

СОДЕРЖИТ

НЕ С

СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

18+



*Асариёв
Марс*

ORBIS

Тарас Асачёв

Orbis – 1

«Автор»

2017

Асачёв Т. С.

Orbis – 1 / Т. С. Асачёв — «Автор», 2017

Евгений – вчерашний студент, а ныне среднестатистический офисный планктон, открыл для себя таинственный и уникальный Виртуальный мир «Орбис». И все было бы хорошо, если бы он случайно не выбрал себе угасающую расу Вампиров прямо перед пятым обновлением, и не основал свой собственный род - «Носферату», род кровожадных хищников потерявших человеческий облик. И сам факт его существования, ставит под удар сложившуюся структуру высшей нежити, что многим не нравится. Но не стоит жалеть одинокого кровососа, даже будучи неопытным, Носферату опасны всем окружающим. Жаль, что нельзя вытянуть эту личину в реальный мир.... Содержит нецензурную брань.

© Асачёв Т. С., 2017

© Автор, 2017

Содержание

Интерактивная статья Virt-Издания «Мир-Online»	5
ВВЕДЕНИЕ или «Воспоминания о первых днях»	13
Глава 1. Лишь одним глазком...	26
Конец ознакомительного фрагмента.	32

Тарас Асачёв

Orbis – 1

Интерактивная статья Virt-Издания «Мир-Online»

«Доброго всем игрового дня! дорогие мои уважаемые читатели, а также, отдельный привет тем, кто слушает меня прямо сейчас, меня и наше виртуальное издание «Мир-Online». Сегодняшняя статья, не случайна и вы об этом знаете. Мы все ждали этот день, и мы его таки дождались! Так давайте же отметим день рождения нашей любимой игры «ORBIS»!!! Да возрадуются Геймеры всего мира! Но перед тем как предаваться праздному греху, давайте, в эти минуты перед праздничным обновлением, мы немного окунемся в историю «Орбиса» и вспомним самые знаменитые моменты этой поистине прекрасной, и я даже не побоюсь этого слова – *«уникальной»*, виртуальной игры.... Приступим же....

Ровно пять лет назад, на тот момент никому неизвестная компания «*Terrarum*», запустила свой первый Кристаллический Сервер нового поколения с игровым миром «*Орбис*», название которого в сочетании с названием компании составило латинское «*Orbis Terrarum*», то есть – **«Весь Мир»**. Яркая вывеска скрывала за собой довольно простую и неинтересную игровую реальность с поддержкой Виртуала категории «С» и консольного ПК. Сотни тысяч игроков, в том числе и ваш покорный слуга, посетили новый вирт-мир, но никто не задерживался в пустом пространстве без квестов, миссий и программных НПС. Некоторые еще помнят, что предоставленный публике мир оказался реально пустым – лишь отличная физика, огромные пространства, хорошо прорисованная природа, правда лишенная животного мира, да смена дня и ночи. Конечно, уже тогда вы могли крафтить предметы из подручных средств, но какая в этом радость, если добрый НПС не даст за ваш нелегкий труд опыт или денежку малую? Игрокам там попросту нечего было делать, никто им не ставил целей, а самим решать за себя мы давно отвыкли, все больше полагаясь на кого-то другого. Никто не задерживался в новой игре больше шести часов. Однако изначальное мнение о провальной рекламной акции, а также первичные предположения, что игра выпала в интернет сырой и недоработанной, были полностью развеяны через тридцать дней. Через месяц, когда админы засчитали пятисотое достижение в игровом мире. Как оказалось, игра даже лишенная начинки, отлично снимала показатели и начисляла достижения, а достижение «*Семь дней в игре*» было ключевым в вопросе награждения. И да, кто-то добился этого невнятного награждения, и как после показала практика – они не прогадали....

В день фиксации последнего игрока, из так называемой «*Пятисотки*», «*Орбис*» вновь всколыхнула игровое сообщество. Было запущено глобальное обновление, разом уравнившее низкосортную пустую «игрушку» с ее многолетними конкурентами, поддерживающими консольный ПК-интерфейс. Мир неожиданно расцвел яркими красками и великолепной конкурентоспособной графикой. Неигровые персонажи системы миллионами забегали по городам и поселкам, а белые зайчики наводнили некогда пустые поляны. Квесты и миссии посыпались как из рога изобилия, при этом оказываясь довольно интересными и в меру трудными. Игровые задания поддерживали вариативность выполнения. Но наиболее ценное изменение коснулось, конечно же, системы доступа и входа в виртуальный мир.

Орбис первым из всех, открыл полностью бесплатный доступ в свой мир, через камеру Виртуальной реальности, а не консоль! Конкуренция мать ее так! И красиво и бесплатно! Все другие производители схватились за сердце и начали хлебать валерьянку. На тот момент ни одна игровая вселенная не имела стопроцентно бесплатный вариант доступа с полным погружением сознания, и вот он появился. Как мы уже рассказывали ранее, в «Орбисе» были реализованы три уровня доступа, разбитые самими админами на Ступени от нуля (это бесплатный) до второго (комфортного). Сотни тысяч халявщиков обратили свое «бесценное» (а точнее – бесплатное) внимание на новую игровую вселенную, кинувшись осваивать необследованные просторы виртуального мира, стараясь занять наиболее вкусные и ценные позиции. А те, кому удача отказала, осчастливили мир своей «критикой» или гнусными «комментами» по адресу Орбиса.

На рынке виртуальных игр, настала эпоха «новинки». Статистика показывала, что платными аккаунтами пользовались менее одного процента всех играющих, однако Террарум никак не комментировала такой подход к своему продукту, постепенно переманивая игроков из других Виртуальных миров на свои бесплатные доступы и услуги. Ведь помимо бесплатного доступа, игроки могли выбирать любые изменения внешности в диапазоне расы, не платя за это ни одной копейки! К концу года, когда игра стала откровенно надоедать пресыщенному пользователю, «Орбис» объявил о годичном обновлении! Весь игровой мир в одночасье притих, ожидая очередной бомбы и сенсации. Так же, это самой «бомбы» ждали и другие виртуальные игры, опасаясь за свою финансовую основу в виде платежеспособных геймеров.

Вообще стоит отдельно отметить главные отличия Орбиса от его конкурентов и других Игровых миров. Изначально, что заметили все игроки первого года, так это полное отсутствие возможности раскладывать «статы» Аватара, система распределяет их всегда сама, в зависимости от игры конкретного игрока. Несмотря на кажущуюся «неудобность» этого процесса, количество жалоб на этот нюанс ничтожно мало, так что можно считать – удобство на лицо. Второй немаловажный фактор – отсутствие Кланов или Гильдий. Игроки могут собираться в группы, но они не ограничены никакими условностями, словно игра отражает нашу повседневную реальную жизнь, где каждый может тебе помочь или наоборот – вонзить нож в спину. Нет такого понятия как «Дружественный урон», в Орбисе есть понятие чистого «Урона». Вспомните великий Ивент второго года, когда Сборная армия орков и людей объединились, чтобы начистить красивые лица эльфам Восточного Леса. Помните, как у всех отвисли челюсти, когда в самом разгаре боя, за эльфов вступились сразу два элитных отряда вампиров. Причем больше всех в шоке, были именно эльфы. Да-а-а.... Сколько же было смеха и обзоров на эту тему!

И... мы вновь, продолжаем!

Отметим еще одну немаловажную тонкость – игровой крафт, не имеющий (всеми нами любимых) костылей как «*Кубы Преобразования*» или «*Полуавтоматические Кузницы*». Всё как в жизни, бери и работай, таскай и вкалывай, мастера и придумывай. Только физика – только Хардкор! За счет этого фактора, многие игроки применяли в игре свои реальные навыки, а не стремились заниматься чуждой наукой без предварительной подготовки. Конечно, определенные типы крафта, такие как зельеварение и создание магических свитков, имеют небольшую поддержку системы, но это все равно не освободит вас от скрупулёзной работы с мерной ложечкой. На эту тему я даже встречал доклад одного молодого медика, что оттачивал свое мастерство именно в виртуальном мире, где он устроился полевым врачом. Вот так-то, а вы в игры играете....

Но наиболее радикальное отличие Orbis как игрового мира это характеристики игрока, не имеющие отображения в цифрах. К тому году все давно привыкли к виртуальным цифрам и прочим заморочкам, и поэтому сразу возмутились – дескать «как этот так – я не могу поднять свой интеллект?», «Почему я не могу обменять деньги на силу?». Да. Были молоды мы и глупы. Сейчас это уже никого не удивляет, а тогда – да, это было в диковинку и страшно непривычно.

Ну и под занавес исключительных моментов – в Орбисе нет понятия «Имя занято – выберите другое», игрок вправе называть себя как угодно, без каких-либо ограничений, насколько собственной фантазии хватит – ведь над вашей головой «Ника» просто нет! Сначала казалось, что это реальный промах разработов, но на практике, именно этот шаг привил игрокам соблюдение условностей игры. Нет в Орбисе игрока, который знакомится с высокородным НПС со словами «Я Вася, типо герой», нет! Сегодня, как и пару лет, назад, игрок учится представляться максимально уникально, даже с самым простым никнеймом: *«Я Василий, владелец среднего поместья Высокогорья, второй награжденный Князем Вархатом за доблесть»* или скажем *«Я Иван, породнившийся с родом Драсинов, названный Восьмым Братом семьи Дистира»*. И это красиво и в духе игрового «фэнтезийного» мира, не правда ли? Мы все хотели попасть в сказку, а Орбис учит нас быть ее частью.... Ну, вы как знаете, а мне это все равно нравится!

Второе и наиболее масштабное обновление случилось точно в назначенный день, в двенадцать часов по времени Столицы главного материка, как и было обещано Террарумом. Странно, что в сеть не попало ни одного намека на то, что же будет изменено в новой игровой реальности. Всем игрокам оставили только домыслы и слухи. И это случилось! Обновление прокатилось по игровому сообществу и все снова схватились за голову, кто от счастья, а кто наоборот. Изменения были весьма и весьма весомыми, всего второй год, а такой скачок в развитии мира! Никто ничего подобного не ожидал, слишком быстрый темп развития.

Доступ в игру нарастил новые две ступени – Среднюю и Высшую с поддержкой Виртуала категории «А» (Саркофаг). Однако при этом бесплатный доступ, который привлекал девяносто процентов пользователей – остался на своем месте и все также поддерживал ПК-консоль и Виртуал категории «С» (Шлем). В самой же игре произошли изменения качественного характера: Введены новые расы и умения, предметы и задания, НПС и Мобы, рецепты и навыки. Мир оживал на наших глазах! Графика игрового мира в одночасье стала соответствовать стандарту Высшей категории, а система ввода-вывода наличности стала намного более удобной и простой. Еще заметным был тот факт, что курс, ну например, «Золотой короны» к всеми любимому доллару был невероятным – один доллар к десяти золотым Коронам, что давало небывалые возможности «донаторам» и любителям сливать наличку в игру. Но, как вы поняли, при этом, игровые заработки в пересчете на реальные деньги стали казаться совершенно невыгодным. Что, конечно, очень грустно...

Безусловно, на фоне такого технологического прорыва, когда молодая игра стала конкурентом настоящим акулам игровой индустрии, произошли и другие перемены, в том числе были введены и ограничения. Ступени доступа отрезали игроков от некоторых игровых моментов и вариантов выбора, буквально разделяя слои населения. Бесплатные ступени не имели доступа к полному перечню богов, к некоторым расам и ко всем ездовым маунтам. Это было понятно всем: хочешь играть с комфортом – плати абонентскую плату. Однако, что оказалось куда более удивительным, при этих ограничениях редкие пользователи четвертой ступени доступа так же терпели некоторые неудобства! К примеру, они были ограждены от некоторых рас и целого пласта простых заданий и квестовых цепочек. Странно, скажете вы... и

будете правы. Загадочная игра снова преподносила сюрпризы, интриговала игроков и заставляла нервничать конкурентов.

