сделал несколько шагов, настороженно осматривая комнату и видимый из входной арки тёмный, слегка подсвеченный замогильным зелёным сиянием коридор.

Я не сразу понял, откуда исходит этот противный звук, но осознав – расслабленно выдохнул. Зверски забитый мною монстр-скелет, о котором я уже успел забыть, видимо отлежав положенное ему игрой время, начал медленно осыпаться на пол струйками праха.

Покачав головой и постаравшись унять глухо бухающее сердце, я вновь сел у стенки. Подобрав с пола ружьё, мимоходом заметил, что детали на той стороне, которой оружие лежало на полу, – запылились, а песок и влажная грязь попали в зазоры между деревянными и металлическими частями, а также – прорези на винтах. К тому же на замусоренном полу остался чёткий отпечаток предмета.

Крякнув, я полез в сумку и, достав из неё целую стопку одинаковых плиток с нарисованными на них тёмно-серыми шариками, какое-то время хмуро смотрел, как материализовавшиеся свинцовые пульки градом сыпались с моей ладони на каменные плиты. Простая демонстрация возможностей физического движка, давно уже используемого в играх, завораживала. Снаряды падали, весело стучали по полу и раскатывались в разные стороны, проваливаясь в выемки и застревая в щелях между камнями.

Оттянув затвор, я «вложил» обратно на полочку несколько оставшихся у меня в руке шариков и, с лязгом закрыв приёмник, зло усмехнулся. Вот тебе и АК-47 местного разлива, собственного изготовления. Если открутить этот вентиль, то можно под давлением подать пар из котла с огненной и водной эссенцией в баллон накопителя, напрямую связанного с поршнем. И стоит ему наполниться – можно будет стрелять.

Откуда мне об этом известно? А бог его знает, потому как существование подобного оружия в реальном мире – попросту невозможно.

Сделал я эту побрякушку ещё вчера, сидя за монитором родительского компа, и исключительно с целью освежить в памяти и «стряхнуть пыль» с «Инженерного дела» – выбранной мною ремесленной профессии. Планировал сдать ружьё на аукцион или загнать по дешёвке с рук какому-нибудь начинающему снайперу или рейнджеру, потому что самому мне данная вундервафля нужна как рыбе зонтик.

Паладин, как класс, пользоваться стрелковым оружием не умел. То ли врождённое косоглазие было тому причиной, то ли религия не позволяла – не суть дела. В игре я не мог даже экипироваться подобными предметами, но других вариантов чертежей для прокачки выбранной наобум «инженерии» у меня просто не было. А для того, чтобы создавать схемы первых частей инженерной экипировки пригодной для пала, требовалось всего-то несколько единиц навыка...

– Господи! Какая же у меня каша в голове! – пробормотал я, убирая мешок и поднимаясь на ноги. – Разве о такой хрени должен думать человек в моём положении?

Естественно, мне никто не ответил. Взяв оружие наизготовку, чувствуя себя не то мушкетёром, не то линейным пехотинцем восемнадцатого века, прицелился в валявшийся в дальнем углу комнаты череп какого-то гоблиноида с массивными растрескавшимися клыками на отвалившейся нижней челюсти. До него было метров пятнадцать, и не существовало никаких

сомнений, что, нажми я сейчас на спусковой крючок, пуля попадёт прямо в широкую лобовую кость этого нелицеприятно элемента декоративного оформления древнего подземелья.

«А оно не взорвётся у меня в руках?» – мелькнула шальная мысль, заставив вспомнить старую чёрно-белую фотографию с развороченным паровым котлом старинного французского локомотива.

Перспектива лишиться рук, а то и головы была не из приятных. К тому же если учитывать, что в глубине этого ружья ярилось какое-то неведомое «колдунство», бабахнуть могло нехило. Я слабо представлял, на что способны те «эссенции», но рисковать здоровьем ради сомнительных экспериментов мне сейчас ой как не хотелось.

Стравив давление в накопителе и выпустив с помощью клапана пар, отчего карабин с шипением исторг тугую белую струю раскалённого газа, я спрятал оружие в вещмешок. Было забавно наблюдать, как почти полутораметровая палка полностью исчезает в горловине небольшой заплечной сумки, в габариты которой с трудом вписалась бы даже пачка писчей бумаги.

– Входит и выходит – замечательно выходит! – произнёс я голосом грустного ослика Иа из советского мультфильма, мучая несчастный рюкзачок.

Сколько бы раз я ни проделывал это издевательство над законами физики, всё никак не мог нащупать тот момент, когда вполне материальное оружие превращалось в небольшую керамическую плиточку, со скруглёнными углами. А стоило мне её отпустить, как она, упав на самое дно, сама нашла положенное ей место и, раздвинув другие квадратики, замерла, как ни в чём не бывало. Ну, точь-в-точь иконка в игровом инвентаре...

«Так что мне теперь делать?» – после неудачи со службой внутриигровой помощи и полного облома с «Путевым камнем» этот вопрос вновь встал ребром.

Ответ был только один – нужно в первую очередь выбираться из этого подземелья. А для этого – неплохо было бы всё-таки понять: «Что я теперь такое?» Ведь если я – персонаж и у меня есть индикаторы здоровья и маны – значит, должно быть какое-нибудь окно статистики, или интерфейс управления героем. Ну, хоть что-нибудь!

Глубоко вздохнув пару раз, я постарался расслабиться и представить себя со стороны. Воображение сработало безотказно – художник всё-таки, вот только никакого игрового меню появляться не желало. Я даже зажмурился, стиснув зубы от напряжения, и чуть было не закричал от радости, когда в слегка красноватой темноте, в окружении витых готических рамок и узоров, передо мной возникла кукла героя-паладина с нацепленной на него разномастной броней.

Как это обычно и бывает в играх, руку к которым приложили вездесущие азиаты, выглядел я словно попугай. Нет, дизайн у игры был великолепен – чувствовалось, что у создателей было всё в порядке и со вкусом, и с чувством прекрасного. Вот только вся эта красота относилась в первую очередь к монстрам и неигровым персонажам – НИП, или, в классической английской аббревиатуре, «NPC», а также высокоуровневым героям.

Если не брать эстетическую сторону ношения розовых или ядовито-зелёных домотканых рубашек и доспехов в суровом фэнтезийном оформлении, всё было не так уж и печально. Так, например, в играх, разработанных американскими корпорациями, недавно созданный персонаж первое время был похож на настоящего бомжа. Игрока вынуждали дефилировать в однотонной коричневой рванине, чтобы будущий победитель драконов запомнил все тяготы своего игрового детства и проникся чувством прекрасного. А уже поднабравшись сил, долго и упорно собирал всё новые и новые вещи, иногда даже не столько из-за их характеристик, сколько из-за внешнего вида, продолжая с завистью поглядывать на своих старших товарищей.

У азиатов был другой, не менее эффективный подход. В «Хрониках Ортена» внешний вид низкоуровневых вещичек был очень даже презентабельным и портился только при износе. Но о какой бы то ни было единообразности фасона или цветовой гаммы не могло быть и речи. Если, конечно, на старте игры одеваться самостоятельно, ориентируясь на нужные тебе харак-

теристики, а не одолжив у знакомых приличную сумму местной валюты, пойти в ближайший магазин и купить нарядный, но бесполезный костюм.

Всего у персонажа четырнадцать слотов под одежду. У меня занятыми оказались далеко не все, и в основном честно найденным мной во время неспешной и не особо вдумчивой недельной прокачки. Можно было, конечно, заняв денег у Рольфа, прибарахлиться на аукционе, но не сложилось.

Плетёные кожаные мокасины, выбранные исключительно за то, что на них имелась сила, да и по уровню защиты они превосходили те сапоги, что я носил с момента появления в игре. Плотные кожаные штаны глубокого зелёного цвета, явно перекрашенные предыдущим владельцем. Красная «революционная» рубашка, под обитым серой тканью, обшитым небольшими металлическими пластинами ватником. Разномастные наручи и перчатки, которые в этой игре, в отличие от обуви, не были парными предметами.

А ещё у меня был наплечник. Один – правый, и очень хороший, но для персонажей другого класса. Сделанный из лёгкого дерева, покрытого голубым паучьим шёлком, и считавшийся тканым доспехом – то есть одеждой, предназначенной в первую очередь для разномастных колдунов и магов. Щедро снабжённый тремя единицами интеллекта и мудрости – статов, полезных для меня, но не очень нужных на стартовом этапе игры. Нацепил я его на Вальдера только потому, что он хоть как-то защищал шею и плечи, в то время как ничего более подходящего мне не попадалось. Так что сейчас этот «эполет» гармонично дополнял образ вышедшего на тропу войны деревенского дурачка.

Оружие – с ним мне, можно сказать, повезло. Ещё вчера в руках моего героя красовался огромный железный лом. Нереальной, почти трёхметровой длины двуручник, то ли в шутку, то ли от большого ума локализаторов названный «Великим мечом городского отребья». С этим убогим недоразумением, отчаянно старавшимся казаться настоящим цвайхандером, я протаскался более двух дней, и наконец, почти перед самым отключением серверов, он благополучно отправился на свалку.

Мой новый «Двуручный меч графской стражи» хоть и обладал значительно меньшим радиусом атаки, не был фэнтезийной оглоблей, рождённой в воспалённом мозгу японского художника, а производил впечатление настоящего боевого оружия. Будучи более быстрым и легким, он наносил при ударе намного больше урона. Нашёл я его в одном из скелетов-палачей, среди многочисленных позвонков, обломков рёбер и костной трухи, остатки которой, если присмотреться, и сейчас покрывали всю его рукоять, оплетенную старым, потрескавшимся кожаным ремнём.

Итак: паладин Вальдер Вебер, из ордена Элинии Меченосной. Шестой уровень. Тысяча семьсот сорок пять единиц жизни, ноль маны из ста. Модификаторы прироста безумия – два, спокойствия – единица.

Я перечитал ещё раз название своего рыцарского ордена. Выбор подобной организации – необязательное условие. Можно быть «Свободным Паладином» без царя в голове, точнее, без божества, так называемым «Светопоклонником» – чистым классом без бонусов и недостатков, которые накладывало членство в определённой религиозной структуре.

Подумав, я на секунду сосредоточил свой мысленный взор на этой строке. Она моргнула, и передо мной развернулось небольшое окошко:

«Паладин ордена Элинии Меченосной». Несмотря на своё грозное прозвище, Эления – богиня удачи, любви и дипломатии, покровительствует всем живым созданиям Эделлы и Камзански, обратившимся к Свету. Также ей посвящено Королевство Дарей и его столица – Дианейра.