Что еще стоит отметить в «Орбисе» второго года? Кто угадает? Верно, это бесплатную и пожизненную смену уровня доступа. Неслыханная щедрость от компании полной загадок. Да, задумка была неновой, но ее реализация всем пришлось по душе куда больше, чем варианты, представленные иными игровыми мирами, где доступы раздавали Админы. Первый и самый яркий пример смены уровня доступа в Орбисе, как мы помним, – рыцарь «Мартимин» родом из Техаса, США, тот самый, кто выиграл десять королевских турниров подряд. Как говорил в интервью сам Мартимин (Мартин Карл Норстедер), он это делал из-за награды в десять тысяч золотых корон, которых ему хватало на месяц игры со второй ступенью доступа и подготовки к очередному турниру. На десятой победе к нему с трибуны спустился сам Король Нарад Тру Сан с мешком золотых монет и обратился к игроку со всем возможным почтением. Здесь, как бы мне не хотелось описать все это красками и забрызгать всех своими эмоциями, я воспользуюсь официальным цитированием этого нашумевшего диалога между игроком и НПС мира Орбис:

«– Сир Мартимин, ты вновь доказал всем, что являешь собой образ истинного рыцаря и бессменного победителя королевского турнира. Уже десять славных побед одержано тобой честно и достойно. Слава о тебе занесена в летописи нашего королевства, милые дамы вешают твой портрет в будуарах, а юнцы играют в доблестного Мартимина на его боевом жеребце. Но скажи мне, старому Королю, почему ты тратишь свою жизнь на турнирах? Почему не обзавелся своим поместьем и женой с наследниками? Почему до сих пор я не вижу твоих близких на трибунах?»

– Э-э-э, ну так корм моего коня стоит жить как дорого, да и абонентская плата сильно бьет по карману.... Простите за сленг....

– Смешные слова, от истинного рыцаря. Скромность красит даже самого сильного из нас! Но мне горько смотреть, как великий победитель прозябает в вечном выборе между мирами..., отныне и до скончания моего века, я беру на себя траты за твой переход между мирами! Но! Сир Мартимин, пообещает мне участвовать на королевских турнирах не чаще, чем один раз в год!»

Да-а-а-а, сколько раз мы обсуждали это видео, и всё, что оно принесло игроку из Техаса. Человек в один момент получил бесплатный аккаунт на доступ второй ступени, навсегда избавившись от нужды оплачивать недешёвую абонентскую плату. После этого события миллионы игроков кинулись готовиться к турнирам и участвовать в них, крепко нагадив тем, кто уже крутился в этой теме. По подсчетам аналитиков, в следующие шесть месяцев, доход Террарума составил более восьми миллионов долларов США только за счет тех игроков, кто покупал амуницию и ездовых маунтов для новых турниров. Стоит напомнить, что бесплатный доступ не давал возможности игрокам пользоваться ездовыми животными, но это уже никого не останавливало – платили и улыбались в погоне за щедростью Короля Истины. Задумка разработчиков действительно была неподражаемой и ее быстро попытались скопировать.... Но мы сейчас говорим не об этом....

Что еще я тут себе на полях записывал? А! Вспомнил! Способности игровых персонажей, наших аватаров. Вы, наверно, тоже в первое время сильно тупили – как тут использовать навыки без интерфейса? И я таким же был, ничего тут постыдного нет, нубы несчастные. Так вот – Орбис была первой игрой, кто ввел способности, которые надо было реально учить или завязывать на жесты или слова. Вы никогда не задумывались, почему знаменитый элитный маг, который гордый и пафосный как павлин, исполняя какое-то заковыристое заклинание, выкрикивает что-то вроде «Чупакабра Чашка Чая» или «Пикачу Маячу Сыкуны»? Нет? А

вы поставьте себя на место человека, который должен маркировать словесными формами до тысячи заклинаний, что он успел выучить, – у него просто словосочетаний свободных не осталось! В то же время посмотрите на паладинов святых орденов, что могут пить как матросы, зависать в публичных домах до посинения, но при этом они каждый день читают молитвы своему Богу и блюдут немногочисленные посты. Ведь только с молитвой у них получается творить чудеса. Все с этим мирятся. И все это делает мир Орбиса реальнее и сказочней.

Подобные вышесказанному случаи и условности, выходявшие за рамки игровой обыденности, с того обновления стали случаться все чаще, мотивируя игроков на новые достижения и заряжая их новыми эмоциями и идеями. Можно попытаться вспомнить все интересное, но нам придется перебирать все это до позднего вечера последней пятницы следующего месяца, так что мы не будем останавливаться, и, отметив первого счастливчика и условности магов с паладинами, продолжим наш экскурс по миру Орбиса.

Следующая наша «остановка» в воспоминаниях Орбиса происходит на третьем обновлении, точно в полдень ее дня рождения. Более восьмидесяти миллионов игроков встречали Ивент и – сгорали от нетерпения. А в это же самое время, конкурирующие вирт миры заливали в себя валерьянку и занюхивали это дело кокаином, чтобы не пропустить ничего важного. Час пробил и одарил жаждущих своими благами и новинками. Игра в одночасье обрела новые ступени развития; летающие маунты взревели у торговцев живностью; многие НПС впервые посмотрели на игроков с нескрываемым интересом. Орбис открыл новую Ступень доступа и обозначил его как «VIP». Последний и наивысший уровень доступа поддерживал только виртуал уровня «А+» и более того, он требовал исключительно Саркофаги от фирмы «SashinoMaR&Ko». Но всех удивило не это, а весьма символическая абонентская плата сравнимая со второй ступенью доступа, что как-то нелогично. Третий год Террарума открылся с интриги. Критики в первые месяцы писали про самое дешевое обновление, что не принесло ничего, кроме новых красок и способов тратить деньги в игровой вселенной. Но, как и до этого, Орбис всех смог удивить! Не прошло и недели после выхода первых статей, как мир преподнёс самый красивый и, не побоюсь этого слова, Запоминающийся игровой момент, мы все ее помним. Ага, это она – Торговка овощами, Ева....

Я напомним, как это было. На дворе, в среднем городе Артутра на территории княжества Кратши, стоял прекрасный солнечный день. Игроки вели свои обыденные дела и не замечали ничего вокруг, все они уже видели свое окружение – торговцы торговали, жители ходили по городу, стража несла свою службу. И вот, на краю рыночной площади появился обычный человек с лопатообразной рыжей бородой и бонго подмышкой. Это был игрок, что присел на горячие камни мостовой и начал наигрывать простую, но ритмичную мелодию, которую с улыбками встретили все торговцы-НПС. Зачем он это делал – мы не знаем, возможно, качал скилл или выполнял таинственное задание, о котором никто ничего не знает до сих пор. Но вот случилась же странность – черноволосая торговка овощами со светлой незагорелой кожей и красивой фигуркой, отзывавшаяся на простое имя Ева, начала пританцовывать под звуки бонго. Да не просто пританцовывать, а очень красиво двигаться, покачивая своей попой на радость окружающим.... Да-да, я тоже смотрел это видео – смиритесь! Его все смотрели! Так вот, одинокая девушка, что танцевала под звук простенького барабана, была замечена одним мечтателем из «наших», который побежал в лавку к торговцу «Разностями» и купил у него дешевое банджо, вернувшись на рыночную площадь, стал играть вместе с бородатым человеком. Не прошло и часа, как на рыночной площади играли уже семь игроков. Люди устраивали импровизированное шоу, а затем вышел, известный всем нам по «Лунному квесту», паладин Сан-Сан Тужар (настоящее имя игрока так и не было опубликовано). Он запел о любви, не сводя взгляда с милой девушки. Торговка Ева, услышав от него такие слова, вышла из-за своего прилавка и

танцевала уже около паладина, и когда песня закончилась, запела она. Красивое событие, не назначенное никем и случайно спровоцированное самими играющими. Девушка спела и поцеловала Сан-Сан Тужара, после чего покинула площадь с ним в обнимку. К сожалению, мы не знаем ее судьбу, возможно, теперь она живет в маленьком домике с уютным тихим двориком, с тремя детьми и белым лабрадором. Хочется в это верить. Но в любом случае, место, где она торговала, осталось без присмотра. Овощи на прилавке сгнили через день-два, но девушка-НПС так и не вернулась, как и тот, кто ее увел.... Вы бы знали, как я ему завидовал..... *вытираю слезы ненависти к паладину*

Вот такая вот история ожившей НПС по имени Ева. И будем честны, это лишь частность и первый случай. А сколько на просторах сети подобных событий, как например история про старого рыбака Тронского, который всегда с удовольствием раздавал квесты на ловлю рыбы и всегда премировал тех, кто травил с ним анекдоты. Помните его? А где он сейчас? Верно – он уехал в столицу вместе с двумя игроками, которые просто позвали его с собой. А кто-нибудь до них пытался это сделать? Нет! Никто не спросил у старца, почему он всегда тут сидит! А оказывается, он был просто беден и одинок, забытый детьми и внуками, имеющий только удочку и силу духа, чтобы просто выживать. Вот так! И всем сразу стало стыдно.

Глобальный же сюжет, вообще, удивил многих, ибо никогда до этого в Орбисе не было глобальных войн для темных и светлых. Однако повелитель всего зловещего, последователь древнего Некроманта с компанией смогли нас круто развлечь, столько баталий игра не видела долгие годы, но это же и прекрасно! Сколько крови было пролито и сколько ее еще прольется!

Кстати, про «Прольется»! Вспомните Д'Артаньяна Шестипалого, который изобрел эликсир регенерации с колоссальным сроком действия в один месяц. Помните его? А что с ним стало, знаете? Да, и я о том же – человек превратился в дракона. Перехимичил Д'Артаньян, что тут сказать – выпил чего-то и заимел крылья с длинным хвостом. Оставив за спиной только вопросы – «как и на... э... зачем?». Как он теперь играет? Что делает в своих Драконьих горах, где игроков и днем с огнем не найти? Если у кого-то есть достоверная информация – куплю всю.

Неисповедимы пути Орбиса. Сколько тайн скрыто в его программном коде и загадочных скриптах? Никто этого наверняка не знает. Но! Мы уже знаем одно – предыдущее обновление перечеркнуло любые попытки конкуренции с компанией Террарума – Агрессивная Конкуренция, Вирусная реклама и откровенная игра на жадности игроков. Орбис стала игрой, что готова отдать первую ступень доступа в бесплатное пользование, если игрок подписывал соглашение, что он не будет играть в другие игры. Судебные дела, обрушившиеся на Террарум, надолго заняли юристов с обеих сторон, однако они не могли отвлечь игроков от стремления к выгоде, тем более они ничего не теряли – в любой момент могли отказаться от бесплатного доступа и спокойно играть в другие игры. Разумеется, иные корпорации также старались пытаться переманить игроков обратно, но что они предлагали? Верно – тоже самое и ничего нового. Орбис же каждому игроку помимо нового уровня бесплатного доступа предлагал новые возможности, расы, задания и индивидуальный подход буквально к каждому, совмещая все это с невероятно живыми НПС-созданиями. Странно, но всегда оставался даже выбор часового пояса для мест обитания игрока. Виртуальный мир Орбис честно заслужил свое место на Олимпе славы! Такое мое мнение не только у меня, но и у всего нашего издания.

Четвертое обновление внесло именно то, на что я так долго намекал – оно принесло всем нам живых НПС. И сколько угодно меня переубеждайте в этом, я, как и многие другие, буду

стоять на своем. Известные алгоритмы и системы Искинов смогли сотворить невозможное – неотличимых от живых создания, которых даже стыдно называть NPC(от англ. Non-Player Character).

Уже ходит в сети мнение, или теория о том, что именно игроки делают этот мир живым, но только тогда, когда сами его таковым воспринимают. Я с этим, в целом согласен, и главное тому доказательство – те, кто стоит за половиной всех изменений мира – Игроки Пятисотки! Да-да и чего вы так удивляетесь?! Вы о них забыли, но вот Орбис никогда и никого не забывает. Первые пятьсот игроков, что выдержали в пустой игре целую неделю, самыми первыми были оповещены про новые обновления и своей роли в новом мире. Именно они занимались работой по воспитанию ключевых НПС и их характеров, это они создавали новые расы, вводили новые институты власти и все остальное, что отличает Орбис от всех иных миров. Эта игра создавалась не только админами или дизайнерами со сценаристами, в ней были еще и простые игроки. Все человечество старалось разгадать алгоритм создания уникального псевдо-живого искусственного интеллекта, а Орбис просто передал его функции реальным живым людям, которые всегда были внутри. Конечно, информация об этом по-прежнему закрытая, но возьмите сами и подойдите к любому НПС из высшего чина и спросите, кого он ценит из игроков больше других? Он ответит и назовет имя, как минимум, одного из первых пяти сотен. Так-то вот. И только с таким алгоритмом, мы сможем по-настоящему наслаждаться игрой в дивном мире Орбиса.

Напоминаю, что уже менее чем через минуту мы получим открытые логи обновления, осталось совсем немного подождать и наше ожидание будет удовлетворено.... И как же тяжело идут оставшиеся секунды... И, вот, вот! Три... Две... Одна.... ДА! Логі получены, открываю при вас, в прямом эфире.... Боже, как же трясутся мои руки.... Открыл! читаю:

«–Начало лог-сообщения–

Обновление 5.0.256.24 для Мира ORBIS

В мир внесены последние изменения расовой структуры: бестиарий заполняется на 100%;

Разблокированы последние модерации Мобов и Маунтов;

Добавлены последние разработки навыков и умений;

Обновлены цепи скрытых квестов;

Улучшена система обучения Аватара;

Уровень доступа Первой ступени (II) переходит в бесплатный режим;

Уровень доступа VIP становится бесплатным для категории граждан из списка «К» и «L»;

Уровень доступа «ноль» поддерживающий ПК-консоль, закрывается;

В виду обновления глобального сюжета, в игре блокируются для выбора некоторые расы.

В виду обновления глобального сюжета, в игре блокируются для выбора некоторые умения и навыки.

В игру внесено глобальное изменение: НПС больше не приходят из Известных земель, отныне и навсегда их число строго конечно. Проверим, насколько разумны люди нашего мира, сохранят ли они живущих в Орбисе жителей или истребят их? День покажет – Ночь расскажет.

–Конец лог-сообщения–»

Это...это просто невероятно, уважаемые читатели и слушатели нашего издания! Мы только что прочли информацию о последнем обновлении, и я очень надеюсь, что вы увидели в нём то же, что и я. Разумные НПС стали смертными.... Я... я даже не знаю, что к этому добавить. Думаю, мне пора возвращаться в Орбис и защитить моих друзей, а кто со мной, то встречаемся через пятнадцать минут на Главной площади Ливьена, что в землях Лесогорья. Меня вы узнаете легко – я Феанор, Троекратный гранд-мастер Булавы, Жених Княжны Восточного архипелага Сетелии. И я буду защищать моих друзей и товарищей! А вы? На чью сторону встанете вы?!

Встречаем новое обновление с новыми целями и стремлениями! Всем спасибо за внимание!

Автор выпуска: Олег Филиппов.»

Конец Интерактивной Статьи.

ВВЕДЕНИЕ или «Воспоминания о первых днях»

Капли крови стекали по моим жутким кистям целыми ручьями, будоража мое сознание и пробуждая во мне все самое ужасное и жестокое. За сегодняшний день, я превзошел сам себя, убив более ста раз. Но я не винил себя в произошедшем – они сами виновны в своих проблемах! Вот и сейчас, я чувю страх неумершего, он в сознании, и он понимает что его «лежка» обнаружена, а значит, часы его сочтены. Опять со мной будут торговаться, предложат деньги, артефакты. И вновь я возьму все, что мне предложат, но не отступлю от своей задачи – убью всех. И не надо мне устраивать сцен на тему милосердия, человеколюбия и толерантности к неумершим – не аргументы, по крайней мере, точно не для меня....

Сворачивая за угол, ловко присаживаюсь и уперевшись когтями в мраморный пол, делаю бросок в сторону, где оттолкнувшись от стены, хватаю притаившегося птенца. Душить или нет? Иногда даже приятно посмотреть, как он боится того, чего не следует.... Смешные они, напоминают меня, когда все только начиналось. А ведь реально, как все невинно начиналось.....

* * *

«– Дед, ну вот зачем тебе это?»

– Вряд ли ты это поймешь, – тяжело вздохнул старый человек. – Там и позаботятся обо мне, да и здоровье поберегу. Они же обещают лучшие условия на рынке.

– Дед, ну ты ей Богу как маленький, это же просто реклама, а у нее бюджет обещаний неограниченный! Они все что угодно могут сказать.

– Могут, – не стал он со мной спорить. – Но, тем не менее, я им верю, так как у них уже три моих знакомых и все они весьма довольны новым положением.

– И друзей твоих подкупили, они же в маразме уже наверно! – я негодовал и не желал смириться с уже решенным вопросом о переезде деда в дом престарелых.

– Ну а я так не думаю. И вообще, Жень, ты чего шумишь? Тебе-то какая разница? Ты же ко мне раз в квартал приезжал, а горюешь, словно мы жили вместе.

– Только вот на совесть не капай, ага. Я же к диплому готовлюсь и учусь, ты же знаешь, что занят я был все это время, – буркнул я.

– А дальше только больше дел будет, а кто мне старому воду подаст? Да и потом, я же к ним не на койку записываюсь, а в Саркофаг класса «А-плюс». Даже тебе в «таком» поиграть не светит, – усмехнулся в седые усы мой дедушка.

– Это все равно неправильно....»

Верно – неправильно.... Не знаю, почему я вспомнил именно этот разговор с дедом, но стоя на его похоронах перед разрытой могилой в сырой земле, в которой лежал гроб старика, я жалел, что не заметил его упрека. Он звал меня приезжать чаще, а я был слеп и глух.... С того разговора, прошло чуть более года, я получил свой проклятый диплом который теперь ненавидел. Я винил ни в чем неповинный картон, вместо самого себя! И что самое отвратительное – после последнего разговора, я ни разу не приехал к нему... в дом престарелых.... Я его бросил, как и родители, его собственные дети.

До конца похорон, я ходил словно чумной – ни с кем не говорил, ни на кого не смотрел. А затем ко мне подошел один из соседей моего деда – сухопарый лысый старикан с темными

пятнами по всей яйцеобразной голове. Пожилой человек присел со мной рядом и долго молчал, глубоко дыша, после чего, наконец, выдал своим хрипящим голосом:

– У него ведь в Орбисе много чего осталось. Ты бы сходил, да посмотрел, как и где он жил последний год. – Дедок перевел дух и продолжил. – Он же ждал тебя в гости, хоть там, хоть тут. Спать ложился с коммуникатором и чаще других игру покидал. Говорил, что зайдет к нему внук, обязательно. И что покажу, мол, ему то, что сделал и чего добился, похвастаюсь! Внук-Женька, говорит, гордиться мной будет.... А ты так и не пришел, или не успел. Не знаю....

На моих глазах и так было много влаги, а этот старик меня буквально с дерьмом смешивал. Но он еще не закончил.

– Ты хоть в Орбисе его дом найди, хоть что-то от него сможешь получить или узнать. Он там хорошо жил, не надо плохого думать, хорошо все было. Ага.... И если искать станешь его следы, то звался он в Орбисе «Владимир Дедовский».... – губы старика слегка задрожали, и он практически нервно вытер слезы с лица рукавом рубашки и медленно поднялся, обернулся ко мне еще на мгновение. И добавил: – Соболезную....

Не буду даже описывать тот день, когда моя жизнь словно разделилась на «До» и «После». Я не человек-паук из комиксов, я не герой который кинулся мстить всем из-за гибели близкого. Чахнул я как будто я сирота какая-то и долго еще после этого дня приходил в себя. Затем на работу устроился, и почти два месяца света белого не видел, пока моя стажировка шла, только после этого я вспомнил старого соседа моего деда, чьего имени я не запомнил. Грусть навалилась на меня, выпил я тогда с горя, и меня слегка повело. Я решил, что хоть одним глазом да посмотрю, чем я так должен был гордиться! Если дед ждал меня там, то можно потратить время и посмотреть на его последние труды, что я – сломаюсь что ли? Лучше же поздно чем никогда!

Утром, конечно, уверенность моя немного погасла, но совсем не исчезла. Игра и подождать меня может, ну что там случиться за месяц? Игроки там годами бегают и все нормальным остается. Так я думал, а когда полез в интернет, чтобы посмотреть что там да как, едва сутки не просидел, просто пытаюсь понять, что это вообще за игра-то такая! Если поверить всем описаниям этого мира, тогда придется принимать то, что он не просто огромный, он словно бесконечный. Игроки там чувствуют себя как дома, а НПС вообще от людей слабо отличаются. Конечно, это сто процентов реклама, но масштаб в любом случае поражает, если учесть что это просто попытка завлечь новых игроков. Что еще из странного – очень скупой форум. Я может и не самый активный игрок, но знаю простую истину – у любой игры, где есть задания, полно форумов и «флудилок», где все расписано по каждому шагу и посекундно. Как получить редкий квест, где жила руды наиболее богатая, да как победить босса. Но тут совершенно иная картина, более всего напоминающая доску объявления или знакомств, плюс Вики по миру. И чем больше я сидел, тем меньше понимал.... Надо посмотреть на все своими глазами. Но для этого надо дополнительное оборудование, как минимум Шлем, Ложемент или Саркофаг Виртуальной реальности.... Так-с.... И где это все брать? У Али или в магазине?

Посмотрев цены в сети, я был удивлен, причем положительно – Нейрошлемы стоили на рынке Б/У очень дешево, словно народ избавлялся от некачественного товара, но все продавцы писали одно и то же: «Купил Ложемент, в Шлеме толку больше не вижу, удачи новому пользователю», ну или как-то так, трактовка разная, а смысл всегда один. Оценив свой счет, я решил, что в принципе можно купить такой «Бывший в употреблении» и даже не сильно сжиматься по средствам, пятнадцать рублей меня не убьют, а Шлем, потом и продать можно, как и все иные. Решено – заказываю....

Новый девайс приехал ко мне через три дня, аккурат в пятницу, так что я забрал новую игрушку идя с работы домой, и недолго думая, подключил его к своему ПК. Шлем оказался исправным и сходу включился в работу. А пока на него накатывались обновления и дистрибутивы, я приготовил ужин, помыл вчерашнюю посуду и открыл бутылочку пива, так сказать

«для рывка». Когда напиток уже заканчивался в бутылке, громоздкий шлем издал троекратный писк, и его лобовая панель засветилась зеленым светом – готов к работе, значит. Ну что же, тянуть не стану, посмотрю, где там дед закладку оставил, да хоть немного совесть свою очищу....

Нацепив тяжелый аппарат на голову, я лег на диван рядом с компом и коснулся кнопки «Активация» на правой стороне шлема. Система пару секунд разгонялась, а затем начала активно перехватывать сигналы моего мозга, проводя настройку и процедуру синхронизации. В нашем современном мире, погружение в виртуал – дело обыденное, уже лет десять никто не проводит переговоры через видеоконференции, все это давно перебралось в виртуальные пространства, у нас даже девочки в колл-центрах почти все поголовно в таких же шлемах работают. Так что тут я был спокоен – все безопасно. Я и сам не раз я уже был в подобных искусственных мирах, но вот играми пока не занимался – воспитывали меня очень строго. Да и, глядя на то, как мои одноклассники вылетают из ВУЗа из-за игр – задумаешься о жизни и ценностях. И вот когда я уже начал скучать, синхронизация полностью настроилась на мои мозговые сигналы и меня, наконец, засосало в виртуальный мир Орбиса.

Сначала была тьма, после которой система провела финальную синхронизацию моего мозга и указанного мной мира грез и фантазий. Новый чуждый мне мир встретил меня на этапе первичной регистрации. Сейчас, я даже не существовал в прямом смысле этого слова, не видел ни своих рук, ни ног, зато я мог осмотреть светлое помещение, в котором находилась матрица моей личности. Странно, но та, кто меня должна встретить, была за моей спиной, так что мне пришлось повернуться, чтобы встретить добрый взгляд очень красивой девушки в строгом деловом костюме, сидящей на высоком кресле.