В те далёкие времена, когда в Ортене небожители ходили среди своих детей, Эления была юна, доверчива и беззащитна. Судьбой ей было уготовано погибнуть в дни «Первой Божественной Войны», и это бы неизбежно случилось, если бы вокруг священной девы не сплоти-

лась группа смертных героев, возглавляемых Эдилом, сыном Ортисея – основателя первого дарейского государства.

Когда миньоны Тёмных ворвались в её город и окружили храм, вместе с немногочисленными священниками ещё не оперившейся высшей сущности их встретили острые мечи новообретенных паладинов богини. Героев было немного – жалкая сотня, перед лицом бесчисленной орды, собранной пришедшими из-за грани света Эрдором и Танитосом.

Ощущая страх, впервые охвативший их покровительницу, паладины презрели собственную жизнь и поклялись умереть, но защитить Элению. Эдил и его сподвижники сложили свои волшебные щиты вокруг её алтаря, прикрыв его от врагов, уже ворвавшихся в святыню, и с одними мечами атаковали превосходящие силы противника.

Горстка верных храбрецов, впадшая в «Истинное Божественное безумие», не только прогнала осквернителей, но смогла отбросить войско противников от стен храма. Погибая, герои призвали на своё место из неведомых далей древних дев битвы – «Валькирий», которые и поныне верой и правдой служат божественной Элени.

Когда войска Светлой Стороны, разметаив остатки Тёмного Воинства, ступили на посвященную Элени землю, они увидели руины храма, в центре которого стоял нетронутый, обложенный опалёнными щитами алтарь, а на нём – прекрасную деву, скорбящую над телом героя Эдила. Посмотрев на застывших в нерешительности союзных генералов, богиня поднялась, держа в одной руке меч героя, и, воздев его над головой, объявила о создании Ордена паладинов «Элени Меченосной».

«Фракционные особенности для класса паладин: «Божественное безумие» превалирует над «Демоническим спокойствием», как два к одному. Вы какое-то время получаете бонусы от героической стороны своей натуры, отодвигая тот момент, когда демоны заметят вашу сияющую душу и внутренние противоречия начнут разъедать вас».

«Ограничения ордена: Паладины Элени Меченосной не могут носить щит, в дань уважения подвигу, совершённому Эдилом, сыном Ортисея, и его воинами».

Посочувствовав многострадальным скандинавским Валькириям, которых разнообразные писатели-фантасты и сценаристы пихают куда ни попадя, я отметил для себя способ, с помощью которого у меня получилось вызвать подсказку. А ещё я, наверное, первый раз в своей жизни пожалел о том, что, в отличие от многих моих знакомых, никогда не уделял особого внимания «правильной» прокачке персонажа. Мне нравилось играть от души и для души, получая удовольствие от процесса до тех пор, пока мне не надоедало. Развлекаться, не трясясь над каждой дополнительной единичкой и не стараясь выжать из персонажа все его возможности.

Вздрыгнув, я вспомнил, как меня недавно ткнули ножом и поморщился. Было очень и очень больно. Будь у меня с собой щит – нацепил бы его, не раздумывая. Вот что мне стоило выбрать орден какого-нибудь Бранка – бога войны или Омелы – богини правосудия? Так нет же – позарился на увеличение урона, смазливую богиню и героическую историю. Роль решил отыгрывать... Ролевик хренов!

Глава третья

Тяжело вздохнув и мысленно посетовав непонятно кому на свою тяжёлую судьбину, я перевёл внутренний взор на ту часть интерфейса персонажа, где раньше находилось окно со статями. Статы, они же – характеристики, – основные числовые значения ролевой системы, описывающие возможности любого существа в игровом мире.

Цифры и слова были мутными и расплывчатыми, но стоило мне немного сосредоточиться, как они обрели чёткость.

«Сила: 35».

Параметр крайне важный, потому как именно он определял успешность практически любого физического взаимодействия в игре. Он же отвечал за количество переносимого снаряжения, возможность использовать классовую и общедоступную магию, нацепив на себя какие-либо доспехи, тяжелее банного халата.

«Ловкость: 15».

Во многих играх эта характеристика отвечала за меткость при стрельбе из дальнобойного оружия, силу выстрела и шанс критического удара. Правда, для некоторых классов ближнего боя, вооружённых чаще всего кинжалами или каким-нибудь другим лёгким оружием, «ловкость» была, по сути, аналогом «силы», но в «Хрониках» создатели игры пошли совершенно другим, более тернистым и затейливым путём.

Здесь этот параметр отвечал за координацию движений, точность попаданий и успешное фехтование с противником, вооружённым холодным оружием. Персонаж совсем не обращавший внимания на эту характеристику, представлял собой слона, попавшего в посудную лавку. В бою он вполне мог потерять оружие, промахивался десять раз из десяти, а разнообразные эликсиры и прочие мелкие предметы просто выпадали из его неуклюжих клешней, даже в то время, когда он копался в собственной сумке.

«Выносливость: 22».

Пал-палыч в этой игре хоть и не считался танком – классом, способным выдерживать огромный урон, привлекая к себе внимание монстров, но тем не менее обладал вполне толстой задницей, закованной чаще всего в тяжёлую латную броню. «Выносливость» напрямую воздействовала на многочисленные характеристики, связанные с поглощением повреждений, усиливала возможность избегать серьёзных ранений, а также влияла на то, как долго персонаж может бежать по дороге или по пересечённой местности.

От этой же характеристики начислялось дополнительное количество здоровья. Одна её единица приравнивалась к десяти очкам жизни, прибавлявшимся к базовому значению, полученному при генерации. Также присутствовал ещё вторичный параметр «телосложение», изменить который в процессе игры было очень трудно. Он задавался системой автоматически и был связан с внешним видом куклы персонажа, которую игрок сам лепил в специальном генераторе. Поэтому «Телосложение» находилось во взаимной зависимости от двух других параметров – «Умственной деятельности» и «Гибкости».

«Мудрость: 49».

Характеристика, отвечающая за сопротивление разного рода магическим воздействиям, а также за наблюдательность, способность узнавать слабые точки противника и прочая, прочая. Мудрость вообще росла у паладина пассивно, прибавляя к своим вроде бы невысоким значениям базовый уровень силы, вплоть до двадцатого уровня персонажа. Вот так разработчики прозрачно намекали паладинам: «Чем сильнее, тем мудрее!», ну, или «Поделись своей мудростью – дай кому-нибудь в глаз!».

«Интеллект: 20».

Параметр, отвечающий за магию во всех её проявлениях, количество маны у тех героев, у которых она имела цифровое значение. Интеллект влияет на получаемый от всех действий опыт, а также на то, насколько понятным для неигровых персонажей является та белиберда, которую несёт игрок в микрофон при общении с ними.

Сам я был ещё на тех уровнях, когда бонусы и штрафы от этой характеристики не сильно влияли на игру. Неписи прекрасно понимали то, что я хотел им сказать, а дополнительный опыт был настолько куцым, что почти никак не влиял на прокачку. С магией дела обстояли куда как «забавнее».

Во-первых, сила классовой магии, доступной паладину, зависела не от его интеллекта, а от уровня набранного им «Демонического спокойствия». Мана – напротив, пополнялась из «Божественного безумия», путём использования специальной способности, перегоняющей этот ресурс в колдовство.

Как на всё это дело влиял «интеллект», оставалось для меня большой загадкой. Ответ нужно было искать на форумах и специализированных сайтах. Умные люди, уверен, давно всё посчитали и, сто раз обмозговав, выложили формулы зависимости. Но мне, за проведённую в игре неделю, всё как-то было не до того. А внутриигровые всплывающие подсказки только путали, призрачно намекая на то, что «Характеристика-де полезная – чем больше, тем лучше, хотя бы потому, что характеристик много не бывает!»

А во-вторых, обычной общедоступной магией мог пользоваться и внутриигровой имбецил – персонаж, с трудом произносящий нечленораздельные звуки, в то время как управляющий им человек цитирует монолог Гамлета в оригинале.

«Харизма: 17».

Кровища и свисающие с ушей потроха поверженных врагов не добавляют привлекательности герою-мужчине в глазах женской части неигровых персонажей. Рачительные хозяйки, конечно, не гнали меня с порога своих домов, стоило мне заглянуть в прихожую в поисках новых заданий, но и не тащили за стол, намекая на то, что в дальнейшем не прочь «расширить и углубить» наше знакомство.

Характеристика эта – сугубо ролевая, хотя, как мне рассказывали, обладающий высокими значениями харизмы лидер группы или рейда давал своим подчинённым немалые бонусы. А различные неигровые персонажи не только с радостью делились секретными и скрытыми заданиями, но и готовы были простить харизматичному приключенцу проваленные, необязательные квесты и особо нудные звенья длинных цепочек, не столько интересных, сколь нужных и требующих корейской усидчивости.

Последней, перед недлинным списком уже имевшихся у меня навыков и вторичных характеристик, до которых мне сейчас не было никакого дела, шла «Удача».

Тёмная лошадка, якобы влияющая почти на все аспекты игры, но в подсказках не имеющая точных определений или процентных значений. Удача никак не относилась к шансу нанести критический удар, потому как он определялся тем, как точно ты бьёшь и куда попадает оружие. Не помогала уклониться от чужой атаки или создать уникальный предмет. Она просто была, и в неё можно было вкладывать драгоценные очки характеристик, надеясь непонятно на что.

Надо ли говорить, что её почти никто не качал? Были, конечно, попытки сделать «удачливого ублюдка» – персонажа с удачей, вкаченной до предела. Но обычно они утыкались в то, что где-то на тридцатом уровне прогресс у такого героя замедлялся, а к сороковому – и вовсе останавливался. Всё упиралось в невозможность даже попасть оружием или магией по монстру своего уровня, нормально объясниться с неигровым персонажем или покопаться в вещмешке, не просыпав его содержимое себе под ноги, на радость окружающим.

Клановая помощь также буксовала. Срабатывала игромеханическая защита от жульничества. Опыт практически не шёл персонажу, не предпринимающему активных действий в бою,

а изображавшему из себя прикреплённую к паровозу тележку, пытаюсь разжиться уровнями за счёт других игроков.

Бесполезная во всех смыслах характеристика служила поводом для непрекращающихся споров в сети, многочисленных петиций к разработчикам, упорно не желавшим удалять «удачу» из игры, теоретических построений и ругани от новичков, вложивших в неё очки.