– Добрый день! – улыбнувшись еще шире, поздоровалась она. – Я Искин-Регистратор, но можете звать меня Ирой, если вам так будет удобнее. Это зона регистрации и настройки игрового аккаунта. Вы впервые зашли в Виртуальную интерактивную многопользовательскую онлайн игру «Орбис». Скажите, пожалуйста, система верно вас идентифицировала? Вы Евгений Сергеевич Ватский, индивидуальный номер 540256985677?

– Все верно, – ответил я.

– Данные зафиксированы. Вам присвоен уникальный номер в мире Орбис. Ваша категория доступа «С», ограничений нет. Вы пользуетесь оборудованием класса «С», то есть нейрошлемом. Данную технологию поддерживают первая и вторая ступень доступа. Вы желаете подписать условный договор с компанией «Террарум», дающий вам право присутствовать в мире Орбис на бесплатной основе со второй ступенью доступа до тех пор, пока вы не посещаете иные виртуальные миры?

– Ну, давайте, – ответил я. В любом случае играть где-то еще я и не планировал.

– Голосовая дорожка принята, договор закреплен цифровой подписью на основании вашего устного ответа. Договор юридически верен и активен с данной минуты, его копия будет отправлена на ваш личный электронный ящик, а так же в ближайшую к вам нотариальную палату. Доступ на первую и вторую ступень вам предоставляется абсолютно бесплатно. Для использования более качественных ступеней, вам необходимо улучшить оборудование до класса «В» или выше. Вы желаете просмотреть рекламные ролики от нашей компании и наших партнеров-поставщиков по продаже и аренде дополнительного оборудования?

– Нет, спасибо.

– Хорошо, – ничуть не смутившись и не огорчаясь, согласилась Ирина. – Скажите, пожалуйста, по какой причине вы пришли в нашу игру? Откуда вы нашли о нас информацию? Вы можете не отвечать на вопрос и просто сказать «Далее», однако ваш ответ будет ценен для нас.

– У меня дед играл в вашу игру, – честно сказал я и замолчал, однако Искин-Ирина меня не торопила и ждала продолжения. – Он умер пару месяцев назад, но хотел, чтобы я посмотрел как он там жил. Узнал я о вас из интернета, просто по названию.

– Я очень благодарна вам за ответ, – немного сочувственно и тихо сказала девушка. – Я соболезную вашей утрате. Скажите, вашего деда звали Владимир Александрович Артемов? – абсолютно верно определила она моего деда по матери. Я кивнул. – Простите меня, что я вам напоминаю об утрате, но высказав такую причину, вы получаете доступ к категории «W», так как по факту вы являетесь потомственным игроком. Данная категория не сильно отличается от вашей нынешней, но она дает вам право на наследование всего имущества вашего предшественника. Вы хотите его принять? – я задумался и довольно быстро пришел к выводу, что я не тот, кто достоин, получить последние труды деда. Но с другой стороны – тогда они просто пропадут. Поэтому я с горечью в сердце кивнул. – Категория активирована. Если я могу вам помочь в чем-либо, вы можете сейчас ко мне обратиться. Если же вам все ясно и вопросов у вас нет, скажите «Далее» и продолжите игру.

– Ира, я вот узнать хотел, почему вы предстали именно в этом образе? Он же явно не шаблонный, – искусственный разум напротив меня улыбнулся чуть виновато.

– Извините, но мы проверяем историю и сетевую активность каждого нового пользователя и стараемся сделать его первое впечатление более привлекательным. Данный образ собран из более чем полутора тысяч фотографий женщин, которых вы когда либо отмечали «Лайком» в социальных сетях. Если вам показалось это неприемлемым или оскорбительным, вы можете подать жалобу, и ее рассмотрят в кратчайшие сроки.

– Да нет, я просто хотел узнать, почему вы мне так понравились, – я усмехнулся столь простому и прагматичному подходу к этому вопросу. – Спасибо за ответ. Далее...

Девушка передо мной кивнула и, смазавшись, растаяла как дым. И только сейчас я заметил дверь в новый мир, что была за ее спиной. Не теряя времени, я двинулся вперед, даже не сразу осознав, что у меня появились и руки, и ноги, отсутствие которых я ранее не заметил. Похоже, пока мы беседовали, система формировала мне тело максимально похожее на исходник. Да, технологии и подход к делу у них реально отличный, спорить не стану.

Встряхнув головой, отпер дверь перед собой и вышел на круглую поляну, посередине которой висел синий шар, словно слепленный из дыма или чего-то подобного. Вокруг же было все реально красиво, хотя и ощущалось, что это всего лишь качественная графика не лишенная определенного шарма. Я кивнул синему шару и запер дверь за собой, повернулся вновь.

– Приветствую тебя, новая душа! – пророкотал этот дух. – Я Джинн, и я буду твоим проводником между мирами. За твоей спиной остался мир, где ты родился, а впереди мир, где ты сможешь жить, но вот как ты будешь это делать, решать тебе. Я готов помочь с выбором, но решить все должен ты сам. Скажи, иномирец, ты знаешь, кем ты хочешь быть?

– А какие есть варианты? – уточнил я, дабы не гадать полчаса и поскорее закончить этот затянувшийся процесс.

– Практически любые, проще сказать, кем ты быть не можешь. Я помогу тебе выбрать, как в детской игре на угадывание – буду задавать вопросы, а ты на них отвечать. Ну, так как?

– Звучит нелепо.

– Зато продуктивно! Давай же начнем, а там ты сможешь все исправить или всё поймешь по ходу нашей игры. Скажи, ты будешь живым или мертвым?

– Нормальное начало, – опешил я. – А как играть мертвым?!

– Мертвые создания разнообразны и интересны, к ним относится нежить или изначально неживые создания, такие как элементали или духи природы. Это ни хорошо и не плохо, но выбираю здесь не я.

– Тогда, давай я буду «живым».

– Хорошо, но кем? Ты хочешь поклоняться Свету или Тьме? Хаосу или Порядку?

– А кому лучше? Хотя, да, вопрос глупый, ты мне не поможешь..., – я задумался и заходил по полянке, а светило над головой уже начало припекать мне макушку. Дух продолжал

висеть над землей безмолвно. Наконец, я решил сократить варианты выбора. – Слушай, а если я просто опишу свои предпочтения, ты сможешь сделать мне несколько предложений?

– Думаю, это сэкономит нам кучу времени, – охотно согласился Джинн. – О чем же ты думаешь, иномирец?

– Ну, для начала мне надо быть быстрым, мобильным и в целом независимым, чтобы меня ничего и нигде не держало, по крайней мере, изначально. Есть что подходящее?

– Даже больше чем ты полагаешь.... – Джинн, словно задумался и несколько раз повернулся вокруг себя. – Давай я все же задам тебе несколько простых вопросов.... Ты хочешь быть человекоподобным или антропоморфным зверем тебе тоже нормально?

– Нет, зверей не надо.

– Хорошо, а превращаться ты желаешь?

– Думаю, нет, хотя если это поможет моей мобильности, то в принципе можно.

– Какой мне трудный попался иномирец.... – посетовал Джинн. – А владеть питомцем ты желаешь?

– Думаю да. Они же помогать будут.

– Хорошо.... Погоди... «Они»?

– Ну да, питомцев же может быть много?

– Далеко не у всех, но если мы поставим акцент на управление множествами существ, то это резко сократит выбор. В любом случае тебе сначала предстоит учиться!

– Тогда давай так и поступим. И какой тогда выбор?

– Уже короткий, и я даже готов назвать основные виды, – дух слегка поплыл в стороны, и часть его тела словно в экран превратилась, ловящий лучи галопроектора, показывая мне изображение человека. – Выбор не изначальный, но думаю, мы так быстрее договоримся. Твой выбор делится между Повелителем зверей или птиц, Некромантом, Шаманом, Призывателем или Демонологом. По сути, они все есть часть отражения мира, – после того, как произносилось название вида, изображение человека менялось, хотя и не так уж заметно – одежда, да лицо с прической.

– Лады, а кто такой Призыватель?

– Призывателями называют поклонников Хаоса, хотя они не являются сторонниками ни одной из фракций, дети стихий принимают и жизнь, и смерть как часть сущего. В твоей власти будет магия стихий и возможность призывать к себе на помощь стихийные создания.

– Звучит сложно. А что там с Повелителем Зверей или Птиц? – Джинн сразу сменил изображение на человека с орлом на руке и псом у ноги.

– Это два разных вида. Повелитель зверей способен управлять монстрами и питомцами примерно одинаково, он являет собой поклонника Порядка. А повелитель птиц.... Да, по сути, тоже самое, – вздохнул горестно Джинн. – Только поклоняется он Хаосу и управляет он птицами и иными летающими мобами. Но не драконами, это уже другой вид.

– Какой?

– А не важно, твоя ступень доступа все равно такого выбора не дает, так что выбирай из того что есть, – обиделся на меня дымный пузырь.

– Ладно, я уже понял, что я тебя достал. Давай остановимся на «Повелителе птиц»....

Короче мы еще где-то час проторчали на этой поляне, как оказалось, помимо внешности и возраста расы и прочего, мне надо было решить, какой стороне противостояния я принадлежу, какие боги и из какого пантеона мне нравятся больше, как меня будут звать, какие мне нужны навыки и так далее. Три раза я менял свой выбор этих параметров и несколько раз исправлял вид своего аватара. Все-таки такая свобода выбора не очень полезна игрокам. В общем, задрался я до головной боли как у меня, так и у Джинна, но в конце мы пришли к согласию, и я последний раз посмотрел на свои параметры перед окончательным согласованием.

Имя: Жека-Воробей;

Возраст Аватара: 18 лет;
Раса: Дитя Вальдиру;
Вид: Повелитель Птиц;
Класс: Волшебник;
Божественный Пантеон: Дети Хаоса;
Сторонник: Света;
Основной навык: Подчинение птиц;
Вторичный навык: Скорость;
Место рождения: Сатинские Острова.

– Подтверждаете вид аватара и его параметры? – в последний раз спросил уставший Джинн.

– Так точно, подтверждаю! – сказал я, и мир вокруг закружился, унося меня с собой в неведомые цифровые дали, приговаривая меня к иллюзиям виртуальной выдумки геймдизайнеров.

* * *

...Очередное тело едва коснулось поверхности пола и уже разлетелось в мельчайшую труху, оставляя после себя лишь золотые карманные часы – элемент роскоши. Бью по ним ногой, превращая дорогостоящую побрякушку в бесполезный предмет. Иду дальше с прекрасным настроением – отличное я выбрал время для визита в это царство чопорности и выпендрежа. «Высокородные» – придумали же название сами для себя. Жополизы....

Слева мелькает, какая-то тень, но звук шагов не приближается, напротив – убегает. Кровь закипает в жилах, а если бы мое сердце билось, наверно оно делало бы это быстрее. Беру след, я чувствую запах бегущего! Врешь – не уйдешь! Три прыжка, удар по двери, когтями расчеркиваю воздух. Ловкий какой «засранец» – успел отскочить! Смотрю в напуганное лицо и вижу удивление. Хм.... Гость?

– Зачем ты здесь? – вопрошаю к стоящему передо мной Каинцу.

– Послан для выяснения, – слегка кивнув и отступив, отвечает птенец.

– Выяснил что хотел?

– Вполне. Разрешите идти?

– Разрешаю, беги! – тень проносится мимо меня и исчезает в коридоре.

Какой я сегодня добрый! Отпустил кровососа восвояси – сама добродетель... Жаль потерянное время. Интересно, а если бы я сейчас увидел новичка в каком-нибудь углу, разыграли бы во мне чувства по моему обучению? Или нет?