Защитники «удачи» говорили, что это – задел на будущее и что в обновлениях непременно появится что-то такое, что перевернёт весь мир «Хроник». Противники утверждали, что это – либо игромеханический «артефакт», оставшийся со времён бета-теста, либо производная криворуких индусских программистов. Костыль, удалить который из игры просто невозможно, не порушив всю остальную механику. Форумные баталии кипели с непрекращающимся ожесточением, а разработчики хранили молчание, лишь иногда отвечая на прямые вопросы в духе: «Не волнуйтесь, всё в порядке, приятной игры!»

Я открыл глаза, и со вздохом привалился спиной к стене. Мозг, на время занятый делом, разгрузился, и мысли вновь понеслись по кругу. Если утром я якобы собрался и ушёл на работу, но там не появился, то есть огромный шанс того, что вечером я, или... кто там может прикидываться мной, как ни в чём не бывало, вернётся домой и сядет погонять в «Хроники».

В лучшем варианте, когда это произойдёт, меня автоматом вышибет из этого мира... как при попытке зайти за уже используемый аккаунт с другого компьютера. И надеюсь, что тогда я не исчезну, а вернусь в своё реальное тело...

А если ничего подобного не случится, то Рольф всё равно вечером будет в игре. Попрошу его позвонить себе на домашний, если уж сотовый не отвечает. Хотя я вроде его не отключал, посмотрел перед сном пару обзоров, и... может быть, он просто разрядился? Не важно – вот когда я сниму трубку... Вот тогда... Я задумался – что же будет «тогда»? И вдруг обомлел...

Быстро закрыл глаза, затребовал меню персонажа и, когда оно появилось перед моим внутренним взором, тупо уставился на самую нижнюю строчку характеристик.

«Удача: 316».

Что за! Откуда! Я не вкладывал в этот параметр ни единого очка, а потому он не может превышать базовых семнадцати единиц, доступных моей расе на старте игры. Здесь же какое-то астрономическое значение. Учитывая, что за каждый уровень даётся всего шесть очков, которые нужно распределить по семи пунктам. А вещей с удачей не существует... Я должен был бы иметь пятидесятый уровень, чтобы добиться таких цифр в одной-единственной характеристике, полностью наплевав на все остальные, за исключением уже вложенных тридцати шести очков.

Другие мои параметры – от надетых на меня вещей. Вполне средние значения для такого, как я, и пыль под ногами персонажей, взявших сотый уровень и более. А тем более открывших для себя путь парагона.

Всплывшее от длительного разглядывания строки окошко-подсказка удивило не меньше невообразимого значения самой «Удачи». Оно не содержало почти никакого игромеханического описания, только пару строк, смысл которых для меня оставался тайной за семью печатями.

«Стандартное количество Нитей Судьбы: 3. Текущее количество Нитей Судьбы: 50».

Э... Нити Судьбы? Что это? Первый раз вижу. Нет – можно, конечно, придумать объяснение: например, что Нити Судьбы – дотянувшиеся до меня отростки макаронного монстра, и...

Озадаченный открытием, я так и сидел, разглядывая, то цифры, то подсказку, а потому упустил момент, когда из арки, ведущей в коридор, полный переходов, лесенок, потайных дверей и секретов, выглянул выбеленный временем череп.

– Су... – завыл я от боли, когда зазубренная стрела, свистнув в воздухе, с противным чавканьем впиалась мне в левое плечо.

Шкала «Божественного безумия», радостно вспыхнув, поползла к десятипроцентной отметке, а здоровье просело сразу на сто двадцать единиц. Распахнув глаза и скалясь от жгучей боли, я, скользящими в собственной крови пальцами, рывком обломал торчащее из руки древко. И тут же поспешил откатиться в сторону, потому как в место, где я только что сидел, прилетела ещё одна стрела, выбив из каменной кладки сноп рыжих искр. Шипя и стараясь не тревожить рану, дотянулся здоровой рукой до рукояти свалившегося с колен меча и неуклюже поднялся на ноги.

«Сначала одно, теперь второе... уж лучше бы в какое-нибудь другое место целились! Гады...»

Обидно было, что действия персонажа в начале боя, даже после первого ранения, я должен был, кряхтя, выполнять сам. Как хорошо было в игре – сражение только-только стартовало, а ты уже в стойке и с обнажённым оружием, ну и свирепостью во всю морду. Ан нет! Всё! Более не желают подобные простые телодвижения совершаться автоматически. Сам – всё сам! Вообще, заметить это мне следовало ещё на прошлом скелете. Но задним умом мы все богаты.

От нового выстрела я уклонился только чудом, а полоса «безумия» рывком пересекла пятидесятипроцентный барьер. Наверное, я выглядел как тот паладин на картинке – только он был страшным, а я смешным. Рожа сияла, словно лампочка Ильича. Сумрак подземелья рассеялась, и я отчётливо видел трещины и паутину на ранее скрытом мраком потолке. Если бы не торчащая из руки стрела – можно было бы и обрадоваться, так как теперь я заметил и рассыпанные по полу свинцовые шарики пуль, а потому мог уже не бояться грохнуться, случайно наступив каблуком на подобную детско-комедийную ловушку, появившуюся в комнате моими стараниями.

В другое время я бы, наверное, удивился этому крайне приятному факту, связанному с моим зрением. Темнота, конечно, друг молодёжи, но метаться по подземелью вслепую, пытаясь понять, откуда тебя сейчас будут убивать, – не самое весёлое занятие.

А вообще, не было у человека-паладина такой особенности в игре. При стандартном виде от первого лица, единственно-доступном во время боя, «Божественное безумие» давало вначале небольшую, а затем всё усиливающуюся непрозрачную засветку по краям экрана. Она скорее мешала, уменьшая доступный обзор, нежели помогала, намекая игроку на то, что состояние это – ненормальное и пора бы ему уже перелить часть накопившейся божественной силы в ману.

Лучник продолжал выпускать в меня один снаряд за другим. Я словно в «вышибалах», как последний из водящей команды, метался по комнате, отчётливо понимая, что если у лучника сейчас же не закончатся стрелы, то мне хана. А сближаться с костлявым было страшно. Боль в плече хоть и не была уже такой острой, но постоянно напоминала о том, что случится, если я не сумею увернуться от очередного подарка. К тому же этот гад, видимо прислушавшись к моим пожеланиям, целился теперь не куда придётся, а исключительно в голову.

У паладина, как и у почти любого класса, заточенного на ближний бой, имелись методы более-менее безопасного сближения с противником. То был элемент баланса, заложенный в игру геймдизайнерами для того, чтобы классы, имеющие мощные дистанционные атаки, не могли безнаказанно убивать совершенно не способных добраться до них воинов.

В старых онлайн-играх можно было частенько наблюдать картину, когда лучники или маги кайтили медленно плетущихся за ними милишников. Бегали вокруг расстреливаемого бойца, оставаясь на безопасном расстоянии, и постепенно расковыривали его толстую тушку.

Мой класс на шестом уровне имел целых две возможности быстро оказаться около противника. Паладинский «Шаг сквозь свет» и обычный «Рывок», доступный всем без исключения воинским классам. Проблема заключалась в том, что я просто не знал, как ими воспользоваться. Умения или способности – так называемые «скилы» – в бою всегда активировались

с помощью нажатия выбранной для них кнопки на имеющемся у игрока контроллере или курсором в панели быстрого доступа. Вот только ни клавиатуры, ни мышки с дополнительными кнопками, ни других похожих устройств в моём распоряжении сейчас не было.

Для того чтобы узнать оставшееся количество жизни, мне, как я уже выяснил, требовалось подумать о своём здоровье. Но ни одно из доступных мне умений, в том числе «шаг» или «рывок», использоваться при помощи мысленных команд не хотели.

Я даже прокричал в голос названия умений, памятуя, что частично игру делали азиаты, и в титрах было полно японских имён. С чем-чем, а с аниме и мангой, да и вообще японской культурой, я был знаком не понаслышке. А потому вполне логично предположил, что если в японской игре крикнуть во весь голос «Хадоукен», вполне может сотвориться какой-нибудь фаербол.

Не вышло. Подрав глотку в своё удовольствие и, похоже, порадовав скелета, я словил ещё две стрелы. Вновь завопил – на сей раз от боли, а здоровье резко просело на пятьдесят процентов. Боль, которая, как ни странно, показалась мне вполне терпимой, и пожелтевшая полоска жизни, заставили меня резко пересмотреть свои взгляды на коллекционирование острозаточенных объектов в собственном теле. Плюнув на всё и издав какой-то дикий первобытный клич, я кинулся на врага.

Произошедшие далее события стали для меня очередной неожиданностью, хотя именно ради них ещё несколько минут назад я устраивал сольный концерт песни и пляски для единственного не особо благодарного костлявого зрителя. Стоило мне сделать шаг вперёд, как неведомая сила подтолкнула меня в спину, и я почувствовал, что несусь сломя голову на отшатнувшегося вглубь арки лучника. А затем вспыхнул яркий свет, и скелет оказался прямо перед моим носом.

На долю секунды мне показалось, что смеющийся оскал его черепа выглядит как-то удивлённо и даже испуганно. Заорав ещё раз, для пущего эффекта, я взмахнул мечом, что-то полыхнуло, и я на полной скорости врезался в похрустывающего костями покойника из войска древнего графа.

«Рывок», который в обычной игре никак невозможно совместить с «Шагом сквозь свет» из-за общего глобального отката способностей, протащил меня кувырком по полу ещё несколько метров – вместе с оставшимися от скелета-лучника обломками, трухой и кусками давно истлевшего кожаного доспеха.

Не знаю уж, что произошло и какой урон нанесло этому монстру наше столкновение, но его бранные останки разметало по всему коридору, как после близкого знакомства со скоростным поездом, машинист которого с детства презирал тормоза как устройство, придуманное трусами для таких же трусов. Нечто похожее можно было увидеть в компьютерных играх, когда физический движок совершает непредвиденную ошибку и более-менее реальная физика мира даёт осечку. Например, огромный каменный валун или безобидный НПС может со свистом улететь на другой конец карты от случайного прикосновения пробегающего мимо персонажа.

А здесь, похоже, сбила вся игра, целиком. Вообще-то, это – нормальное явление после масштабных обновлений. Вот только если тебя каким-то образом засасывает в этот полный ошибок мир, подобные весёлые казусы как-то не приносят особого удовольствия и выглядят не такими уж и забавными.

Тряся головой и смахивая с себя костяную пыль, я с криком поднялся и с удивлением осмотрел дело рук своих. Точнее, тела. Я не испытывал какой-то особой радости или удовлетворения, зато вспомнил одну очень важную и полезную штуку. Если я нахожусь в игре – то с каждого убитого мною противника мне причитается награда.

С сомнением оглядевшись, я на секунду застыл в полном недоумении. Ну и как с этого разбросанного по всему коридору мусора мне забрать свой лут, хабар, или, говоря человече-

ским языком, – вещички, которые имеются у каждого уважающего себя монстра, как подарок для убившего его игрока?

Подойдя к ближайшему крупному куску, я опустил на колено и поднял обломок с пола. Ничего не произошло. Я вертел в руках обычную вонючую кость, на которой ещё сохранились ошмётки сгнившей плоти. Однако стоило мне внимательно посмотреть на неё, как тут же появилась бирка с описанием предмета.

«Сломанная тазовая кость древнего человеческого скелета».

Чуть ниже красовалась пара строк, написанных от руки вполне читаемым готическим шрифтом.

«Качество предмета: низкое».

«Перед вами – повреждённая вандалами или дикими зверями тазовая кость скелета древнего воина-мужчины. Пригодна для использования в некоторых алхимических рецептах».

Всё это, конечно, очень хорошо и замечательно, пусть я и оказался вандалом, надругавшимся над прахом безобидного дедули, а не жертвой, пострадавшей от неоднозначных домогательств вооруженного графского ветерана, но... Что же это получается? Мне теперь придётся собственноручно просеивать весь коридор, подбирая каждый кусочек этого «Робина Гуда»? Ползать на карачках, надеясь, что из его несуществующего кармана выпало что-то ценное?

Что-то я делаю не так! Возможно, мне следует использовать силу мысли? Положив кость на землю, я прикоснулся к ней, на этот раз, пожелав обшарить тело поверженного противника на предмет имеющихся у него ценностей. И совершенно не удивился, когда над обломком, прямо из воздуха, появился пергамент с небольшими рисунками и их описаниями. В основном ненужный мне костяной мусор, несколько медных монет и медный обруч, с небольшой прибавкой к мудрости.

Ткнув пальцем на строку с деньгами, я услышал, как в висящем на поясе кошельке тихонько звякнуло. Затем нажал на обруч и тут же почувствовал, как мой невидимый рюкзак, который я до этого момента даже не ощущал, слегка потяжелел. Заглянув в него, обнаружил аккуратную плиточку с вполне реалистичным изображением обруча. Подхватив её двумя пальцами, вынул из вещмешка.

«Старый потёртый медный обруч кустарной работы».

Надпись на бирке была выполнена зелёной тушью, примерно тем же цветом, которым в игре обозначались все «необычные вещи». Вообще, система цветовой дифференциации предметов по редкости и качеству в «Хрониках» мало чем отличалась от существующих в других ММОРПГ – «Massively multiplayer online role-playing game», или, по-русски, «Массовых многопользовательских ролевых онлайн-играх».

Грязно-серым цветом обозначался откровенный мусор, который можно было разве что продать старьевщику, за копейки. Белым – обычные, ничем не выдающиеся предметы, которые могли иногда похвастаться лишь внешним видом.

Зелёным помечались вещи, имеющие небольшую прибавку к одной или двум характеристикам. Голубым – уникальные, дающие существенные бонусы к двум параметрам, но требующие определённых усилий для их получения.

Синие предметы – раритеты и фиолетовые – эпикки, несли в себе три и четыре прибавки соответственно, а также могли влиять на вторичные характеристики или давать другие заманчивые бонусы. Элитные вещи с золотой надписью – мечта высокоуровневых игроков – не только делали сильнее своего обладателя, но и влияли на некоторые умения.

Оранжевые артефакты вообще существовали чуть ли не в единственном экземпляре во всём игровом мире. Ну и наконец, красные – содержали частицу божественной сущности и были личными вещами либо светлых и тёмных богов, либо могущественных демонов из недоступного пока что для игроков местного филиала ада.

«Занимаемый слот: головной убор».

«Качество: 40 %».

«Бонусы: Мудрость +3».

«Этот вполне себе обычный обруч был выкован неизвестным деревенским кузнецом много лет назад...»

Литературное описание предмета читать я не стал. Молча надев обруч на голову, продолжил эксперименты. Закрыв окно лута, попытался поднять тазовую кость скелета. У меня в руках вновь оказался бесполезный для меня алхимический ингредиент, от употребления продуктов с использованием которого явно пахло каннибализмом. Вздыхнув, я небрежно отшвырнул кость и склонился над валяющимся рядом луком скелета.

Удивительно, но у гарантированно не существующего в игре отдельно от монстра предмета было собственное название и характеристики.

«Боевой лук графской стражи».

Ничего особо примечательного, разве что довольно низкие требования к силе, необходимой для натяжения тетивы при вполне приличном уроне и полном отсутствии ограничений по уровню персонажа. Такую вещицу можно за дорого продать какому-нибудь толстосуму, решившему сделать второго или третьего героя лучником.

«Надо брать!» – решил я и попытался запихнуть его в сумку.

Говорят, что внутри каждого сетевого игрока проживает целый зоопарк, заполненный хомяками, жабами и прочей мелкой живностью, способствующей процветанию и благополучию их персонажей. Правда, есть среди них один обитатель, о котором обычно стыдливо забывают упомянуть, – краб, но всё это не существенно.

Мой внутренний зверинец давно уже был пуст и безжизнен, за исключением одного колоритного представителя семейства пернатых. Он давно уже склевал всю мелюзгу, в том числе и моего личного ракообразного.

Птица Обломинго, раскинув надо мной мятые крылья и распушив куцый общипанный хвост, исторгла из своего крючковатого клюва победоносный клич, чем-то напоминающий брачный крик марала.

Лук в сумку не лез! Слово напоминание о порочности скопидомства, он уныло торчал более чем на метр из раскрытой горловины, совершенно не желая подчиняться игровым условиям. Попробуйте засунуть швабру в школьный рюкзак собственного чада. Получится нечто подобное.

Почесав затылок и пару раз обойдя вокруг этого эпичного памятника сопротивлению человеческой жадности, явно возведенному в честь чьего-то убиенного хомяка, я вынул оружие и, пожал плечами, бросил его в фосфорицирующую зелёную жижу в дренажном стоке.

– Так не доставайся же ты никому! – пафосно продекламировал я, убирая рюкзак.

Вещмешок, заняв своё законное место на спине, исчез, а я достал из поясного кармашка, который был когда-то слотами быстрого доступа, упаковку бинтов. Немного удивившись тому, что не нашёл в ранах обломков стрел, а также тому, что в отличие от прошлого раза, когда меня пырнули ножом, дырки не спешили заживать сами, принялся наматывать на них узкие полоски «целебной» ткани.

А что мне, собственно, оставалось? Для того чтобы вылечить себя магией, нужно было перегнать «Безумие» в ману – очки магии, а уж затем использовать исцеляющие заклинания. Вообще, это тоже были умения, которые, опять же, нужно было активировать нажатием, но, ободрённый первыми успехами в освоении собственных скилов, я искренне верил, что справился бы и с этой проблемой.

Одна только незадача: хоть полоска очков жизни застыла на отметке в пятьдесят процентов, все остальные шкалы давно опустились до нуля, а потому ману мне было взять неоткуда. Так что «Святое восстановление» оказалось мне недоступно. Из других же способов вылечить своё пошатнувшееся здоровье у меня имелись драгоценные целебные эликсиры – но пить их

я опасался. Не хватало мне сейчас ещё аллергией по всему телу пойти или заполучить какие-нибудь проблемы с пищеварением!

Довольно странно было наблюдать, как зачарованные тряпочки растворяются прямо на доспехах, едва бинт совершал полный круг вокруг тела. Полоска здоровья бодро поползла к ста процентам, а я почему-то ощущал себя если не клоуном, то, как минимум, профессиональным мимом, ощупывающим несуществующую стену на потеху публике.

Её – благодарной и щедрой на острую критику, кстати, также более не наблюдалось. Что, по правде сказать, и радовало, и беспокоило одновременно.

Обычно эти коридоры кишмя кишели скелетами, мумифицированными воинами, некромантами из графской свиты и тёмными культистами.

Катакомбы Гробницы Графа Лурка предназначались в первую очередь для тренировок низкоуровневых игровых групп, перед походами в другие, более серьёзные места. А потому обитающие здесь монстры имели очень короткое время возрождения.

Сейчас же склепы казались пустыми и необитаемыми. Я брёл по знакомым переходам и галереям вскрытой по приказу нынешнего короля фамильной усыпальницы древнего тёмного Лорда, ощущая себя настоящим археологом. Лишь изредка мне попадались скелеты прислужников, лучников, а иногда – солдат, с которыми я уже наловчился быстро расправляться, а потому как-то расслабился и подрастерял бдительность.

«Лопнула одна из ваших Нитей Судьбы! Оставшееся количество: 49»

За очередным поворотом что-то грохнуло, хлопнуло, утробно заурчало, и, сбив своей циклопической тушей крышку очередного саркофага, дорогу мне преградил Туарский мясной голем.

Глава четвёртая

Почти все встреченные мною ранее монстры были обычными существами, в сгнивших и насквозь проржавевших доспехах. Едва почувствовав приближение Вальдера, эти создания бросали свои дела и кидались на него, словно хипстеры на новую модель «яблочного» смартфона. Костлявые быстро погибали от двух-трёх ударов двуручного меча, единственной боевой способности, доступной паладину шестого уровня. Оставшиеся на них груды костяного хлама я мог бы продать какому-нибудь торгашу за пригоршню меди. А вот чуть более полезный и дорогой хлам наотрез отказывался помещаться в сумку.

Мясной голем был так называемым рарником – редким монстром, существующим в данной области, а то и во всём мире, в одном-единственном экземпляре. Его нечасто можно было встретить в этих коридорах. Обычно, стоило только ему появиться, как со всех концов подземелья сбегались толпы игроков. Каждый надеялся успеть треснуть его мечом, ударить магией или пустить хотя бы одну стрелу. И всё это – чтобы потом, при распределении добычи, иметь шанс получить хоть какую-нибудь вещицу, а они с рарника обычно падали очень даже хорошие.

Можно было считать удачей встречу с таким щедрым на трофеи монстром, если бы не одно «но». Биться с ним в одиночку на моём уровне было, мягко говоря, чревато.

К тому же – мама дорогая... какая же отвратительная это была тварь! Слепленный из многочисленных частей человеческих тел, органов и мускульной ткани, голем походил на вставшего на задние лапки скорпиона в два человеческих роста. Хвостом ему служили переплетённые позвончики, постоянно шелкающие клешни украшали длинные острые косы, а вместо головы – прижатое к бочкообразной грудиने десятками лишённых кожи рук, лежало в люльке из рёбер тельце мёртвого младенца.