* * *

Круговерть, что носила меня в непонятном «ничто», продолжалась около тридцати секунд, после которых, по моим ногам ударила твердая земля, и я едва не упал, расставив руки в стороны. Неожиданно мой слух уловил звуки леса полного стрекочущих насекомых, громогласных птиц и зверей. Вслед за звуковой какофонией пришел свет и краски мира, да еще какие! Сейчас я был среди величественных деревьев, почти по пояс в высокой траве, что пахла диким лугом, а вокруг был практически неотличимый от реальности мир. Дыхание сперло от такой картинке – фантастика. И это что, и есть виртуал? Поражен я был, это да. Никакие ролики из интернета не могли передать и десятой доли всего окружающего меня великолепия. Повернувшись, я оценивающе оглядел простор вокруг, и именно тогда и заметил одинокого человека, который мерно шел от полосы ветвистых деревьев и, похоже, тихо хлопал, словно

пыль отряхивал. «Наверно это НПС, который должен мне дать первый квест Тutorials» – подумал я и сразу направился к незнакомцу. Однако и двух шагов не сделал, как прямо за моей спиной раздался грохот грома, что раздирал пространство резкой вспышкой. Подскочив на месте, я развернулся прямо в воздухе. В области высокой травы, откуда я только начал отходить, стоял еще один человек – парень лет пятнадцати, что изумленно крутил головой, пока не заметил меня.

– Эй, чел! Привет! – махнул шуплый парень, обращаясь ко мне.

– Привет! – ответил я и смутился, голос, раздавшийся внутри моей головы, был мне не знаком – чужой голос.

– Ты не знаешь где квест брать?

– Вон там... – я хотел указать на незнакомца, но прямо посреди моей речи очередной разряд молнии, бьющий из чистого безоблачного неба, ударил в паре шагов от новенького. Я зажмурился, а когда открыл глаза, увидел юную девушку с золотыми волосами, разбросанными по плечам. Немая сцена. Что тут вообще происходит?

– Ну, раз все собрались, прошу за мной, – спокойно и деловито произнес человек за моей спиной пока мы все в себя приходили.

И вновь я повернулся, а остальные только глаза перевели на странного типа, что был уже в пяти шагах от меня. Сейчас его можно было осмотреть внимательнее. Это, безусловно, был человек с лёгким загаром на лице, волосы незнакомца были светлыми и коротко-стриженными, а тело скрыто под легкой броней, вроде бы из кожи.

Незнакомец дождался нашего полного внимания и заговорил.

– Приветствую вас, бессмертные, добро пожаловать в наш мир что вы называете «Орбисом». Вы сейчас находитесь на Сатинских Островах, а конкретно, на острове «Латранук». Это место безопасное, здесь вы сможете привыкнуть к новым телам и подготовиться к выходу во внешний мир как полноценные жители. Меня же зовите Картасом. И для начала я расскажу вам основы взаимодействия с нашим миром и вашими новыми телами, после этого я буду готов ответить на ваши вопросы, так что, пожалуйста, не надо меня перебивать, – в виду того, что никто и ничего подобного делать не собирался, Картас продолжил.

– Для начала, вам надо понять ваши собственные тела и их свойства. Многие бессмертные спрашивают меня, как улучшать свои навыки и характеристики, на что я всегда отвечаю одинаково – работайте над собой и ваши характеристики будут улучшены; учитесь у мастеров и ваши навыки засияют силой и возможностями. Все в ваших еще неумелых руках. Для простоты вашего понимания, я приведу простой пример. Допустим, вы решили отнести, ну например, чурку в селение, что в километре отсюда. Вы ее, безусловно, поднимите, но пронести далеко не сможете. Здесь нет ничего удивительного, ваши тела еще не окрепли, вам надо тренироваться и притом много. Поднимите чурку снова и идите пока не упадете и повторяйте это снова и снова. Только так вы станете сильнее – через силу и боль. Это вам ясно? Молчите? Ну, значит, я продолжу, – Картас заложил руки за спину и начал ходить по траве из стороны в сторону, вытаптывая себе небольшую тропинку среди буйной травы. – Итак. С вашими телами все ясно.... Хотя нет! Вы же бессмертные, а значит, вы воскресаєте после гибели. Место, в котором вы появитесь, зависит также от вас. Когда вы покинете Латранук, вы будете возрождаться на ближайших к вам кладбищах, при условии, что вы там хоть раз были. Если же вы купите себе дом или снимите номер в гостинице, то возрождение будет уже там, пока место вам подконтрольно. Хотя, если вы будете работать в доме какого-нибудь иного жителя, то вы можете появляться и там, но только с позволения хозяина дома. Это тоже ясно?

– А можно вопрос? – вдруг подала голос девушка за мной. Картас величественно кивнул и остановился. – У меня тут какая-то Шкала Времени, что она означает? – как-то чересчур шаблонно спросила она.

– Это ваше время нахождения в нашем мире. Очевидно, вы пользуетесь слабыми «Вратами перехода» между мирами, а они имеют слабый магический ресурс и требуют вашего регулярного возвращения. Подобные вопросы лучше задавать другим бессмертным, более опытным. Вы с ними обязательно повстречаетесь, но позже.

– Можно подумать, что они ответят, – буркнул парень сбоку. И от этой тихой реплики Картас засмеялся, да так чисто и заливисто, что даже я улыбнулся.

– Хорошее замечание, молодой Вальдиру. Вы словно уже бывали в Орбисе, – Картас махнул рукой в нашу сторону и качнул головой успокаиваясь. – Тем не менее, дабы у вас не было проблем и недопонимания с местными жителями, всегда воздерживайтесь от иномирных слов. Наш язык весьма богат и красив, не стоит его пачкать своими непонятными речами, такими как «нуб», «экспа», «репа», «интерфейс», «мана» и прочие подобные. Ах да! запомните самое главное – наш мир не «игра»! – Картас резко выпрямился, стал каким-то грозным и словно увеличился в размерах. – Если же вы цените наше отношение к вам, и хотите, чтобы оно было положительным, я вам настоятельно рекомендую забывать свои бранные слова, и говорить на языке хозяев этого мира. Я ясно выразился? – не знаю как остальные, но я кивнул. Как же он грамотно нас обучает, живо и эмоционально, прямо за душу цепляет. Ему надо в театре выступать. Но вместо этого НПС продолжил свою лекцию. – Отлично! Тогда я закончу свое приветствие. Всеми любимое вами слово «квест», можете тоже забыть, а если вы хотите получить задание для личностного роста или работу для заработка, то так и говорите. Ясно?

– А у кого квесты брать? – вновь спросила девушка, а у Картаса едва глаза от напряжения не выпали.

– Задания. Или. Работу, – процедил сквозь зубы встречающий.

– Ну да – их.

– Задания и работу вам может дать кто угодно, если ваши отношения с конкретной личностью это позволяют. В частности я, после вашего пренебрежения к моим советам, задание вам не выдам, так как вы мне не понравились, у вас слишком длинный и грязный язык, молодая Вальдиру.

– А херли ты тут разорался?! Это нубская зона, мы на «обучалке», а ты, Непись, обязан меня учить и квест выдать! – громко и напористо наехала на Картаса эта девочка, начав двигаться к нему навстречу. И вот когда между этой юной особой и крупным Картасом был всего метр, она продолжила. – Я, между прочим, плачу за эту ИГРУ, и твое мнение последнее, которое я буду учитывать! Так что, давай мой квест и не трать МОЕ время, за которое я реальные деньги выплачиваю!

Во время всей этой тирады, Картас стоял как статуя, не выражающая эмоции, но едва девушка заткнулась, как он легко взмахнул рукой, словно крошки со стола смахивал, и юное тело девушки стало покрываться серой пленкой. Незримая серая муть быстро окутала все ее тело, а затем кожа жертвы слегка потрескалась, обнажая редкие щели в структуре каменной фигуры. И все это произошло так быстро, что девчонка даже не успела обматерить Картаса. А еще... хруст камня был так реален.... Ужас!

– И вот так всегда с этими заносчивыми бессмертными. Приходят в наш мир и чувствуют себя, словно боги, – посетовал грустно Картас и поднял на нас спокойный и равнодушный взгляд. – Так-с я в целом закончил, теперь могу ответить на ваши вопросы.

– Э-э-э... – я даже не сразу набрался храбрости, чтобы задать свой вопрос. Уж слишком своенравно вел себя этот НПС. – Я так понимаю, задание вы нам не дадите?

– Отчего же? Дам, – тепло улыбнулся Картас и повернулся к парню, что все еще стоял за мной. – Вы желаете разделить задние со своим собрата или вам дать отдельные?

– Да нет, нормально, вдвоем оно веселее будет, наверно, – услышал я слова будущего напарника, после чего он подошел ближе. Встав рядом, он протянул мне руку. – Я, кстати, Джерри.

– Жека-Воробей, – назвал я свой ник, Джерри только хмыкнул.

– Это который Капитан Жека Воробей? – после этого он засмеялся и хлопнул меня по спине. – Без обид, чел. Так что там с заданием, Картас?

– Задание на вашу силу. Берите эту... э-э-э... статую, и несите за мной, – Картас закончил фразу, а у меня перед носом возникла надпись из полупрозрачных золотых букв.

– Вам доступно задание: «Переноска тяжести». Награды – нет. Штрафа за невыполнение – нет.

– Эй, чел! А чего оно без награды? – возмутился Джерри.

– Так ничего же сложного! – деланно удивился Картас, пожимая плечами. – Это задание на вашу силу, вы еще слабы, так что вам надо больше работать над собой. Берите статую и несите, обещаю, к концу нашей прогулки вы станете сильнее.

Делать нечего, мы взялись за каменное изваяние недавней геймерши и, хекнув от такой тяжести, потащили свою ношу, едва переставляя ноги. Картас тем временем шел чуть впереди и рассказывал нам про навыки, про то, как их надо развивать, где учить и как пользоваться. Все в общих чертах, но в целом познавательно. Лично я выдохся уже через тридцать метров, и идти стало просто нереально тяжело, Джерри вроде держался чуть лучше, но и он через шаг, начал припадать на ногу и сбавлять темп. Уже хотели бросить эту статую и передохнуть, но Картас запретил, сказав, что нести осталось «всего-ничего». И мы пёрли эту тяжесть еще шагов сорок, через боль и совсем не виртуальную усталость. От напряжения у меня выступил пот, который начал неумолимо стекать со лба на брови и расчерчивать мое лицо мокрыми дорожками. Но вот, наконец, наш маршрут вывел нас к оврагу, что ранее был незаметен из-за деревьев. На дне же высокого обрыва лежали сотни разрушенных и поломанных статуй людей, или как нетрудно догадаться – игроков-Вальдиру. Остолбнев, мы уронили каменную девушку на землю, а Картас легко спихнул ее вниз. Статуя прокатилась по склону, ее руки оторвались от тела, и дальше все скрылось в поднятой падением пыли. Передо мной сразу возникли золотые буквы:

– Задание «Переноска тяжести» – выполнено.

– Вот и все, – отряхивая свои ладони, проговорил НПС. – А вы переживали.

– Еще задание есть? – едва дыша, прохрипел Джерри, что ошупывал собственный бицепс в поисках новой силы.

– Актуального нет, но вам оно сейчас и не нужно. Идите сейчас вдоль обрыва и, заметив тропинку вблизи Орехового дерева – сворачивайте и топайте до поселка. Там найдете себе и работу и задания. А я пойду, встречу новых бессмертных, – после этого, Картас пошел в обратный путь, продолжая стряхивать пыль с ладошек.

– Да у него тут реально все на поток поставлено, – хекнул Джерри и выгнув спину, поморщился. – Выносливости мне реально не хватает. А ведь еще идти непонятно сколько. Как думаешь, чел?

– И не говори, не игра, а ужас какой-то.... – согласился я.

* * *

...Не понимаю я этих игроков, сначала они мне все обещают кары небесные, а затем режут как маленькие девочки. Жалобы, небось, пишут на мою несчастную шкуру. И смех, и грех! ну какой с меня спрос? Вы же сами меня звали! Сами обещали реки крови и страшные муки! И вот он, я перед вашей дверью! А мне не рады....

– Где он? – повернув голову, задаю вопрос молодой вампирше, судя по шмоткам которой, играет она не более квартала. Даже в Род еще не принята.

– Третий уровень, он с высокоуровневой охраной! – предупреждает меня безродная. Я киваю.

– Будет желание сменить масть – подходи, как я закончу, – отрывисто бросаю я через плечо и спускаясь вниз, по винтовой лестнице без освещения.

Не пойдет она за мной, слишком трусливая и непринципиальная, личность слабая и нежизнеспособная. Убить ее стоило, но это было бы слишком милосердно. Сейчас она может и рада что уцелела, но уже через неделю, ее пыл спадет, а затем она покинет эту шкуру и забудет ее навсегда, как страшный сон. Глупая неумершая....

Спустившись еще ниже, оценивая узкие коридоры родового поместья, я даже присвистнул. Красиво и роскошно. Интересно, сколько миллионов стоит эта хата? Или сколько бессмертных душ надо упокоить, чтобы получить сие творение?

Прохожу мимо картинной галереи с высшими членами Рода, останавливаясь напротив одной из Верховных. Дева изображена красиво – холод, как лед, так и тянет с мешковины измазанной краской. Лицо, что фарфор; Грация от кошки; Взгляд до глубины души. А на отвороте воротника, одинокая вышивка цветка «Синь-синь»....

* * *

До тропинки мы дошли минут за пять, а по ней к поселку оставалось идти не более десяти минут. Джерри пару раз попытался начать разговор, но у меня настроения для общения уже не было. Шкала времени, про которую говорила неудачливая девчонка, показывала мне оставшиеся тридцать три минуты, а игра пока ничего, кроме шока и недопонимая, не вызывала. «И почему в нее так много людей вообще играют? Встреча прошла более чем отвратительно, интереса ничего не вызвало, а сама игра показалась мутной до невозможности». Вот, примерно, с такими мыслями и настроением я и подошел к поселку. Джерри махнул мне на прощание и пошел вперед чуть быстрее, я же, напротив, остановился у дороги и просто оглядывался. С моей позиции посёлок просматривался до самого центра, где было большое каменное строение. И кто бы, что не подумал, само селение было полно жизни – игроки или НПС, с такого расстояния не понять, ходили по небольшому селению, бегали, перетаскивали мешки или управляли тягловыми животными с телегами позади. А раз такая жизнь кипит, значит, в этом есть какой-то смысл. Я снова повернулся и посмотрел на дорогу, по которой только что пришел – никого. Взглянув на небо, заметил летящие в нашу сторону темные облака, словно куски грязной ваты. Решив, что терять время не стоит, направился вперед. И снова бросив взгляд назад, в ожидании новеньких, я не заметил, как натолкнулся на кого-то. И едва натолкнувшись, и удивившись реальности всех ощущений, отскочил на полшага назад.

– Простите, я вас не заметил, – быстро и виновато пробормотал я и заметил перед собой девушку с чуть пухленьким лицом усеянным конопатками.

Светлые русые волосы молодой матроны были схвачены в толстую косу, а сама она была одета в длинный сарафан, достающий почти до сандалий. А какие красивые у нее были глаза... про такие, кажется, говорят – переменчивые очи. Честно, я был немного ошарашен, так сильно она была похожа на живую девушку из журнала «Славянка».

– Да ничего страшного, я сама виновата, – немного смущаясь, ответила мне девушка-простушка легким и певучим голосом.

Я улыбнулся в ответ и, опустив глаза, заметил в руках девушки большую плетеную корзину с травами.

– Может вам надо помочь? Я могу донести вашу корзинку, – предложил я в надежде на несложное задание, но незнакомка только головой мотнула.

– Не надо, мне не тяжело, тут же одни травы. Ой, а хотите посмотреть, что я нашла? Такая редкость в это время года! – дева не дождалась моего ответа, а просто запустив руку в плетеную емкость, вынула оттуда тонкий стебель с маленьким сиреневым цветком на кончике. – Это

«Синь-синь», редкий цветок, с него можно сварить успокоительный отвар, что восстанавливает силы. – Она улыбнулась, хвастая своей находкой.

– Какой красивый цветок, – немного растеряно, польстил я невзрачному растению.

– Спасибо, его трудно искать, но если знать где он растет, то все становится легче. А я знаю, что растет он только под Погибшим Орешником, – добавила она информации.

Мда, я даже головой потряс. Если я сейчас с ней продолжу разговор, она меня этой ботаникой просто завалит с головой. А оно мне надо?

– Очень интересно, а вы не знаете, что это за здание в центре? – быстро перевел я тему.

Улыбчивая девушка повернулась, чтобы посмотреть на строение, в этот момент, яркая и ни разу неприветливая голубая молния ударила точно в купол вышеназванной постройки. Грохот был практически ощутим, а узкие электрические цепи за считанные доли секунд, ударили по всем находящимся вокруг, поражая как игроков, так и НПС. И одна из таких тонких кривых линий, ударила именно в девушку, что продолжала стоять передо мной с плетеной корзиной. Я не успел напугаться, а русая девушка уже упала на землю, роняя свою ношу и ее содержимое. Небо как-то вмиг потемнело, а на угол каменной постройки, приземлился непонятный зверь, что чем-то напоминал дракона, но он был гладким и коричневым, передних лап у создания не было, но вот сами крылья с длинными когтями ему их легко заменяли. Но самое главное – на этом звере сидела фигура в бледно-бежевых одеждах с посохом в руках, которая повернулась в мою сторону и опустила свое оружие. Вся эта картина успела зафиксироваться передо мной, ровно до того мгновения, как меня кто-то сильно толкнул в плечо, уводя меня в сторону. Падая, я успел заметить своего спасителя, кто только что спас меня и принял разряд молнии на себя....Картаса.

Стоило разряду пробить тело НПС, как мой спаситель упал на дорогу рядом с милой девушкой, что также приняла молнию. Не помня себя, я быстро отползал в траву, что была у кромки дороги. Мне сейчас было реально страшно, да что там – я сам был страхом во плоти. Стыдно признаться, но я прятался как последний трус, хотя, что еще я мог противопоставить этому монстру на драконе? Доползти успел, напавший враг меня не заметил. Он был занят точечным отстрелом оставшихся живых. Редкие плохо вооружённые стражники поселка без оглядки бросались на врага, но погибали, не успевая даже приблизиться. Игроки чаще всего просто пытались удрать, иные же, как и я – прятались.

Такое развитие событий длилось около минуты или двух, пока на стол разборок не легла новая карта. Двери строения, на котором сидел этот летающий всадник вдруг лопнули как от сильнейшего удара воздуха, а следом за щепками и металлическими осколками на свет выскочил огромный Белый Тигр с клыками в полметра. На спине альбиноса так же, как и до этого на драконе, сидел всадник, который очень ловко спрыгнул со спины животного и, кувыркнувшись на земле, встал в стойку, вскидывая золотой щит, что отбрасывал солнечные зайчики даже в отсутствие солнца. Молния снова сорвалась с посоха нападавшего на поселок, но на этот раз урон она принесла только своему хозяину, отразившись от золотого треугольного щита. Мага в бежевом снесло со спины летающего динозавра, но вот что странно – враг, упавший на землю после такого удара поднялся и сам принял боевую позицию со своим длинным оружием, готовый принять бой один на один. Фигура со щитом сорвалась с места, в попытке сократить расстояние, но вражеский маг не дремал и сразу взмахнул своим посохом, создавая между собой и противником огненную стену величиной с соседний домик, только вот щитоносца это никак не остановило. Он прыгнул через пламя, вылетев на другой стороне, он сходу нанес удар тяжелым мечом. Казалось бы – бой окончен, но маг подернулся какими-то голубыми искрами и в следующий миг переместился к белому тигру. Огромный зверь, вместо того чтобы атаковать несоизмеренно мелкую цель, резко отпрыгнул и махнув хвостом поднял столб пыли, не позволяя врагу прицелиться в себя. В это же время, из-за огненной стены снова выскочил рыцарь с золотым щитом. Сейчас, когда я видел его спереди, мне удалось рассмотреть его получше

– доспехи были определенно рыцарские, латные, тяжелые и отливающие серебром и золотом. Меч воина, напротив, был словно из угля выкованный – не отражающий света вообще, в левой руке воина был уже упомянутый зеркальный золотой щит. Я только перевел взгляд в сторону, как бой продолжился на неведомых для меня скоростях....

Маг взмахнул своим посохом, но в этот момент из пыли вернулся Тигр и кинулся на летающего ящера, что продолжал сидеть на каменном строении неизвестного назначения. Два гиганта свалились со стены, едва не накрыв собой Серебряного Рыцаря. Не задели, но тем не менее, отвлекли враждебного мага и он не успел закончить свой «каст» заклинания, за что и поплатился очень скоро.

Латник подлетел к тряпичному волшебнику, не сбавляя скорости, и со всей своей мощи нанес врагу удар щитом по его телу, выбивая из человека сноп сверкающих искр. Посох бежевого мага отлетел в сторону, но я не видел, куда он упал, так как он словно в воздухе растворился, так и не долетев до земли. Но я увидел, куда упал маг, на которого сразу запрыгнул рыцарь и быстро, коротко и четко – пронзил грудь врага своим черным как смола клинком. Тело мага изогнулось и за какие-то секунды высохло, причем, вместе с одеждой, и распалось в прах, а рядом с воткнутым в землю мечом, осталась только горстка серого пепла и толстый кожаный мешочек. Только вот тишина со смертью врага не наступила – крылатый змей продолжал яростно бороться с Белым Тигром, чье тело уже было испачкано красными пятнами. В этой битве гигантов, пострадал небольшой домик, в обломках которого и бились эти два монстра, яростно ревя и нанося друг другу удары с невероятной скоростью и жестокостью. Кровь и шерсть смешивались с пылью и деревянными осколками, взлетали вверх и разлетались в стороны. Около двух минут шум не стихал, пока Тигр не схватил клыками своего врага за шею и одним рывком не вырвал из горла какую-то жизненно важную часть, после потери которой, крылатый змей упал и больше не шевелился, только из раны на длинной шее сочилась темно-красная, почти черная кровь.

Вновь перевожу взгляд в сторону, где стоял рыцарь, сейчас он вытирал от праха свой меч, однако едва он закончил, то с силой пнул лежащий перед ним мешочек, из которого вылетело никак не меньше пары сотен золотых кругляшей, разлетевшихся по площади. Рыцарь вернулся к пострадавшему строению, куда медленно хромал его боевой полосатый товарищ. Там он просто сел на осколок большого камня, сложил руки на коленях и опустил голову в шлеме, словно пытаясь рассмотреть свои ноги. Первые минуты ничего не происходило, а потом из соседних домов стали появляться игроки, что все как один были одеты в простые рубашки и шерстяные бриджи. Подобно стервятникам, они начали собирать разбросанные деньги, а некоторые еще и обыскивали погибших НПС. Я смотрел на все это, и меня передернуло – как же так можно? Нет, я все понимаю – игра и все такое, но это же просто бесчеловечно! Я вот не могу вот так просто переступить через себя и начать мародерить! Всего пару минут назад я был шокирован живостью девушки, затем ее смертью.... Блин, я же чувствовал удары сердца, запах боя и свой собственный страх.... Чем этот мир отличается от реала? И чем эти игроки отличаются от тех людей, что я каждый день вижу на улице?

Лежать в кустах было уже бессмысленно, единственный противник был повержен, а его добро сейчас собирается жадными руками бессмертных. Не зная, что делать дальше, я просто пошел к Рыцарю, что сидел, словно изваяние рядом с огромным раненым Тигром. Когда я подошел ближе, то заметил табличку на центральном здании, ныне сильно пострадавшим из-за боя – «Храм Ишиды».

Прочтя бесполезную надпись, я посмотрел на воина, с углов шлема которого, слетали редкие капельки, ни то пота, ни то слез. Тигр рядом с ним, что был изранен в десятках мест, просто смотрел на меня, но без агрессии.

– Извините, – тихо обратился я к человеку, который сразу поднял голову и осмотрел площадь, словно меня и близко тут не было, а он только что очнулся и оглядывался. Однако

когда он мазнул по мне своим тяжелым взглядом, у меня по спине мурашки пробежались по коже. Его взгляд был очень тяжелым.

– Покидай остров. Здесь больше нечего делать, – сказал воин и поднялся передо мной во весь рост. В таком положении, я ему даже до плеч не доставал, а в плечах и мериться стыдно, он был раза в три шире. – Храм разрушен, Ишида тебя не услышит. Ищи другое святилище.

– Да я узнать хотел просто, что мне делать-то теперь? Учитель спас меня, но сам погиб. А что делать никто не сказал, – быстро сказал я, переживая, что этот герой сейчас просто исчезнет, а у меня к нему тысячи вопросов.