Увидев надвигающееся на меня чудовище, я в первый момент даже не понял: что это такое? А когда наконец осознал и справился с охватившим омерзением, вперемешку с рвотными позывами, шансов спрятаться уже не было. Заметив добычу, голем радостно заскрипел и бросился в атаку.

Заорав от страха, я развернулся и ринулся наутёк. Что, вообще-то, было абсолютно бесполезно. Неповоротливый с виду монстр быстро набрал скорость и теперь нёсся за мной по пятам, быстро сокращая дистанцию, и, будто издеваясь, повизгивал в такт моим воплям.

Признаться честно, подобного ужаса я не испытывал никогда в жизни. С одной стороны, сознание понимало, что всё эти вроде как игра. Да и с нежитью в виде скелетов я уже имел честь познакомиться, но увидеть в реальности нечто подобное голему – был абсолютно не готов.

Вбежав из коридора в недавно пройденный зал и сбив двух, как мне показалось, удивлённых моим появлением мёртвых воинов, я с разбегу запрыгнул на крышку древнего саркофага из чёрного с зелёными прожилками камня. Не останавливаясь, перемахнул с него на почти десятиметровую статую рыцаря, гордо смотрящего на своего покрытого шипами коллегу, прирастившегося у противоположенной стены. Уцепился руками за локтевой сгиб памятника и полез вверх. Наверное, даже голодные обезьяны не взбираются на пальму за вожделенным бананом с той скоростью, с которой я оказался возле его увенчанного крыльями шлема.

Мясной голем ворвался в зал как танк, подмяв под себя только-только поднявшихся с пола скелетов. Затормозил, потоптался по ним, как будто не понимая, на что это такое хрустящее и шевелящееся он случайно наступил, а затем, увидев меня, радостно заулюлюкал на множество голосов и, сорвавшись с места, всей своей тушей врезался в постамент, на котором покоилась статуя.

Мы с рыцарем зашатались, но памятник устоял, да и я сумел удержаться на его плечах, судорожно вцепившись в забрало шлема. Тварь непонимающе и обиженно взревела, попятилась и вновь налетела грудью на статую, на этот раз атаковав всей своей массой не постамент,

а ноги каменного воина. Последовавшего за этим третьего захода рыцарь не выдержал и, пару раз опасно качнувшись, начал крениться в сторону центра зала. Голем радостно взвыл, встал на свою третью, заднюю пару ног, помогая себе хвостом, и поднял клешни к потолку, как будто хотел обнять каменного истукана.

Хрустнуло. Медленно, как ложка в густом киселе, памятник накренился и упал прямо в объятия монстра. Слетев с его плеч, я кубарем покатился по полу, шкала здоровья ухнула вниз, а подземелье окрасилось яркими красками, как будто кто-то проделал дыру в потолке, впуслав сюда солнечный свет.

Приложился я знатно. Особенно сильным оказался удар о постамент воина в шипастой броне. Сверху справа что-то замигало, но я не обратил на этот факт ровным счётом никакого внимания, приготовившись к тому, что сейчас мне наступит полный каюк. В ушах звенело, голова кружилась, и когда я, кряхтя, поднявшись с пола, медленно обернулся, пошатываясь словно от сильного ветра, то даже не сразу осознал, что непонятная копошащаяся и визжащая масса, придавленная обломками каменного истукана, – и есть преследовавший меня Туарский мясной голем.

Перегнав немного «Безумия» и «Спокойствия» в ману, я, всё ещё будучи не в силах идти ровно, по синусоиде добрёл до голема и, встав над его головой, тяжело дыша, вытащил из-за спины свой двуручник. Вблизи покалеченное омерзительное создание заворачивало и отталкивало одновременно, но мне было уже всё равно. Прицелившись в то, что служило ему головой, я замахнулся и, задействовав атакующую способность, опустил пылающее лезвие.

Немногом ранее, сражаясь со скелетами, я, поразмыслив над тем, как у меня получилось активировать «Рывок», довольно быстро научился применять все остальные свои умения. Признаюсь, в первый раз использовав «Пламенеющий Удар», чуть было не выронил меч, когда его лезвие полыхнуло лепестками пламени, будто облитая бензином деревяшка.

Ближний бой в «Хрониках» был довольно интересным: простой и вместе с тем сложный, геймплей зависел не только от числовых значений статов и экипировки, но и от того уровня мастерства, которым смог овладеть игрок. Чем серьёзнее он относился к собственным, личным навыкам, тем эффективнее было его фехтование, а дуэль двух про-игроков со стороны так и вовсе казалась кадрами из исторического приключенческого фильма.

Весь процесс проще всего было описать следующим образом: игрок подводил своего персонажа к другому герою или монстру и атаковал, поставив его в удобную позицию – так, чтобы оружие по длине гарантированно доставало до тела противника. После «клика» правой кнопкой мыши, делался замах, причём её же небольшим движением определялось, в какую сторону будет нанесён удар и каким именно он будет – колющим, режущим или рубящим.

Супостат либо прикрывался щитом, либо пытался жёстко заблокировать атаку лезвием, зажав кнопку, отвечающую за блок, или делал финт, зажав кнопку «Shift», на встречном ударе и после удачного применения мог нанести ускоренный повторный приём. При соответствующих параметрах ловкости персонаж так и вовсе автоматически ловил атаку на своё оружие. Так, блокируя и контратакуя, один игрок заставлял другого выбирать, в свою очередь, каким образом выстраивать дальнейшую защиту.

Конечно, в действительности – как, например, в моём вчерашнем бою с рыцарем, получалось проще, грубее и эффектнее. С толчками, перекатами, беготнёй и ошибками, отчего игра казалась живой и увлекательной. Вот только для меня, в моём нынешнем состоянии, всё было совсем по-другому.

Когда-то давно, во времена моей студенческой юности, я был довольно падким на приключения парнем. В то время я часто бегал по подмосковным лесам, вместе с поклонниками творчества Толкиена, в компании адекватных и не очень людей, любящих помахать деревянными и дюралевыми мечами на свежем воздухе.

Конечно, мои жалкие потуги не шли ни в какое сравнение с мастерством умельцев из клубов исторического фехтования. Но я не особо переживал по этому поводу, потому как относился, в глазах данных зубров, к категории не «дивных баранов» или «хоббитов», а к небольшой группке с девизом «А ничё так! Пошли, выпьем пивка!».

Сказывались многочисленные занятия рукопашным боем, самбо и прочими прелестями тайных знаний, доступных потомку отставного майора группы «Альфа», которыми он стремился поделиться со своим непутёвым сыном, выбравшим вместо почётно́го служения Родине карьеру художника. «Историки» в той нашей компании, любившие жёсткую и довольно кровавую работу с оружием, надсмехались над устанавливаемыми различными толкиенистами правилами типа: «В голову не бить!», «Удар ниже пояса – самовынос!»... Но даже они – стремившиеся показать на деле своё полное превосходство над любителями, выходили со мной в круг лишь после того, как хорошенько принимали на грудь. Сломанные носы, выбитые суставы, рассеченные брови – всё это было вполне обычными последствиями подобных спаррингов. Да и сам я порой приходил домой словно отпускник прямиком из горячей точки – побитый, но довольный, как слон. За что толкиенисты меня весьма уважали и часто звали к себе в клубы, хотя попутно и подтрунивали над моим неумелым обращением с оружием.

Все эти навыки очень пригодились мне в подземелье. Хотя я и махал мечом, будто ломом, но скелетам всё равно приходилось несладко. Управлять своим телом – это вам не то же самое, что персонажем, при помощи игровых контролеров. Подсечки, неожиданные удары и уходы с линии атаки позволяли мне без потерь воевать с древними воинами графа Лурка, а новообретённые способности – быстро сблизиться со стреляющими противниками, не оставляя лучникам никаких шансов превратить моё тело в некое подобие ёжика.

Прижатый статуей рыцаря к земле, голем сдался минут через десять планомерной обработки его мясисто-костяной туши. С меня сошло семь потов, я успел почувствовать себя: китайским рудокопом, отечественным молотобойцем и, конечно же, классическим канадским лесорубом, прежде чем тварь, испустив противный свист, наконец-таки сдохла, одарив меня жалкими тремя тысячами опыта.

Особенность рарных монстров в «Хрониках» заключалась в том, что, с каким бы трудом ни далась человеку победа, опыта с нее капало ну очень мало. Зато всегда был шанс получить какую-нибудь уникальную раритетную или даже эпическую вещь. Надо ли говорить, что, как только чудище перестало дёргаться, я тут же полез в его виртуальный карман в поисках положенных мне подарков?

Наивный! Я совсем забыл о незримом присутствии где-то поблизости птицы Обломинго. Зато явственно услышал её победоносный вопль, когда, обрадованный присутствием в свитке лута аж двух вещей фиолетового цвета, вчитался в их названия.

«Экстракт пустоты» – алхимический реагент, почти невидимый твёрдый брусочек некоего вещества. Прозрачный, правильной формы и, казалось бы, упругий на ощупь. Однако стоило мне случайно надавить на него, как пальцы сразу начинало засасывать внутрь. Будто в вакуумную трубу.

«Фиал с вином Алереды» – это было полное разочарование.

Фиалом оказался глиняный кувшинчик с замазанным воском горлышком. Просто используемый предмет из разряда «пища». На появившейся при осмотре бирке не было никаких описаний или чего бы то ни было, кроме названия и оповещения о том, что это – обычный кулинарный объект. К тому же его предлагалось немедленно употребить, так как в противном случае через пятнадцать минут он должен был исчезнуть.

Собственно, тянуть я не стал. После всего пережитого – постоянной беготни, стрессов и потерянных нервов – пить хотелось неимоверно, а то, что напиток являлся алкогольным, – было только плюсом. В сосуде содержалась рубиново-красная жидкость, напоминающая кагор, вот только крепостью процентов пять всего.

Усевшись на поваленную статую и покопавшись в своей сумке, я достал краюху ржаного хлеба, кусок козьего сыра, небольшой кинжал и пару крупных ягод, внешне, да и по вкусу, как оказалось, смахивающих на обычный помидор, только синего цвета. Сваяв бутерброды, я с аппетитом уплёл их, запивая вином Альдеры и отгоняя от себя неприятную мысль о том, что употреблять неизвестно из чего сделанный напиток, добытый к тому же с тела жуткого порождения некромантов, – не самая лучшая идея.

Отобедав и пнув на прощание тушу голема, я двинулся дальше. Вновь были бесконечные коридоры, скелеты, залы – всё это продолжалось ровно до тех пор, пока в одном из проходов я не услышал мерный стук. Будто кто-то колотил деревянной киянкой по бетонной стене.