– Я сказал. Уходи с острова.

– Да я не хочу сдаваться, просто я не знаю что делать! Мне просто надо найти, где мой дед жил!

– Нет. Для начала тебе надо усвоить главное: Учись быть уникальным, – коротко сказал он, и резко поднявшись, вскочил на своего Тигра, затем кивнул мне. – Все хорошо, не переживай. Обучение ты прошел хорошо, реально классно. В следующий раз ты о многом подумаешь. И многое переосмыслишь.

– В смысле в следующий раз?! – спросил я, за мгновение до того, как весь мой обзор перекрыла красная непроницаемая пелена с черными буквами поперек всего поля обзора: «Ваше время работы с нейрошлемом исчерпано! Цикл обучения и знакомства с миром завершен».

* * *

.... И почему я именно сейчас вспомнил свое обучение? Сейчас, стоя над телом многократно уничтоженного врага, что цеплялся за свое жалкое существование долгие часы, страдая и угрожая без устали. Почему я вспомнил того рыцаря? Он же вроде был отражением самого светлого будущего – храбрый, сильный, без гнили или порока, что наставлял меня на путь света.

Многое ли я переосмыслил с того дня в искусственном мирке «Тьюториала»? Стал ли уникальным? О многом ли я думал, проливая кровь тех, кто этого совсем не заслуживал?

Отвечу честно – ДА. Все – «ДА».

Переосмыслить свою жизнь оказалось совсем несложно, когда впереди есть цель, когда ты знаешь, кем можешь стать! Я осознал главное – величие и успех, всегда находится вне зоны комфорта, в канализации, по ноздри в крови и дерьме! Вот такой путь у меня был, и именно он дал мне возможность все переосмыслить!

Стал ли я Уникальным? – безусловно. Далеко не каждый день в мире появляется Вампир полный смирения со своей сущностью, принявший любовь трупа, верность Цифры и дары от врага. Я уникален, и это чистая правда!

А о многом ли я думал, пока дошел до такого состояния? Ну, это целая отдельная история, что сделал меня таким, какой я сейчас....

Глава 1. Лишь одним глазком...

Когда меня окончательно отключило от игры, я это даже не сразу осознал – вокруг было темно. Хотя да, пока я «висел» в виртуальности, в реальном мире наступила ночь. Ох уж эта безжалостная и бескомпромиссная сука-реальность! Ну, да ладно, все равно я не ощущал усталости или желания спать, напротив, было ощущение, словно я только что проснулся. При попытке сесть на диване, я ощутил тяжесть шлема на моей голове и жестокий хруст в шее. Мда, с таким девайсом вполне реально и грыжу межпозвоночную заработать. Стянув весомый аппарат, покрутил головой. Что же делать дальше? Экран Компьютера отсчитывал получасовой откат после отключения, в период которого мне в игру путь заказан. Да и пофиг, пойду пока на кухню, там еще пиво холодное было....

Выпив кофе вместо пивка и слегка придя в себя, я снова оказался рядом с диваном и взвешивал в руках Нейрошлем. Надо оно мне или нет? Проведя в Виртуальном мире три часа, я так и не понял, чем эта игра так цепляла игроков. Что-то не заметил попыток меня хоть как-то заинтересовать; миссий интересных не было, а период обучения был просто неприлично коротким. Странное это развлечение, и мне совершенно непонятно, чем эта игра зарабатывает. Лично у меня желания вкладывать в нее деньги – не возникло.

Не придя к определённым выводам, я взглянул на часы.... Угу, начало первого, если я снова залезу в Орбис, то меня оттуда вытолкнет в начале четвертого. И снова вопрос – надо оно мне или нет? Хотя в принципе, я ничего не теряю, а так как завтра суббота – можно и загулять! И это же лучше чем смотреть отупляющие передачи или ночные каналы!

И вновь меня встречал таинственный и непонятно почему популярный виртуальный мир. Снова краски и яркий свет окружили меня, небо над полянкой развеялось. И вот я снова вижу перед собой знакомого Джинна.

– О! Жека-Воробей! Ты так быстро вернулся? – делано удивился этот пузырь.

– Не смешно, ты мог бы и предупредить, что я сначала пройду обучение.

– Так я же не скрывал этого, более того, я тебе говорил, что ты сам все увидишь и поймешь!

– Ладно, забудь, – я махнул рукой, понимая, что этот спор мое же время и отнимает. – Сейчас-то мне что делать надо?

– Да все то же самое, но уже серьезно, с перспективой в будущее. И я снова готов помочь тебе с выбором, но решить все должен ты сам. Скажи, иномирец, ты знаешь, кем ты хочешь быть?

– А какие есть варианты? – опять я задал тот же вопрос. Джинн от этого даже покраснел и вроде бы ошетинился иголками.

– Какой же ты трудный! Что с тобой во время знакомства с миром было?

– А ты не знаешь?

– Откуда? Я же тут встречаю, таких как ты! – шар снова стал синим и гладким. – У меня неплохая работа, но интересного реально мало происходит.

Я присел на траву, вспомнив слова того рыцаря из «тutorials».

– Знаешь, я могу рассказать тебе, что со мной произошло.

– Правда?! – Джинн стал ярче и, подлетев ко мне, сам припал к земле, словно кот готовый к броску.

– Да, а ты потом мне поможешь с выбором расы и прочим. Как другу.

– Да! Как другу....

Несмотря на то, что рассказывать мне было особо нечего, я умудрился наполнить свой рассказ эмоциональными вставками и своими размышлениями по поводу всего окружающего меня в том обучении, отдельно отметив умершую девушку, что рассказала мне про цветок Синь-Синь. Дух все это время лишь изредка менял окрас, но ни разу ничего не спросил и не уточнил, давая мне полное право на монолог. Но вот рассказ мой подошел к концу.

– Удивительная история, – наконец произнес Джинн, после недолгой паузы. – Мне так редко удается услышать такие истории.... Но я рад, что мы с тобой теперь друзья. И раз я обещал, я тебе помогу с выбором.

– Реально? – я даже удивился, а дымный шар вернулся в центр полянки.

– Конечно, всех кто мне рассказывают истории, я ценю и уважаю. И раз тебе надо помочь, я это сделаю, – я поднялся с травы и, подняв глаза, увидел оставшееся время в Виртуале – один час и сорок семь минут. – Не смотри на время, оно всегда условно, и то, что у тебя есть – нам хватит. И не сердись, но я снова спрошу тебя – кем ты хочешь быть?

– Я не знаю, – честно ответил я, разведя руки.

– Но там, над телом мертвой девушки с русыми волосами и сиреневым цветком, чего ты хотел больше всего?

– Не знаю, защитить ее наверно, спасти, оказаться между ней и злым волшебником.

– В тебе душа рыцаря и воина. Ты хотел найти дом деда, хотел защитить невинную душу, да и за разбросанными деньгами ты не наклонился. Это путь чести, путь Света....

– А что это значит? Я должен тоже стать рыцарем?

– Нет.... – голубой шар словно смутился и пару раз повернулся и немного тише, как заговорщик произнес: – Давай решать проблемы по мере их поступления. Я все понимаю, мы друзья и все такое, но я все равно ни к чему не могу тебя принудить. Сейчас мы решаем твою расу, потом все остальное. Хорошо?

– Хорошо, – согласился я.

– Вот и славно. Так вот, на чем я там остановился.... – Джинн прочистил свое несуществующее горло легким кашлем. – Это путь чести, путь Света! Хотя и весьма условный. Ты видел в этом мире добро и зло, ты видел отвагу и честь, чары и месть. Ты знаешь, кто ближе к тебе, тебе открылась истина! Все пути открыты перед тобой. Но если ты заглянешь внутрь себя, скажи честно, разве там не живет тот рыцарь в злате с белым тигром, что сокрушает врага?

Поняв, что его речь закончилась, я быстро спохватился.

– Может быть – он классно дрался, а его зверь был реально крут, – я просто не мог с этим не согласиться. – Но если честно, то я себя с ним не ассоциирую. Я таким никогда не стану, он храбрый воин, а я так....

– Почему? Ты не сможешь? Или ты не захочешь? Ты же хотел защитить девушку!

– Верно! Я бы хотел защитить ее, но я даже не думал о том, чтобы набить морду тому супостату.

– Многие приходили, так же как и ты.... – Джинн немного подумал и покачался в воздухе. – Даже не знаю, что тебе предложить. Но тебя надо спасать, драться в мире Орбиса жизненно важно. Расы что не сильны в атаках – не сильно популярны, а те, что специализируются на защите.... Пф-ф-ф-ф.... – Совсем по-человечески запыхтел Джинн. – Это сложно все, Жень, ну помоги мне еще хоть чем-то!

– Слушай, мне тот парень на поляне, сказал быть уникальным. У тебя есть уникальные расы?

– Да почти три четверти!

– Да нет, в смысле непопулярные, чтобы таких, как я, было мало. Давай из них выберу.

– Я не хочу тебя отговаривать, но такое у меня просят постоянно, а затем, они отказываются от своих тел. Редкие расы, они потому и редкие, что никому не нравятся.... – Джинн выглядел расстроенным. – Предложить могу многих, но ты же сам от них потом откажешься.

– Ну, а вдруг! С чем черти не шутят? Кто там есть? – я уже хотел закончить эту нуднейшую процедуру, так что был готов брать все что дают. Однако когда Джинн показал мне первые три варианта, я едва не скривился.

– Вот-вот, именно такие лица я и вижу. Эти три расы можно реально считать уникальными и супер-редкими, ибо за ними числится всего около одной тысячи иномирцев. Давай я тебе других покажу.... – Джинн уже начал вращаться и стирать образы, но я успел вскинуть руку.

– погоди! Расскажи мне о них! – синий шар замер и медленно вернул три образа на свои места. Я снова посмотрел на эти варианты.

Слева в ряду уродов, был странный покойник, сплошь заросший цветочками, мхами и грибами, смотрелся он жалко и.... все. Он просто выглядел жалко. По центру стояла человекообразная акула-молот с невероятным разнесом глаз на ширину плеч. Вот она была смешной, просто смешной. Замыкающим же был прямоходящий лягушонок с копьём, ростом мне по пояс.

– Да, вот такой вот набор, – горестно вздохнул Джинн. – Зомби-эльф, Акулатус и Квасид. Однако, несмотря на свою неказистость, они вполне функциональные. Зомби-эльф например помимо того что относится к нежити, он еще и магией земли владеет. Акулатус отличный маг воды, не уступающий тритонам. А Квасид чрезвычайно ловкий в своих стремительных атаках.

– погоди, мы же решили, что я не хочу атаковать. Да и колдовать мне не сильно хочется, это же учиться надо, мастеров искать. Есть кто-нибудь кому учиться не нужно или чтобы все было больше интуитивно. Чего попроще, в общем?

– Ты уж определись – Чего тебе надо! Ладно, сейчас посмотрю что есть.... – образы первых уродцев исчезли, а на их месте появились три новых, и не сказать чтобы особо краше. – Вот. Это тройка самые «независимые»! Но учти, это не редкость, таких созданий в мире тысячи. Первый, это левый, мрачный бледный покойник, похожий на утопленника – Умертвия. Нежить, создание тьмы, культ Смерти. Вообще, они создаются Некромантами и служат им, пока жив их хозяин. Но иногда, эти создания выживают, так что можно вписаться в общую кучу. Они владеют магией смерти и специалисты по ловушкам, так что в плане защиты – это сила. Второй, это дикий Оборотень, он же Ликан. Ликаны тоже относятся к нежити, они почти полностью иммунные к физическому оружию, да и в целом живучие как собаки. Однако в человека они не превращаются, так что личную жизнь с такой мохнатой рожей построить будет сложно. Ну и под занавес самое вкусное, впрочем, и довольно редкое создание – Вампиры.

– Что, прости? – я наверно выглядел сейчас глупо, но мне показалось, что он издевается.

– Вампиры, – ничуть не смущаясь, повторил Джинн.

– Как так? Столько книг и игр, сериалов и фильмов про них, а они тут еще и не самые популярные! Или это какие-то специфические вампиры?