«Лопнула одна из ваших Нитей Судьбы! Оставшееся количество: 48»

Я немного напрягся. В прошлый раз подобное сообщение ни к чему хорошему не привело... Шум доносился из небольшого арочного прохода, к которому вела каменная лестница, состоящая из двух с половиной пролётов. Поддавшись пьяненькому любопытству – всё же действие вина сказалось на организме, я взобрался к арке и, заглянув в неё, – застыл, открыв от удивления рот.

Передо мной стоял Костяной рыцарь-некромант. Элитный монстр, который был в разы сильнее недавнего рарника, и уж тем более – обычных скелетов. Очередная смертоносная тварь, способная один на один без проблем победить любого соперника, равного ему и даже превышающего его на десяток уровней. Этакий «главный мини-босс» данной локации, наводящий страх и ужас на толпы начинающих игроков и являющийся предметом сетевого фольклора, повествующего о том, как собирались рейды под сто человек первого-пятого левела, дабы сразиться с ним в неравном бою.

Этот величественный монстр всегда ходил по подземелью в окружении десяти скелетов-мечников, мага и мёртвого жреца какого-то там тёмного божества. Вся его пышная свита сейчас в полном составе валялась у ног этой грозы нубской локаций в виде бесформенных костяных кучек, завёрнутых в истлевшее тряпье, а сам рыцарь-некромант, сняв шлем и обнажив затянутый серой пергаментной кожей череп с длинными седыми космами, бился лбом о каменную стену.

Бум! Почти прозрачная шкала здоровья монстра просела на один процент, подбираясь к жёлтой зоне. Бум! Ещё один процент, и игровая система полностью восстанавливает его здоровье, по той причине, что существо не находится в бою, а потому не может добраться до своего обидчика. Простая и понятная игровая условность, благодаря которой особо хитрые игроки с дальнобойным оружием не могли в одиночку убивать могущественных созданий, укрывшись в недоступном для них месте.

Бум! Древний рыцарь застыл, прижавшись лбом к стене, а затем – медленно, не отрываясь от неё, повернул ко мне голову. Кажется, встреча с Мясным големом так ничему меня и не научила!

В очередной раз поняв, что сейчас меня будут убивать, и это без вариантов, а потому надо делать ноги, я, крутанувшись на каблуках, рванул прочь от этой чёртовой арки. Хотел было спрыгнуть с площадки, на которой находился, в основной коридор, пусть даже рискуя поломать себе ноги, когда глубокий замогильный голос произнёс.

– Стой, смертный.

«На вас наложено контролирующее заклинание. Тип способности – магия смерти».

«Сопротивление магии смерти: 4,426 %»

«Сопротивление неудачно».

Я покорно застыл на месте. То есть сам я хотел бежать как можно дальше от этого места, вот только подошвы сапог будто приклеились к полу. Повелитель гробницы использовал на мне одну из своих способностей, называемую на игровом сленге «Рут» – то бишь «корни», которые вроде как опутывают ноги, не позволяя персонажу перемещаться.

Ничего не придумаешь хуже ситуации, когда ты стоишь, не в силах сдвинуться с места, спиной к древнему чудовищу, стараясь при этом ещё не упасть из-за не самой удачной для внезапной остановки позы, а сзади к тебе медленно приближаются тяжёлые шаги. Этакая детская забава: «Раз, два, три – морская фигура замри!». Только обычно игроков много, а водит не двинутый на всю голову серийный маньяк-убийца, восставший из-под гробовой доски.

Сильная, крепкая, словно сделанная из стали рука легла мне на плечо. И я почувствовал сквозь свой небогатый доспех могильный холод, исходящий от этого древнего существа.

– Не бойся, смертный! Клянусь, что не причиню тебе вреда, – пророкотал всё тот же жуткий голос.

«Я не боюсь, я опасаюсь!» – мелькнула у меня мысль.

А вот это уже – что-то новенькое! Не помню я, чтобы этот монстр разговаривал со своими жертвами, и уж тем более обещал не трогать их. Неужели всё это – незадокументированные последствия вчерашнего обновления?

Почувствовав, как спадает сковывающий мои ноги дебаф, я хотел было дать стрекоча, но передумал, когда пальцы существа чуть сжались, клещами прихватив плечевой сустав. Сглотив ком в горле, я медленно повернулся, исподлобья глядя на иссушенное, мумифицированное лицо древнего рыцаря, в чьих впалых глазницах теплилось золотистое сияние. Довольно необычное, надо сказать, украшение для подобных существ.

– Хм... я вижу в тебе искру божественной силы, – произнёс он. – Значит, ты не простой воин, коих тысячи, а мститель, или паладин светлого божества. Сие хорошо, но не дело настоящему рыцарю бежать от боя!

В голосе чудовища послышалось искреннее удовлетворение.

– Я паладин, а это было не бегство, а тактическое отступление, – довольно грубо соврал я, спешно обдумывая свои дальнейшие действия, – никогда не считал заправских самоубийц достойными рыцарского звания.

«Боже, что за ахинею я несусь?»

Продолжить «тактически отступить»? Вариант неплохой, особенно учитывая, что повторно наложить на меня рут это создание сможет только после того, как у него откатится способность. Хотя дедушка в состоянии и догнать. Есть такая нехорошая особенность у некоторых монстров и особенно боссов – ускоряться, если игроки, на которых они напали, начинают убегать.

Принять бой? Тут без вариантов. Умирать мне ой как не хотелось, особенно учитывая мои подозрения о том, что смерть моя будет окончательной и бесповоротной. Поговорить с разговорчивым стариканом? Ну что ж – давайте поговорим, когда ещё доведётся накоротке пообщаться с живой легендой, хоть и низкоуровневой?

– Ха, ха, ха, ха, ха! – Смех у этого представителя замогильного социума был, надо сказать, не издевательский, а вполне себе дружелюбный.

Похоже, дедушке понравилась моя неудачная шутка.

– Ну что ж. В наглости тебе не откажешь, – мягко, если можно так сказать относительно его голоса, произнёс он. – Не волнуйся, я умею ценить в бойцах не только безудержную храбрость, но и разумные поступки. Проходи, не будем стоять в дверях.

Он плавно отодвинулся в сторону, показывая мне вглубь комнаты, где на ветхом, на первый взгляд, столе, трепетали огнями несколько толстых жировых свечей, не иначе как принесённых сюда тёмными культистами для своих зловещих ритуалов. Стульями служили несколько крупных посеревших от времени деревянных колод, на одну из которых и опустился рыцарь-некромант, не дожидаясь, пока я приму его приглашение.

Присев напротив него и дожидаясь, пока это чудовище заговорит, я, не стесняясь, разглядывал своего собеседника. Когда-то это был высокий человек, примерно моего роста и комплекции. Его воронёные, с серебряными каймами латы хоть и поцарапанные, но не выглядели

ржавыми или пришедшими в негодность, как доспехи обычных скелетов. Видимо, они несли в себе какую-то могущественную магию, хранящую их от разрушительного действия времени. Чёрный, драный по нижнему краю плащ, казалось, поглощал свет и, несмотря на полное отсутствие в комнате ветра, слегка трепетал, как будто обдуваемый его порывами.

– Давай знакомиться, человек. Моё имя – Барон земель Ваэрнбаха, законный правитель северных территорий Орин фон Вебер, – произнёс он после почти минутного молчания. – А как звать тебя, юный рыцарь?

Вообще-то, «Рыцарь» – это совершенно другой игровой класс, мало чем похожий на паладина. Но, как верно было подмечено на одном из игровых форумов, НПС почему-то называли так и палов, и их тёмные аналоги, и даже простых воинов, когда хотели польстить им.

Иван Александрович Соколов – чуть было не ляпнул я, но вовремя прикусил язык. Внимательно взглянул на возникшую над рыцарем-некромантом ленту с его именем, а затем на свой собственный никнем, который я научился проявлять над тем местом, где обычно располагалась полоска здоровья.

Это что? Шутка? Пришедшая с обновлением особенность монстра, ставшего мирным неигровым персонажем, берущим фамилию всякого, с кем он решит завести диалог? Или это работает задранная непонятным образом на запредельные высоты характеристика «удачливость»?

– Почему ты молчишь, паладин? – вывел меня из задумчивости голос монстра. – Или я не достоин услышать твоё имя?

– Дело в том, что меня зовут Вальдер Вебер...

Рыцарь-некромант вскочил, грохнув по столу латными перчатками. Золотистые глаза вспыхнули, когда он упёрся в меня тяжёлым, недружелюбным взором. Почти физически я ощутил, как древнее чудовище заглянуло мне в душу, а затем неприятное наваждение исчезло, и я услышал, как монстр смеётся.

– Вальдер, значит. – У края вваленного мумифицированного века блеснула и потухла искра. – Вальдер. Четыреста лет я не слышал имени собственного отца.

– Простите...

– Ты не представляешь, как много значит для меня наша встреча, юноша, – пророкотало древнее создание. – Я чувствую, что ты не врёшь, я ощущаю в тебе свою кровь. А это значит, моя Айна спаслась от псов Герцога и всё было не напрасно! Значит, род Веберов не прервался, и...

Он запнулся и замолчал. Молчал и я, не зная, что сказать. Затем рыцарь-некромант заговорил уже спокойно и, как обычно, размеренно:

– Вальдером фон Вебером звали моего давно почившего отца, давшего жизнь своему единственному недостойному сыну. Четыреста лет назад, когда Граф Лурка восстал против воли Светлых богов, я... – Рыцарь-некромант вновь замолчал, глядя куда-то сквозь меня. – У меня была жена, Айна. Она с детства была слабой женщиной и не могла похвастаться хорошим здоровьем. Я боялся, что она не переживёт предстоящих ей родов. Мы укрылись в фамильном замке Ваэрнбах, когда орды нежити Графа захлестнули наши земли. Осада была недолгой, мои люди оказались не способны противостоять мёртвым, и с каждой нашей потерей войнство Графа только крепло, прибывая всё новыми и новыми солдатами.

Встав и заложив руки за спину, он принялся медленно прохаживаться вдоль стола. Складывалось потрясающее ощущение, будто я общаюсь не с программным кодом, облечённым в трёхмерную графику, а с реальной личностью, заключённой в теле давно погибшего рыцаря.

– Тогда я выбрал десяток своих лучших людей и, поручив им заботу об Айне, вывел их сквозь тайный ход, пролегающий от замка до дальней чащобы. Сам я намеривался встретить войнство Герцога на стенах, где и погиб, сражаясь с одним из его генералов. – Барон вздохнул, хотя возможно, мне это только почудилось. – Всё, что происходило последующие четыреста

лет, было для меня жутким сном, сокрытым в кровавом тумане. Лурка каким-то образом поднял меня из мёртвых, хотя я был защищён от подобного рода магии, и заставил подчиниться своей воле. Всего несколько часов назад я вновь, по какой-то причине, обрёл себя... И первым живым человеком, которого я встретил, оказался ты! Моя родная кровь и плоть, прошедшая сквозь века и не знающая о глубине падения собственного предка. Ты – прямое доказательство того, что Айна дала жизнь нашему ребёнку и моя смерть, как и гибель моих людей, была не напрасной.

Да! Тут явно чувствовалась рука японского сценариста. Вот если бы мы узнали друг друга по родимым пятнам, тогда автор был бы индусом, а если бы старик очнулся от комы с амнезией – уроженцем солнечной Бразилии. Стереотипы – рулят!

Расстраивать этого Кощея Бессмертного, явно обрадованного известием о наличии многочисленной плеяды потомков, – мне не хотелось. Рассказывать ему о том, что Вальдер Вебер – всего лишь псевдоним, выбранный простым русским парнем для своего игрового альтер-эго, задолго до того, как где-то в Азии начали разрабатывать игру под названием «Хроники войн мира Ортен», превратившуюся под американской рукой в «Хроники Ортена», – было просто глупо.

С одной стороны, всё равно не поймёт, с другой... Зачем плевать старичку в цифровую душу, учитывая то, что он всё равно «наш», из королевств, отведённых под русский сектор игры. Пусть ветеран древней войны порадуется, а от меня не убудет. К тому же к нему в гости скоро нагрянут многочисленные родственнички из могучего клана «Знак равенства, Икс, Икс, Икс, Нагибатор Две Тысячи Пять, Икс, Икс, Икс, Знак равенства», а пока я – первый, и, судя по всему, единственный, его виртуальный потомок. Ну, давай, «ролевик», – покажи себя во всей красе.

– Кхм. Признаться, я в замешательстве. В хрониках моей семьи не упоминается имя Орина фон Вебера, хотя имя Айна мне знакомо.

Вот так вот вам! Оп-оп-опа! И не соврал и правду не сказал. Откуда нам, Соколовым, иметь в родственниках немцев с этой благородной фамилией, а имя Айна я, скорее всего, слышал в каком-нибудь аниме. Там всегда много разномастных Асок, Нин, Айн, и прочих большеглазых школьников пубертатного возраста.

На самом деле осторожничал я неспроста. У компании-разработчика игры «Хроники Ортена» – «Weightlessness Inc.» была в ходу какая-то собственная технология, позволяющая неигровым персонажам различать ложь по тембру человеческого голоса. Не полиграф, конечно, да и действие её нивелировалось с ростом интеллекта персонажа, но тем не менее для того, чтобы определить грубо состряпанную байку, хватало и этого. Кто знает, какова её эффективность в моём запущенном случае.

– Ничего удивительного, – отмахнулся от моих слов древний рыцарь. – Моя супруга не могла не догадываться, в какое чудовище превратился по воле Графа Лурка её покойный муж. Вполне резонно, что она постаралась скрыть сей позорный факт от потомков.

– Но вы же героически защищали свой замок! – возмутился я, проникнувшись подобной несправедливостью.

– И всё равно я был слаб и мне не доставало веры, – резко ответил собеседник. – Не будь это так, тёмному лорду не удалось бы выдернуть меня из светлых чертогов и вновь заточить в этом теле, заставив повиноваться его чёрной воле. Но хватит об этом. Ты – мой далёкий потомок, принёс мне радостную весть, что греет моё холодное небьющееся сердце. Сейчас же нам нужно поговорить о деле. У нас мало времени, скоро возродятся мои бывшие слуги, и нам могут помешать.

– Твои слуги? Ты имеешь в виду свиту из скелетов?

– Не только! – Он вновь сел на колоду напротив меня. – Обретя сознание, я ужаснулся и в гнев уничтожил большую часть нежити, населяющей это скорбное место.

– Так вот почему по дороге сюда, мне встретилось так мало монстров, – кивнул я своим мыслям. – А игроки? Обычно это место кишит ими...

– Игроки? А, ты говоришь о живых, что часто спускаются в эти склепы. Они не могут попасть сюда, так как я запер решетку внутренних створ.

Я вспомнил массивные кованые ворота – высотой с пятиэтажный дом, встречавшие игроков метров через сто после входного пролома. И даже успел подумать о том, каким образом мне удастся выбраться из этого места, если почтенный пенсионер закрыл их, когда рыцарь-некромант Орин фон Вебер положил на стол передо мной большой ключ с резным ушком и золочёными зубьями.

– Возьми. С его помощью ты вновь откроешь живым вход в подземелье. А теперь послушай меня, юный паладин, постарайся понять и выполнить мою просьбу.

– Чего ты от меня хочешь?

– Я хочу, чтобы ты убил меня. Возьми мой меч и закончи это жалкое существование в мёртвом теле. То, что я приму смерть не от руки простого незнакомца, как хотел того ранее, а от родового меча Веберов, зажатого в длани потомка нашего рода, откроет мне путь обратно в чертоги светлых богов, где я приму их справедливый суд!

– погоди! Так ты бился головой об стену не просто так? Пытался покончить с собой? – слегка ошарашенный поворотами сюжета, вышедшего из-под пера игровых сценаристов, воскликнул я.

– Да, – прошелестел рыцарь, отвернувшись. – Я не смог нанести себе смертельной раны при помощи оружия, даже после того, как бросился на меч, а потому...

Он замолчал, и я почувствовал неловкость, терзающую это древнее создание. Кажется, ему было стыдно, а потому я поспешил сменить тему.

– Как выполнить твою просьбу?

– Я сниму свои доспехи, и ты пронзишь этим мечом моё сердце, а затем незамедлительно отрубишь мне голову. – В его руках из воздуха материализовался огромный меч потрясающей работы, которым он обычно крушил черепа игроков. – Когда я умру, забери оружие, шлем, плащ и латы, но не бери того, что найдёшь на моём теле. Это – моё запоздалое наследство. Носи их с честью, и пусть имя рода Веберов, как и ранее, славится в веках!

– Клянусь, я сделаю это! – произнёс я, страстно надеясь, что птица Обломинго не прилетит в этот раз ко мне с незапланированным визитом вежливости.

– Тогда приступим, – прошелестел мёртвый Барон, расстёгивая удерживающую плащ закладку.

Глава пятая

Священная птица всех неудачников, похоже, не заметила в этот раз появления на горизонте такого потрясающего шанса принести мне на своих потрёпанных крыльях очередной великий облом. К огромным кованым воротам Графской Гробницы подходил уже не какой-то там экипированный на помойке начинающий приключенец, а закованный с ног до головы в металл суровый воитель десятого уровня!

Всё моё старое барахло: наручи, перчатки, наплечник и прочее – осталось дожидаться нового хозяина в каморке старого Барона. Я без колебаний бросил их там, посмотрев на предполагаемую стоимость такой экипировки в менюшках-подсказках.

По всему выходило, что торговцы НПС купят у меня всё это максимум за девятнадцать медных монет, а потому я решил не засорять сумку бесполезными вещами. А вот послуживший мне верой и правдой меч я забрал. Стоил он одну серебряную, а это – уже деньги.

С обновкой – наследством отошедшего-таки в лучший мир моего «предка» – дела обстояли странно. Во-первых, доспехи наотрез отказались укладываться в сумку. Это явно указывало на то, что для игроков они не предназначались. К тому же для того, чтобы узнать их параметры, требовалось провести идентификацию. Будоража моё воображение названиями, написанными светящимися серебряными чернилами на тёмно-коричневых бирках, они являли собой одну большую загадку под общим названием «Родовой набор Барона Вебера».

Вообще, нераспознанные предметы в игре можно было использовать в одном-единственном случае – если это проклятая вещь. Не знаю, зачем было применено подобное, откровенно странное решение, но, например, неидентифицированные сапоги – просто не надевались. А «Рабские колодки» – запросто. Вот только снять их можно было лишь в ближайшем храме, путь до которого становился длиннее в десять раз, потому как лежащее на них проклятие срезало девяносто процентов скорости перемещения и запрещало пользоваться скакунами.

Это и было второй странностью моих новых доспехов – они не несли на себе никаких отрицательных эффектов, что я выяснил экспериментальным путём, надев их на себя. К базовым значениям характеристик, стоило мне облачиться в латы покойного Барона, сразу прибавилось по сотне пунктов, а параметр «удача» – так и вовсе перевалил за четырехзначное число, гордо рапортуя о наличии у меня тысячи двухсот тридцати пяти пунктов оной. А вот количество загадочных Нитей Судьбы, которые, как я уже понял, призваны втрапливать меня в различные неприятности, осталось прежним.

В любом случае я был рад. Очки жизни выросли до двух тысяч семисот пятнадцати единиц. Скрытый параметр «Броня» также значительно увеличился. В отличие от других ролевых систем, в «Хрониках» броня не выражалась в едином числовом значении. Защита распределялась по разным участкам тела, в зависимости от типа прикрывающей их экипировки и материала, из которого она была создана. Так что я не мог сказать точно, насколько стал больше этот параметр. Мне оставалось только констатировать, что внешне я выгляжу довольно неплохо и вражинам придётся как следует попотеть, чтобы пробиться к моей нежной и уязвимой к болезненным ощущениям тушке.

И как оказалось, я был чертовски прав! Уже спустя пять минут после того, как я покинул каморку рыцаря-некроманта, мне довелось испытать на практике новое обмундирование. На развилке, в комнате с двумя богато украшенными саркофагами, сразу после очередного поворота и тоннеля, уставленного урнами с древним прахом и застывшими в скорбных позах статуями женщин, я напоролся на бойко вынырнувшую из не приметной ниши группу из четырёх скелетов-лучников.

Сгрудившиеся на выходе костлявые, увидев меня, немедленно открыли огонь на поражение, и именно в этот момент я сердечно поблагодарил старого Барона за его воистину бес-

ценный подарок. Зазубренные стрелы, ранее легко вспарывающие мои матерчатые, обшитые железом доспехи, бессильно барабанили по воронёной пластине «Родового нагрудника Веберов», с визгом рикошетили от могучих чашек наплечников и бестолково стучали по шлему, в то время как я неторопливо и с одного удара упокоевал разбушевавшуюся нежить.

Надо сказать, что вдобавок ко всему этому великолепию за смерть моего игрового предка мне капнуло сразу четыре уровня, что было очень и очень приятно. Когда голова мятежного Барона с глухим стуком коснулась пола, перед моими глазами запестрело от материализующихся в воздухе пергаментных свитков, которые тут же усыпали каменные плиты возле моих ног.