– Да, вроде нет.... Самые обычные. Есть Дампиры и Высшая нежить – вот их реально очень много. А настоящих чистокровных кровососов – вообще мало. Странно, правда? Они же самые перспективные! У них и развиваться есть куда, – Джинн убрал двух других созданий и сделал представленную нежить более четко, так сказать во всей красе. – Отличный образец тела. Быстрый, сильный, суровый и опасный. Если кого надо защитить – это твой вариант, только вот от тебя защищать будет сложно.

– Так. Стоп. В чем подвох?

– Да нет никакого подвоха! Это Вампир, нежить, иммунная к физическому урону, а еще к магии разума и Смерти. Создание Смерти. Самодостаточные, но отлично работающие в группе. Слабое место – Магия стихий, Магия света, Некромантия и Солнце. Все вроде.

– Ничего себе без подвоха – а солнце?! Это я что вообще днем не смогу выходить никуда?

– Ага, но какая разница? Ты же иномирец! Ты же и так в ночь только в Орбис собираешься ходить! Так чего же ты жалуешься?!

– А если у меня выходные будут? И мне надо будет днем поработать?

– Знаешь, Жень, я все понимаю, но ты уже перегибаешь. Ты или бери, что я предлагаю, или предложи свой вариант – я его тебе отдам сразу и без остатка. Но зачем критиковать вот так?

– Прости, но я же должен понимать, какие у меня будут перспективы.

– Да самые широкие, я же тебя изначально к проклятым землям закину, там найдешь, у кого и что спросить. Не все так страшно как ты думаешь. Ты главное слишком быстро кости не сложи, иначе кинет тебя в случайное кладбище.

– Ну, допустим, а что касается Богов? Кланов и прочего? Мне как быть?

– Вообще, если тебе нравится Чистокровный Вампир, то об остальном можно не беспокоиться. Богов Вампиры отрицают, так как они ничего кроме смерти не знают. Поклоны тоже отвешивать никому не надо, если ты сам не выберешь себе лидера. Ты свободен от всех оков. И это тело всяко научит тебя защищаться самому и защищать других, ну из тех, кто тебе дорог. Лишь Солнце твой вечный враг, от которого никак не уйти.

Я задумался. В целом Джинн прав, я буду тратить только вечера, так что выпендриваться, наверное, не стоит. Да и романтика какая – вампир, обольститель и демон. Сразу вспомнилось около пяти фильмов с опасными хищниками с кукольными лицами.

– Джинн, а мне реально не надо искать учителей? Я все сразу буду уметь?

– Не все сразу, но как интуитивная машина для убийств, ты будешь обладать минимальными навыками, а со временем и опытом, они будут только шириться и усиливаться. Я же не зря предложил тебе нежить, все они создавались как независимые единицы, что даже будучи в одиночестве должны развиваться и усиливаться. Как начальная основа – ты будешь обладать аурой вампиризма и нечеловеческой скоростью. Но потом тебе откроется все из могущества твоего вида.

– Ну, что же, тогда записывай меня в кровососы. Буду работать.

– Хорошо, тогда давай определим твое новое телосложение и выберем его вид....

«Ваше время работы с Нейрошлемом исчерпано! Выбор расы завершен».

Едва яркие буквы пропали, как наступила тьма. Снова тьма, тяжелое тело и ноющая шея, спина затекла, а в «роте» кака. Сев на кровати, стянул громоздкий шлем и посмотрел на него в свете фонаря соседнего дома, что постоянно бил мне по ночам в окно. «Чем я занимаюсь?» – подумал и усмехнулся: «Время теряю». Ей Богу, лучше бы спал как человек.... Хотя спать не сильно хотелось, даже было ощущение, что проспал часов пять. Значит за режим сна можно особо не переживать, хоть тут все нормально.

Я изначально решил не пороть горячку и на сегодня закончить, но потом подумал и решил использовать остаток ночи для знакомства с миром и новым виртуальным телом, а потому снова нацепил на себя жуткий шлем и, закрыв глаза, нажал кнопку запуска....

В этот раз я не появился на светлой полянке напротив Джинна. Все было в сотню раз хуже – я очнулся в каменном гробу! Причем самое жуткое, что я все понял и видел все вокруг, не имея даже минимального источника света. Что же, это умение мне не помогло. Паника началась мгновенно, кровь закипела, как будто желая сварить меня изнутри, я начал бестолково колотить по стенкам саркофага. А когда осознал тщетность попытки, уперся руками в каменную крышку и с невероятным трудом скинул заглушку отделявшую меня от свободы. Почти сразу, я задыхался вдвое чаще, стараясь насытиться кислородом, но успокоившись, быстро понял, что вообще не нуждаюсь в дыхании. Как это понять? Ну, вы вот дышите и не замечаете этого, а вот когда я «не замечаю», наоборот – не дышу. Покойник как есть, интересная реализация. Мои руки были сухими до самых костей, двигались неохотно, но даже с ними мне удалось вылезти из жуткой тюрьмы упокоения. Сколько же это тело тут провалялось? И как

мне быть? Так же явно не все начинают свою игру! Сто пудов тут должен быть учитель, надо просто найти его.

Свесив ссохшиеся ноги, я мягко встал на прохладный пол склепа и огляделся. Вокруг было грязно, по всему видно – место заброшенное, причем давно. Но при этом закрытых и открытых гробов полным полно. Очевидно, тут не один я начинаю свой путь. Услышав нечто невнятное вдаль, я прислушался, и что-то услышал.... Так и есть – тихие голоса в соседних помещениях. Наверно это такие же, как я игроки и тот, кто научит меня основам! Лады, времени почти все три часа – вперед!

Сделав первые три шага, я слегка оступился и сильно приложился о край каменного постамента. Боль в ноге и следом в руке была нереально реальной! Больно! Ужас! Прямо «Ай Вашу Мать»! Благо это быстро прошло. Ничего себе Виртуальность! Да я дома себе таких повреждений не наношу, за что так-то! Иммуитет к физическому урону, ага, а чего же тогда так неприятно?!

Пока я ругался, на чем свет стоит и разминал мигом затекшую руку, на мой голос, очевидно, пришли те, кого я до этого услышал. И едва гости появились на пороге, я буквально почувствовал их всем телом, и медленно повернулся. Так и есть, два человека или кто-то вроде этого.... И это точно не вампиры – я клянусь вам, я слышал, как бьются их сердца.... Тук-тук, тук-тук, тук-тук.... Завораживающе и успокаивающий звук, неестественно ритмичный, правильный. У людей были два факела в руках, и светились они как два прожектора, буквально заливая светом все окружение, я даже поморщился.

– Фонарики отключите а! – крикнул я и сам поразился своему замогильному голосу, словно шипение змеи. Бр-р-р-р.

– Это кто там такой умный?! – ответил мне человек справа, после чего он снял с пояса стальную дубинку с ребрами жесткости.... Блин, это как же я сейчас вижу классно! Как орел! Они метрах в тридцати от меня, а я даже трещинки на его оружии вижу и их глаза. Да они напуганы! Они не видят меня? – Чего заткнулся? Выходи, давай!

– Сейчас! – я отпихнулся от склепа и аккуратно пошел навстречу этим двоим, они терпеливо ждали, хотя я заметил появление меча в руках второго игрока. «А стоит ли мне вообще к ним подходить?» – как-то запоздало подумал я, в тот момент как один из них не вскрикнул:

– Вампир!!!

А затем время сжалось. Человек кинулся ко мне, ткнул факелом в мое лицо, и как только я прикрылся правой рукой от опасного пламени, он ударил по моей руке дубиной. Словно в замедленной съемке, я видел, как моя сухая кожа разлетается, словно пересушенный картон, как расступается перед металлом тонкий слой жилистого мяса, и дробятся мои лучевые кости. А в следующий миг, боль, о которой я даже не знал, разорвала мою конечность, заставляя время ускориться. Я выпал из этого мира, и в следующий миг холодная сталь пробила мне грудь, навывлет. Снова вспышка ужаса, первый болевой разряд только улегся, а тут новый заряд бодрости. Это ужасно! Что же вы твари делаете! За что! Я же, как и вы, игрок!

Меч из меня еще не достали, как я дернулся, взмахнул перебитой рукой, что словно онемела, и случайно зацепил первого нападающего своими когтями. Совсем чуть-чуть, но кровь появилась, я это заметил, и они тоже.

– Сука! Он сейчас озверееет! Хватай его за ноги! – скомандовал мечник, после чего две сильные руки схватили меня и быстро поволокли по полу.

Сознание из меня выбивалось от каждого камня или лестницы. Я ничего не мог поделать, ни отвязаться, ни сбросить жесткую хватку, как вдруг меня вытащили в большую комнату с высоким потолком, вокруг было много живых, я это почувствовал сразу, пока мне под нос не сунули какую-то тряпку с таким едрым запахом чеснока, что я едва сознание не потерял. Рядом со мной появился крупный гуманоид... не, это вроде орк какой-то или родственник его....

– Вы нахрена его сюда приперли? – резко зарычал этот крупногабаритный товарищ.

– А чего он там в засаде? А ну как жрать захочет!

– Лежку нашу ты засветил, почем зря! Убей его, пока прайд за ним не прилетел! – я хотел сказать, что я один, но кто бы меня услышал. Едва я рот открыл, как едкий запах едва меня не вырубил. А затем я заметил, как меня накрыло тенью фигуры в балахоне....А дальше был огонь....

Однажды, когда мне было двенадцать или около того, я опрокинул кастрюлю с кипятком на свои ноги. Незабываемое ощущение. Сейчас же я вспомнил все это, в едином порыве, на всем теле сразу. Я бы заорал, но меня быстро парализовало, а затем наступила тьма, прохлада и отсутствие боли.... Я умер, и как же мне сейчас было хорошо от этого.... Страх еще не ушел, но я быстро успокаивался, ощущая, что сейчас со мной все нормально.

Немного придя в себя, я осмотрелся и обнаружил вокруг все тот же каменный ларец, из копии которого я вылез всего пять минут назад. Ну, это конечно здорово, но.... Пошло оно все! Скосив глаза в правый верхний угол, нащупываю взглядом миниатюрный крестик и выжимаю его взглядом. От угла, сразу расплывается темнота, а все внешние звуки гаснут.

«Выход из игры осуществлен. Орбис ждет твоего возвращения»

На часах еще не было и пяти часов утра, но желания играть не осталось ни грамма. Ну их нахрен с такой игрой! Боль ничем не отличимая от реальности, ни инструкций, ни правил. Если бы не таймер под бровями, вообще подумал бы, что реально был в ином мире. Нахер! Всё в зад! Я спать!

Новый день, был для меня почти обычным – все дела обыденной среднестатистической субботы никто отменять и не собирался. Я побывал на рынке, сходил в супермаркет, затем зашел в банк и оплатил «коммуналку». В итоге, я был дома в три часа, после чего решил посмотреть какую-нибудь киношку, но стоило мне упасть на диван, как я заметил шлем, что сиротливо лежал и подмигивал мне индикатором «полной готовности», заманивая слабый раскусодок и обещая мне сказания на все времена. Раздумывал я не очень долго: прилег, нацепил шлем, активировал. Надеюсь, я не пожалею об этом....

Возрождение, страх, гроб....Плиту я скинул, немного напрягшись, так как правая рука в месте недавнего удара, ощутимо заныла от напряжения. Пережил – крышку отправил на пол и быстро выполз из своего скрытого убежища. Вокруг был точно такой же склеп, как и ночью, но явно не тот. Слишком тут было натоптано, и очень много открытых могил вокруг. И чего я опять сюда полез? Что забыл?

Осмотревшись, заметил слабо поблескивающий предмет под каменной крошкой в одном из углов. Тихо направился к непонятной штуковине и поднял с пола черное кольцо с красным рубином, что и привлек мое внимание. Насколько мне было известно – бижутерия, в том числе и кольца, это всегда какие-то бонусы, так что я это колечко сразу натянул на средний палец. Камень на перстне блеснул красным и потух. Я же никаких дополнений не ощутил, не поумнел вроде, да и сильнее не стал. Скорее всего – я чего-то не понимаю, но снимать не буду, потом продам.

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.