Что это за макулатура и с чем её едят, я понятия не имел – читать что-либо, напрягая зрение в полумраке древнего подземелья, желания у меня не было, но так как на пергаментках могло оказаться нечто важное, касаемое истории, рассказанной Бароном, я решил взять их с собой. Скрутив свитки в трубочку и запихнув их в вещмешок, я, к своему неудовольствию, понял, что получившийся рулончик не превратился в иконку с цифровым указанием общего количества имеющегося в нём однотипных объектов, как это было с эликсирами, зельями, гайками или пулями. Он так и остался лежать прямо поверх россыпи мелких и таких удобных плиток, закрывая их и мешая быстрому доступу.

Всего за пару часов с момента провала в игру, я стал до неприличия крутым и навороченным для своего уровня героем. И это не могло не радовать! С персонажами и монстрами уровня пятидесятого-шестидесятого, мне, конечно, всё равно не тягаться, разве что по бесполезному параметру «Удача», но среди моих сверстников конкурентов для меня просто не было. Так что я уже не так беспокоился за собственную жизнь. Не шарахался от каждого шороха, не огибал по широкой дуге тёмные углы, в которых воображение рисовало притаившихся Мясных големов, а то и чего похуже. Я быстро, уверенно и целенаправленно двигался к выходу из катакомб «Гробницы Графа Лурка», наводя ужас на встречающихся на моём пути монстров.

Вздохнув и поправив «Родовой эспадон семьи Вебер», удобно расположившийся в ножах на спине, я достал из сумки полученный от Барона ключ, который, как и рулон из свитков, не пожелал превратиться в иконку, и направился к воротам.

Вставив его в замочную скважину, обрамлённую коваными розами и черепами, я вдруг задумался над тем, что уж как-то больно быстро я успокоился, несмотря на все происходящие вокруг меня странности и неприятности. Веду себя как кэрролловская Алиса, которой, как мне всегда казалось, не было дела до глобальных проблем Зазеркалья и Страны чудес. Только вот убивать её там вроде никто не пытался... Разве что немного казнить.

Тряхнув головой, отгоняя от себя вновь нахлынувшие тревожные мысли, я пожелал узнать время, и перед глазами услужливо всплыли интерфейсные часики. В игре, по моим ощущениям, я провёл всего три-четыре часа.

Со слов Рольфа я знал, что вроде как утром собрался и вовремя вышел из дома, хотя на работе и не появился. Значит, это произошло примерно в восемь утра. Всё было как обычно. Цифры электронного табло показывали без пятнадцати минут двенадцать – почти полдень по Москве. Значит, в Ортене – сейчас вечер. За день реального времени в игре проходило двое суток, а время было настроено так, чтобы, когда для определённой страны наступал час пик, в относящихся к ней игровых королевствах начиналось утро. Для России и стран постсоветского пространства, то есть русскоговорящего сектора «Хроник», солнце в Ортене вставало в шесть часов утра и соответственно в шесть часов вечера по Московскому времени, что покрывало потребности пользователей от Владивостока до Калининграда.

Я повернул ключ. Замок щёлкнул, и я почувствовал, что мои пальцы сжимают пустоту. Предмет, переданный мне покойным Бароном, выполнив свою функцию, просто исчез – наверное, для того, чтобы материализоваться в кармане у старого рыцаря после его возрождения.

– Эй! Кто идёт?!

Грубый мужской голос, раздавшийся за оградой, вырвал меня из размышлений.

– Свои, – ответил я, рассматривая вынырнувшего из-за резного пилона городского стражника.

Рослый, крепкий мужик в броне, очень напоминающей внешним видом древнеримскую «лорику сегментату», осторожно приближался ко мне, выставив перед собой алебарду. По пятам за ним следовало ещё несколько охранников с факелами, а также двое, вооружённых тяжёлыми и необычайно мощными блоковыми арбалетами.

Ого! Королевская стража! Вот уж кого не ожидал увидеть рядом с графской гробницей, так это этих НПС, чей основной функционал сводился к поддержанию порядка в городах, деревнях и прочих мирных зонах. Конечно, иногда на дорогах можно было встретить конный разъезд, выискивающий агрессивных монстров, разбойников, проштрафившихся игроков и представителей тёмных государств, но я никогда не слышал, чтобы королевская стража охраняла вход в это подземелье.

– «Свои» – они разные бывают. Ну-ка, Пэтэр, подсвети-ка мне этого «сваяка»! – буркнул стражник, останавливаясь в нескольких метрах от ворот.

Один из факелосцев вышел немного вперёд и, явно робея, бросил свой факел. Горящая с одного конца деревяшка полетела прямо в меня, но, ударившись о решётку, отскочила на пол, обдав плиты передо мной брызгами шипящей, охваченной пламенем смолы.

– Демона тебе в задницу! Храните нас светлые боги! Это же – графский рыцарь-некромант! – выкрикнул кто-то, и подавшиеся было вперёд стражники дружно отпрянули от ограды, оцетинившись оружием.

– Спокойно, ребята! – Я поднял руки и медленно – так, чтобы, не дай бог, у арбалетчиков не дёрнулся палец на спусковой скобе, снял с головы шлем. – Говорят же, свои. Рыцарь-некромант мёртв и какое-то время вас не побеспокоит.

– Смотри-ка, Эдгар. Бородач какой-то. Да он, кажись, действительно живой, – протянул один из мечников. – Да и вообще, я слышал, что графский пёс метра под три ростом, а этот, кажись, нормальный.

– Эй, парень. Ты как туда попал? – крикнул мне алебардщик, который, видимо, и был тем самым Эдгаром.

Если это всё – не скрипитованная сценка из продолжающегося сюжета со старым Бароном, то я готов был аплодировать ребятам из «Weightlessness Inc.» за проделанную над неигровыми персонажами работу. Хотя это я, конечно, размечтался. Не доросли ещё технологии до подобного уровня. Всё это – явно заранее срежиссированная постановка, завершающая прохождение квеста, пусть и в обновлённой версии.

– Я вчера заснул в одной из комнат на нижних уровнях. А теперь вот... – на ходу придумал я отмазку, вспоминая, что подобные персонажи не понимают, как можно «выйти из игры», да и вообще начинают сердиться, когда при них говорят о реальном мире. – Проснулся, смотрю – в подземелье никого, теперь вот выбраться пытаюсь. А Барона я убил и забрал его вещи...

– Барона, говоришь? Какого такого барона? – нахмурился Эдгар, и в его глазах мелькнул нехороший огонёк.

Или это отразился свет факела?

– И кстати, на «калеченного», что мог спокойно уснуть в таком месте, ты не похож... А ты, часом, не тёмный культист? А?

– Ты оскорбляешь меня своими подозрениями, стражник, – холодно, как и положено при таких обвинениях, прервал я воина. – А в моём лице ты хулишь Элению Меченосную, паладином коей я являюсь.

«Хроники Ортена», на моей памяти, была первой игрой жанра ММОРПГ, в которой разработчики постарались активировать для пользователей ту самую пресловутую ролевую составляющую. Обычно в ММО-шках было как – есть игроки, их социализация между собой, а

есть статичный мир и болванчики-НПС, которые нужны только для выполнения строго определённых функций. То есть котлеты отдельно, мухи отдельно. Никто и ничто не могло заставить человека, сидящего за монитором компьютера, полноценно взаимодействовать с виртуальными насельниками – просто потому, что ему это было без надобности.

Неписи всегда находились на своих местах, знали пару фраз или несколько строчек диалогов. Якобы жили в своём фэнтезийном или научно-фантастическом мирке, делая вид, что и игровые персонажи соблюдают подобные правила. В то время как люди в большинстве своём плевать хотели на всю эту антуражность и проделанную сценаристами работу. Диалоги проматывались, историю и квесты читал, дай бог, один из тысячи, а главными стимулами было повышение уровня и игра на так называемом хай-левеле – то есть после получения персонажами максимального уровня.

И тут пришла «Weightlessness Inc.» – «Невесомость» со своими технологиями симуляции голосового общения. Текстовые диалоги и специнтерфейсы ушли в прошлое, и теперь даже самому косноязычному игроку приходилось распинаться перед НПС, если тот хотел от него чего-нибудь добиться. Что было не так уж и просто сделать основной массе русских игроков всего лишь полгода назад, когда местные из наших королевств понимали исключительно хорошую английскую речь.

– А ну-ка, осени себя святым символом? – не дал себя уболтать разговорчивый и очень подозрительный охранник. – Знаем мы вас, тёмных...

Не, ну это – уже перебор! Стражники натурально хамят, и выглядят при этом настолько естественно, что вполне можно поверить, что разговариваешь с живыми людьми! Блин! Да вон у арбалетчика руки дрожат, а у мечника с факелом глаз дёргается и с виска стекает капелька пота.

Просто потрясающе! Персонажи уже не дышат, как раньше, синхронно и двигаются так естественно, что я в жизни бы не поверил, что их тела – всего лишь низкополигональные модельки, затянутые в рисованные текстуры и снабжённые несколькими десятками виртуальных костей для анимации. А ещё, как человеку, поработавшему в игровой индустрии, очень трудно убедить себя в том, что для такой небольшой сценки был проделан столь огромный труд. Это ведь десятки человеко-часов высокооплачиваемых специалистов!

Стоп. Какая, на фиг, кинематографическая сценка, когда я оказался заперт в подземелье абсолютно случайно, да ещё и на шестом уровне! Или, может быть, после обновления все должны были проснуться в этом подземелье, и из него не выбраться, не поговорив с мёртвым Бароном?

Я раньше много играл в ММО, и часто красиво закрученный сюжет основных квестов начинался с какого-то события, которое происходило со всеми, вне зависимости от их желания. Вот и бегали после этого по цифровым мирам толпы «избранных», выживших в страшной битве последних героев и прочих уносящих ноги от расправы наследных принцев.

Неужели разработчики скукснились и решили пойти по стандартной, давно проторенной дорожке? Так это что получается, сейчас я выйду отсюда, весь такой красивый, а там всё королевство дефилирует в моих модных чёрных доспехах? А высокоуровневые игроки – уже вставшие на путь парагона или даже легенды, – их тоже в это подземелье запихнуло или у них какие-то свои приключения, «для взрослых»?

– Как пожелаешь, – ответил я стражнику, осеняя себя символом Элени, который пару раз видел в исполнении священников. – А теперь повтори-ка сам, чтобы я знал, что веду разговор с честным человеком, а не со злобным культистом, убившим и спрятавшим где-то несчастного стражника.

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.